

Paper toys como elemento visual para generar propuesta de valor, del personaje El Huaco. Cotopaxi - Ecuador

Paper toys as a visual element to generate a value proposition, from the character El Huaco. Cotopaxi - Ecuador

Paolo Arévalo Ortiz*

Carrera de Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación, Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga, Ecuador

Alfredo Astudillo Mamarandi

Enrique Lanás López

Carrera de Diseño Gráfico, Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación, Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga, Ecuador

*roberto.arevalo4360@utc.edu.ec

Recibido: 20 de mayo de 2022

Aceptado: 25 de julio de 2022

Resumen

Este estudio busca revalorizar las tradiciones ancestrales debido a la escasa transmisión cultural, con el desarrollo de la elaboración de paper toys mediante la técnica de la ilustración digital a partir de la semiótica para la puesta en valor del personaje "el Huaco de la Mama Negra en la ciudad de Latacunga. Como metodología de investigación se utilizó la cualitativa y cuantitativa, teniendo como recursos la observación, la descripción y la transversalidad con muestras significativas, perfiles específicos y acordes al objetivo de estudio. Se involucró grupos con conocimiento de cultura, tradiciones y a personas con experiencia en la técnica paper craft, con la investigación bibliográfica para sustentar científicamente el producto gráfico visual, con la analítica, el personaje el Huaco y su indumentaria y con la aplicada en la ilustración digital. Los resultados se plantean en fases, de identificación que determina los principales elementos del personaje, un análisis fotográfico de la Mama Negra 2020 con fichas de observación y morfológicas que concluyen que el significado entre los signos y los colores de la indumentaria y ornamentos tienen características de tipo funcional, práctico y religioso. La fase de socialización plasma la construcción 3D, donde el 73% de encuestados reconoce a los Paper Toys y el 60% que la careta es el elemento más representativo. La fase de evaluación consideró la construcción del paper toys, en estilo flat design. La investigación comprueba y corrige tamaño, cromática, legibilidad y prototipado de los paper toys y el focus group aporta cualitativamente a la aceptación del proyecto.

Palabras clave: Cotopaxi, elemento visual, Huaco, Mama Negra, paper toys

Abstract

This study seeks to revalue the ancestral traditions due to the scarce cultural transmission, with the development of the elaboration of paper toys through the technique of digital illustration from semiotics for the enhancement of the character "el Huaco de la Mama Negra in the city of Latacunga. The qualitative and quantitative research methodology was used, with observation, description and transversality as resources with significant samples, specific profiles and according to the objective of the study. Groups with knowledge of culture, traditions and people with experience in the paper craft technique were involved, with bibliographic research to scientifically support the visual graphic product, with the analytics of the Huaco character and his clothing and with that applied in digital illustration. The results are presented in phases, of identification that determines the main elements of the character, a photographic analysis of the Mama Negra 2020 with observation and morphological sheets that conclude that the meaning between the signs and the colors of the clothing and ornaments have characteristics of functional, practical and religious type. The socialization phase reflects the 3D construction where 73% of respondents recognize the Paper Toys and 60% that the mask is the most representative element. The evaluation phase considered the construction of paper toys in a flat design style. The research checks and corrects the size, color, legibility and prototyping of the paper toys and the focus group contributes qualitatively to the acceptance of the project

Keywords: Cotopaxi, visual element, Huaco, Mama Negra, paper toys.

Introducción

La investigación se ejecutó para revalorizar las tradiciones ancestrales, debido a la escasa transmisión de los valores culturales, siendo estos ocasionados por diversos factores como la globalización, el consumismo, el etnocentrismo, entre otros. Es así como se elaboraron paper toys mediante la técnica de la ilustración digital a partir del estudio semiótico para la puesta en valor del personaje el Huaco de la fiesta de la Mama Negra en la ciudad de Latacunga desde la perspectiva del conocimiento y la cultura.

Por tal razón se busca socializar al personaje el Huaco, haciendo referencia a los curanderos preincaicos de la fiesta de la Mama Negra a través de la ilustración digital, las cuales se obtendrán por medio de un análisis morfológico que permitirá observar de forma técnica el traje del personaje que es parte de dicha celebración. En este estudio semiótico se obtendrán piezas gráficas y estéticas que servirán de aporte visual para ser aplicado en la elaboración de un paper toys. A partir de registros fotográficos que permitan identificar la semiótica visible en la trajería del personaje, como es la estructura, color y formas;

con los datos obtenidos se realizaron ilustraciones figurativas e híbridas a través de un paper toys, generando así un producto gráfico.

Al desarrollar un producto gráfico como es el paper toys se evidencian las características morfológicas y significantes del personaje el Huaco, junto a un lenguaje de fácil asimilación, lo cual demostró que es factible revalorizar y transmitir los valores culturales y ancestrales a las nuevas generaciones de la cultura latacungeña, evitando que estas queden solo como un recuerdo en la memoria de la ciudadanía y se conviertan en referentes sociales y culturales en nuestra sociedad.

La investigación se centra en la celebración de la Mama Negra en la ciudad de Latacunga, que es un claro ejemplo de variedad lingüística, cultural y social del Ecuador, sin embargo, con el pasar de los años se ha desvalorizado esta celebración, por parte de los habitantes latacungeños dejando de lado el ámbito cultural convirtiéndolo en una desvalorizada fiesta turística mercantil. Además, se han introducido tradiciones occidentales y

europas, como consecuencia ha hecho que se subestimen las costumbres y tradiciones de ciudad Latacunga (Ulloa y Almuñías, 2017).

Por otra parte, el decaimiento de la celebración de la Mama Negra no permite generar una estructura sólida sobre la memoria histórica sociocultural en las nuevas generaciones, sobre todo se produce el deceso de la memoria colectiva, la misma que registra y sintetiza el tiempo vivido por la comunidad; lo que interrumpen la estructura significativa de la memoria produciendo el olvido de estas tradiciones por lo que es importante mantener vigente las tradiciones de un pueblo (Valarezo, 2009, p. 147).

Otro factor a considerar en la problemática es la inserción de la iglesia católica en esta tradición y en la cultura popular; ocasionando que las comunidades dejen de lado las raíces andinas, por conceptos cristianos como "(...) cristianizar para salvar las almas, y civilizar para integrarlas, mediante la renuncia de su cultura de origen y lengua" (Tenorio, 2011, p. 58). La cultura española en tiempos de la colonia afectó la educación de los niños, que debían aprender de memoria a rezar y a leer en español, rechazando todo tipo de diálogo en su lengua materna, y prohibiendo el desarrollo crítico, aplicando una dura disciplina con castigos físicos. De esta manera se desarrolló una extirpación de las idolatrías y costumbres de los antepasados por miedo a este gran control de la iglesia.

Es así que los procesos de globalización, a pesar de facilitar el factor económico y difundir la cultura a nuevos países, Bauman (1999) explica que "los procesos globalizadores incluyen una segregación, separación y marginación social progresiva" (p.14). Por lo cual las culturas se ven desvirtuadas y tergiversadas con el paso de los años, siendo estas afectadas de forma negativa en la pérdida de tradiciones ancestrales e incorporando nuevas costumbres extranjeras. Cada vez es más frecuente encontrarse con nuevas estructuras híbridas, como efecto de la globalización, donde las culturas se superponen unas a otras, llegando inclusive a la pérdida de lenguas nativas y tradiciones autóctonas.

De esta manera, la festividad de la Mama Negra pierde progresivamente su valor ancestral y se convierte cada vez más en un evento netamente

consumista, Rodríguez (2012) afirma que el "consumo de marcas, de modas y de todos aquellos consumos relacionados con el prestigio social existiendo, además, dependencia multinacional, ya que lo importado parece estar rodeado una aureola de calidad y estatus" (p. 14). De acuerdo a lo manifestado por la autora podemos mencionar que esto ha provocado que la transmisión de saberes sobre la Mama Negra sea de una forma superficial y sin sentido cultural, lo que a su vez causa una pérdida en la memoria colectiva, es decir los lugares, personajes y objetos que son parte de las festividades que se han ido depositando en la memoria de los grupos, de tal modo que cada personaje, acción, objeto, situación y momento crean el recuerdo de la vida social que fue experimentado en la festividad y su destrucción, restricción u olvido hace imposible la reconstrucción de la memoria (Halbwachs, 1992)

La investigación posee un alto impacto visual debido al estudio semiótico y morfológico donde se evidenció la lingüística visual de cada uno de los diferentes elementos visuales presentes en la vestimenta del Huaco. Se establece generar pregnancia a las nuevas generaciones acerca de los rituales ancestrales evidenciados en personajes de fiestas populares mediante la ilustración digital. La ilustración digital es apoyada por registros fotográficos que permiten identificar la semiótica de la indumentaria del personaje, y posteriormente se elaboró bocetos que poseen las características morfológicas, artísticas y psicológicas que posee el personaje para ser plasmadas de manera innovadora e interactiva con el público, de esa manera generar un producto gráfico como lo son los paper toys; con este producto se espera difundir los principales valores culturales que envuelven al personaje el Huaco para así generar pregnancia en generaciones actuales, y consecuentemente preservar el valor de los rituales ancestrales.

En el manuscrito se implementó el uso de diversas metodologías: la investigación bibliográfica para sustentar de manera científica el producto gráfico visual, el cual se hará mediante la revisión de textos, páginas web y artículos destacados. Por consiguiente, se utilizó una investigación analítica donde se analizó al personaje el Huaco y a su

indumentaria desde la perspectiva de la semiótica, y la investigación aplicada, apoyada a la ilustración digital, donde se realizó un producto gráfico que facilite la solución efectiva al problema.

La fiesta de la Mama Negra y su personaje el Huaco

La Mama Negra o Santísima Tragedia es como se denomina a la fiesta popular de Latacunga – Cotopaxi, cuyo origen se desconoce, sin embargo, se mantiene varias teorías como por ejemplo que, aproximadamente en el año 1742, el Volcán Cotopaxi amenazaba con erupciones inminentes, fue en aquel momento en el que Gabriela de Quiroz, dueña de la hacienda Cunchibamba, buscó refugio en la Virgen de Mercedes para que calme la furia del volcán ofreciéndole realizar una fiesta a cambio de que la erupción cesará. En aquel momento el volcán presentó un cambio repentino y su actividad eruptiva cesó (Cárate, 2007). A partir de este evento, se cree que se comenzó a efectuar la celebración en 1786, en la cual se rinde honor a la Virgen de las Mercedes por su providencia y protección a todos los habitantes de Cotopaxi.

En la actualidad se desarrolla los días 23 y 24 de septiembre de cada año, en el cual los encargados de la organización son, según Cárate (2007), una asociación de vivanderas de los diferentes mercados tanto de la Merced, del Salto y del centro de Latacunga. La Mama Negra por el mismo hecho de ser una fiesta popular, conlleva un sinnúmero de expresiones culturales, rituales e interpretaciones, por lo que es prudente dar a conocer el significado de ritual ancestral para conocer de mejor manera lo que hacen los personajes en esta festividad. El ritual ancestral en el mundo andino es un modo de agradecimiento y consideración con el difunto. Por ello las comunidades que practican estos ritos, rinden culto o tributo, al familiar que partió al más allá, además que consideran muy importante llevar a cabo el rito, ya que ayuda aliviar el alma y así pueden irse en paz a la otra dimensión (Córdova Maigua, 2013). Cabe resaltar que los rituales ancestrales suelen contener una gran cantidad de pasos simbólicos.

Por otro lado, los rituales ancestrales se practican también en el ámbito de medicina, haciendo

prioridad en la utilización de plantas y animales como, por ejemplo:

Entre estos utilizan eucalipto, santa maría, huevo, cuy, ají, marco con esto combaten el mal aire. Para dolor de barriga o malestar estomacal, lo prepara el agua de Toronjil, manzanilla, cebolla blanca hecho carbón. La verbena, ortega negra que combate el dolor de la cabeza, en caso del resfrío utilizan el trago hervido, pelo de choclo, de igual manera para combatir la gripe usan, leche caliente de la burra y el agua de valeriana alivia el dolor de corazón y la ansiedad. En algunas veces para cualquier lesión del cuerpo los comuneros tienen la manteca de caracol y mentol. (Llivi Dútan, 2020, p. 39)

Actualmente las celebraciones y fiestas populares se han convertido en un espacio, en el cual es permitido revivir públicamente este tipo de rituales, por ejemplo, en la festividad Mama Negra el personaje del Huaco realiza un ritual de curación, en la que se dispone a liberar las malas energías de los espectadores voluntarios a cambio de dinero, cabe resaltar que este ritual lo complementa con su vestimenta. Es preciso mencionar que la investigación se centrará específicamente en el personaje el Huaco, del quechua waka, dios de la casa y en su ritual ancestral.

Indiscutiblemente el Huaco es el personaje más importante en el ceremonial. En las culturas andinas indígenas marca un pasaje especial del pretérito preinca con este Chamán o Sacerdote. El pueblo espectador, y principalmente indígena lo respeta como primer actor que encabeza el desfile y como una remembranza esotérica, viviente en la mente y el espíritu ancestral nuestro. (Karolys, 2005, como se citó en Chica, 2019, p. 54)

Este personaje proveniente de la mitología indígena juega uno de los papeles más significativos durante la festividad de la Mama Negra, ya que asume la parte espiritual, mística y sagrada en toda la celebración. Dicho personaje asume el rol de sacerdote o Chamán, el cual era reconocido por todo el pueblo por poseer cualidades de sanación, tanto físicas como espirituales, ganándose un lugar especial y el respeto, no solo por parte del pueblo indígena, sino por toda la ciudadanía. Siendo así, que es el primer personaje que abre la festividad, purificando la energía y el

ambiente de forma oculta para la ciencia, pero perceptible para las personas indicadas.

El personaje el Huaco durante toda la trayectoria del desfile se mantiene en movimiento, realizando limpiezas y curaciones del mal de espanto; y aunque en la antigüedad era personificado por indígenas adultos del género masculino, actualmente lo ejecutan tanto hombres como mujeres jóvenes. Su ritual de limpieza y purificación lo hacen en grupos de tres, dos huacos y uno oculto, el cual es denominado soplador, que es el encargado de cuidar los trajes y soplar el trago, rotan por toda la trayectoria del desfile discerniendo entre la multitud a personas que él considera que necesitan de una purificación espiritual.

Luego de escoger a la persona, giran alrededor de la misma, invocando el poder espiritual de volcanes andinos y de manera verbal diciendo: ¡Oh ojo, Cotopaxi, Chimborazo, Tungurahua!; mientras los otros dos huacos alrededor del elegido pasan las osamentas ancestrales, las cuales son un una vara de chonta y un cuerno de venado; éstas son usadas para purificar el cuerpo y el espíritu; para culminar el ritual, el soplador emite una cantidad considerable de licor por su boca al elegido o elegida y posteriormente de la limpia recoge una contribución que no posee un precio determinado, pero que deberá ser entregada por las personas curadas para que la limpia se haga efectiva. Al hablar de indumentaria es imperante comprender cuál es su función y significado, es así que en el documento sobre el traje popular ecuatoriano menciona que:

La trajería es la indumentaria que utiliza el cuerpo festivo para la celebración popular, se la relaciona con la indumentaria ceremonial que "es la vestimenta que lucen los distintos personajes, ya sea como principales actores o simples acompañantes, es tan rica y variada que se puede identificar el lugar de origen, solo al reconocer sus diseños forma y colorido. (Martínez Borrero y Sojos de Peña, 1982)

También es preciso mencionar que la vestimenta tiene como función proteger y cubrir el cuerpo, pero su estética llega a ser tan importante que se convierte en un elemento identificador y de expresión, mediante el cual una persona forma parte de un grupo. (Arévalo-Ortiz, 2021, p. 146). Es así, la

vestimenta del personaje el Huaco presenta una abundante amalgamación de culturas, otorgando significados, funciones, y simbologías altamente variadas, como lo son sus materiales de origen, sus decoraciones, adornos, y detalles. Estos elementos cargan con un alto valor cultural y visual.

Por otra parte, el paper toys es una construcción en 3D que se la realiza de forma manual y/o digital con fines profesionales o como pasatiempo. El origen de los paper toys surge a partir de la década del 90 en Tokio este tipo de manifestaciones se genera a partir del coleccionismo de juguetes, siendo los primeros fanáticos los adultos (Lizarraga, 2017). Por otra parte, como señala Hernández

El Papercraft es una técnica que se ha basado en el origami que data de la antigua cultura japonesa logrando trascender a través de los siglos, permitiendo diversificar y generar más posibilidades como lograr la creación de modelos hechos completamente en papel terminando en tercera dimensión (Hernández, 2018, p.24).

La construcción de los paper toys también considerada como una técnica manual, que es practicada entre algunos aficionados, además estudia la construcción de modelos armables, los cuales se elaboran mediante materiales caseros, pero también "existen muchas personas que se dedican a la creación digital de los modelos subiéndose a sus páginas, algunas veces de forma gratuita para que estos sean descargados por otras personas que quieran armarlos" (Hernández, 2018, p. 28).

A diferencia de otros pasatiempos, este tiene su grado de dificultad debido a la existencia de dobles y la unión de piezas, para conseguir un elemento que se armonice con todas sus partes; al ser un producto visualmente llamativo generan claramente una oportunidad de incursionar en un mercado, donde no solo se divulgue la técnica, sino también, abre la posibilidad de generar una industria innovadora que se enfoque en la producción y comercialización de modelos paper toys este tipo de material tiene la oportunidad de adaptarse a diferentes perfiles y ser la base de una subcultura que gire en torno a la diversidad de modelos que se pueden crear, difundiendo esta técnica (Martel, 2019). Su elaboración se basa en

la capacidad y tecnología adquirida, de esa forma, el diseño y el tiempo son factores que se toman en cuenta para la búsqueda de la creación de un modelo para algún fin, ya sea personal o profesional.

■ Metodología

Al plantearse una investigación no experimental, es claro que no se pretende manipular las variables deliberadamente, es decir, no difiere en forma intencional el fenómeno de estudio, solo se lo observa en su contexto natural, para luego analizarlo desde diferentes espectros (Sampieri, 2010, p. 149). Por lo tanto, se puede definir que esta investigación es de carácter no experimental, observacional, descriptivo y transversal, en el cual se levantó una serie de información cualitativa y cuantitativa con muestras significativas, perfiles específicos y acordes a cada objetivo de estudio. Además, se involucró a grupos homogéneos en cuanto a conocimiento de la cultura y tradiciones de la fiesta de la Mama Negra, así también a personas con experiencia en el manejo de la técnica paper craf, para poder identificar mejor los resultados del proyecto.

Tomando como punto de partida, se definen 3 fases de estudio con el afán de generar mejor comprensión de los logros obtenidos en este manuscrito. La finalidad de ejecutar mediante fases se realiza debido a la operacionalización de las variables de estudio, por un lado, la primera fase aporta a entender los elementos visuales y la fase de evaluación corresponde a identificar la propuesta de valor desde el aporte al conocimiento y la cultura. A continuación, se detallan cada uno de ellas:

Fase de identificación: en esta fase se elaboró dos instrumentos de evaluación, el uno cumple con la función de una ficha de observación y el otro como ficha de análisis morfológico, cada uno se fundamenta en búsquedas bibliográficas y es desarrollado por el grupo de investigación. El primer instrumento ayudó a identificar con claridad, cada uno de los elementos compositivos que posee el traje del personaje El Huaco, para eso fue necesario recurrir a la fotografía y a partir del registro fotográfico se analizaron ciertas características como: cromática, funcionalidad, indumentaria y el tipo de fabricación.

Con estos datos se reconoce en un primer momento los elementos más relevantes del traje. En el segundo instrumento interviene un análisis morfológico, ya que se busca el significado y significante de cada elemento del traje del personaje, así también, ayudó a entender la simbología del traje, sus elementos y la importancia de cada uno de ellos. Por su naturaleza, en esta fase no fue necesario aplicar una muestra, puesto que, la intención fue, entender cada uno de sus elementos, su importancia jerárquica, simbólica, religiosa y social.

Fase de socialización: en este apartado se levantó información primaria y se recurrió al método cualitativo, como técnica se utilizó la entrevista y como instrumento la guía de preguntas, el objetivo, es entender el comportamiento del usuario frente a las propuestas de paper craf, para lo cual fue necesario, realizar ciertos prototipos, los mismos que ayudaron a entender cuál es la mejor forma en tamaño, presentación, y distribución del mismo, además entender desde la visión del usuario, el margen de aceptación de los paper craf en la imagen del personaje El Huaco como factor para fomentar la cultura y el conocimiento de la tradición de la fiesta mayor "La Mama Negra".

En este caso, se aplicó una muestra significativa, de corte transversal, no probabilística bajo conveniencia, ya que se acudió a personas con un perfil específico. Se tomó en cuenta ciertos factores como: comprensión del significado de la fiesta, que posean conocimiento cultural y estén relacionados con el desarrollo de actividades dentro de la cultura, el diseño y la danza. Es así que se logró obtener 15 muestras, divididas de la siguiente manera: 47% son gestores culturales de la ciudad de Latacunga, el 33% de la muestra son estudiantes del octavo ciclo de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi y el 20% tienen relación con danzas folclóricas. Como se mencionó anteriormente, se conformó un grupo homogéneo.

Fase de evaluación: una vez identificados ciertos criterios analizados en la fase anterior, es momento de observar el comportamiento del usuario final, la persona que va a relacionarse con los objetos realizados bajo la técnica del paper toys, para dicho análisis se utilizó, un método cualitativo bajo la técnica del focus groups, siendo necesario

generar grupos de enfoque diferentes, tanto en edad, comportamiento y conocimiento.

Es así que se dividió en dos grupos de estudio, conformado por 8 integrantes cada uno, el primero, con un rango de edad de 19 a 25 años y el segundo grupo, con un rango de edad de 28 a 33 años, estos grupos de enfoque fueron seleccionados porque cubrían ciertos factores dentro del conocimiento de la fiesta, además conocían la técnica empleada para crear los prototipos (paper toys) y tenían experiencia en el armado de los mismos. Cabe mencionar que cada grupo tuvo una entrevista previa con los investigadores, en la cual se expuso el propósito de estudio y a su vez declaró a los moderados de cada grupo.

Los criterios que se analizaron fueron 7, los dos primeros ayudarán a entender la familiaridad con el armado, las preguntas 3 y 4 ayudan a identificar la relación del paper toys con la cultura o la educación y las 3 últimas preguntas hacen entender que beneficios o inconvenientes tiene un usuario al momento de interactuar con el proyecto.

Resultados

En la primera fase de identificación se pudo determinar los principales elementos que conforman el vestuario del personaje El Huaco, se analizó el archivo fotográfico de la Mama Negra 2020, para posteriormente realizar y analizar ocho fichas de observación y tres fichas morfológicas, en las cuales se puede definir los siguientes resultados:

Luego de haber realizado el estudio sobre la interpretación de los resultados obtenidos en las fichas de análisis, donde se detalla aspectos relevantes acerca de los símbolos que conforman al personaje del Huaco se llegó a la conclusión de que su indumentaria y ornamentos tienen características de tipo funcional, práctico y religioso, eso permite darles sentido a todos los elementos que en conjunto son parte de la indumentaria del personaje el Huaco.

Por lo tanto, la vestimenta clásica del personaje representativo de la Mama Negra, el Huaco, está conformado por varios elementos de los cuales destacan, el pañuelo, con un tipo de fabricación industrial con remates en todos sus bordes, este

elemento es en su totalidad de color blanco, haciendo referencia a la pureza del shaman, representa la luz y la espiritualidad, permitiéndole al Huaco viajar entre mundos espirituales, así como también complementar estéticamente la vestimenta blanca de este personaje, la finalidad de esta indumentaria es cubrir y proteger la cabeza. La camisa, la gola y el calzado por ser de color blanco simbolizan la luz y espiritualidad del shaman.

Figura 1
Indumentaria del personaje El Huaco



Nota: La imagen muestra los rasgos característicos de la indumentaria y máscara del personaje Huaco.

Fuente: Ficha fotográfica (2020).

Este personaje se diferencia a simple vista por la camisa característica de su traje, la cual es elaborada a máquina con tela de lino blanco y lleva un bordado de flores con colores llamativos, esta puede ser elaborada de manera artesanal o industrial. El pantalón tiene como fines prácticos cubrir las piernas y evitar sudoración excesiva para quien lo lleve. La gola está fabricada en lino y encaje, los bordes superiores están confeccionados recubiertos con elástico blanco y en su parte inferior recubierto con encaje dorado y blanco, El color dorado del encaje representa la riqueza de la provincia de Cotopaxi, además brindan elegancia y distinción al traje, de manera práctica también cubre y protege el cuello del individuo quien lo luce. El calzado, fabricado de manera industrial con cuero poliuretano, protege los pies de la persona quien desfila y estéticamente resalta al personaje vestido de blanco de pies a cabeza.

El rostro del usuario, que personifica al Huaco, cubre su rostro con una máscara pintada con acrílico de color blanco como base y líneas azules, rojas y amarillas que cruzan la superficie de forma horizontal, este elemento puede ser de fabricación artesanal o industrial. Esta indumentaria al poseer la cromática de amarillo, azul, rojo y blanco simboliza a la wipala, el cual es un símbolo de la comunidad andina, además evoca jovialidad a la fiesta y tiene un uso práctico, ya que evita al individuo que usa el traje invertir tiempo en pintar su rostro.

La atamba, está constituida por tela de hilo, cuero animal, joyas, bisutería, flores, papel, monedas, y diversos objetos decorativos de manera artesanal, en esta indumentaria destacan formas geométricas, poliédricas y joyas, los cuales están ligados a la iconografía andina, evocando la jovialidad y la celebración en la fiesta. Este elemento destaca estéticamente por los bordados, encajes, joyas y objetos que prestan la atención del espectador, lo cual produce ostentación en el personaje, la simbología que marca esta prenda está representada por la cosmovisión andina, el espacio-tiempo y la conexión del hombre con la naturaleza.

Como una conclusión previa de esta fase, es necesario resaltar aspectos cromáticos que hacen que se identifique fácilmente al personaje, el color blanco es uno de los colores que más destaca dentro de la vestimenta, a ese color se le ha designado un significado de tipo religioso en el que se hace referencia a la sanación, de ese mismo modo resaltan colores como el azul, blanco y rojo, en ese orden que permite identificar a los ornamentos que lleva el personaje, así mismo los colores que conforman a los bordados que se encuentran en la vestimenta se asemeja a los pigmentos propios de la naturaleza, los colores presentes en la atamba son rojos, naranja, azul y dorado permitiendo ser identificable y llamativos a la vista, dentro de los colores ya mencionados cabe resaltar la presencia del dorado en la decoración de la atamba, puesto que genera una imagen de ser un elemento importante y valioso para el personaje y por lo general se lo relaciona con la riqueza o el poder.

Para establecer un tipo de significado entre los signos y los colores que constituye al personaje del Huaco, fue fundamental examinar y distinguir la información

de varios autores con el fin de apreciar diferentes puntos de vista para el estudio, también fue necesario otras fuentes como: fotografía, vestimenta y piezas gráficas que más adelante serían el respaldo de los que sirvieron de apoyo como referente en la construcción de los diferentes diseños y prototipos.

En la fase de socialización fue necesario dar forma a lo indagado en la fase anterior, es decir, buscar formas que reflejen los elementos más destacados de la trajería del personaje en estudio. En esta etapa cabe mencionar, que para la presentación de la primera propuesta se han tomado en cuenta los conceptos del flat design, durante el proceso del dibujo se implementa cada una de las etapas creativas y analíticas de las fichas de análisis, para generar un producto gráfico conocido como moodboard en el que se establecerá la primera imagen del personaje desde una estructura tridimensional, minimalista. Una vez asignados colores e ilustrado en programas vectoriales, se imprimen, se recorta, se dobla y pega para obtener, como resultado final, figuras tridimensionales denominadas como paper toy.

A partir de ese proceso se recolectaron datos cuantitativos, en donde el 73% de los encuestados ha usado o conoce del paper toys, mientras que el 27% conoce mucho acerca de este tema, su experiencia es muy alta. Eso dio a entender que es factible poner en consideración ciertos parámetros a ser medidos por parte de las personas que colaboraron. Algo muy importante que se destaca, son los tamaños considerados para el paper toys del personaje del Huaco llegando a determinar que el tamaño ideal para la construcción será de 15 centímetros de altura; este dato se obtuvo en la pregunta 2 de la encuesta, que dio como resultado el 60% de aceptación y coincidencia.

El tamaño final del paper toys es fundamental al momento de establecer las medidas del armado y plegado, así como el soporte en el cual se imprimirá dicho personaje. Además, se determinó, por parte de los encuestados, que se establecerá la maquetación en cuatro hojas de formato A4 para facilitar la impresión y la descarga de la ilustración. Este formato fue escogido porque es el más accesible para trabajar, a su vez que no requiere de una impresora o un escáner especial, y este

permite ser impreso tanto en cartulina como en papel bond de 90 gramos como mínimo. La medida menos aceptada fue la de 10 centímetros, esto se debe a la visión del grupo encuestado, ya que bajo su experiencia, prefiere tener un juguete de mayor tamaño; se debe considerar que no está establecido el ancho del paper toys, este se establecerá a través de prueba y error del prototipo final.

Algo importante que se rescató del grupo de encuestados son las características que destacaron en el personaje el Huaco, el 60% considera que la careta es el elemento que debe llamar la atención de este personaje, mientras que el 33% se identificó con la vestimenta. El 26% asume al folclore como una característica trascendental en la fiesta de la Mama Negra. Estos elementos deben destacarse en la ilustración del personaje, para esto se procederá a aumentar su tamaño como énfasis a la importancia de dicho elemento. Se ilustrará la atamba, el cacho de venado y el palo de chonta de manera independiente para conformar un pack coleccionable, este mismo método se puede utilizar para otros personajes. El elemento conocido como gola fue el que obtuvo un 0% de aceptación, por lo que se va a optar por solo graficar de forma bidimensional como parte del vestuario.

También, se pudo identificar en el grupo de trabajo que más del 75% ve factible el proyecto dentro del entretenimiento y el comercio. Es así que el 60% está de acuerdo con el formato digital e impreso para su distribución, ya que gracias al formato digital se podrá promover el paper toys a través de diferentes medios en redes sociales y medios digitales, el 40% están de acuerdo en que el formato digital sea PDF, este formato es compatible con diferentes dispositivos móviles; se

puede enviar a diferentes medios electrónicos como lo son correos y mensajes de texto, haciendo más fácil su distribución. Con una conclusión preliminar de esta fase se puede determinar elementos tanto para la construcción gráfica como son los elementos de: tamaño, distribución, maquetación, características trascendentales del personaje.

En la fase de evaluación se da inicio a la construcción del paper toys tomando en consideración todo lo observado en la fase de socialización, varios aspectos gráficos son de inspiración y como referentes para el desarrollo del mismo; las características que se consideraron fueron varios. En función de la cromática planteada se determinaron colores como el rojo, el azul, el amarillo, blanco y marrón, los cuales ejemplifican al personaje el Huaco.

Por consiguiente, se tomó en cuenta figuras poliédricas, para dar forma a cada uno de los elementos que serán visualizados en este manuscrito. Se optó por usar el estilo flat design para expresar cada uno de los detalles de los paper toys, puesto que el estilo está destinado para que el espectador pueda captar de manera inmediata el mensaje cultural que contiene este producto gráfico. En lo que respecta a la construcción de figuras, se elaboraron tres prototipos de manera manual para posteriormente digitalizarlos; estos prototipos son los principales representantes de la ritualidad del personaje, siendo estas las osamentas, la atamba y el usuario personificado.

Una vez realizado las modificaciones, se aplicó un instrumento con ciertos criterios a ser evaluados y estos fueron sus resultados:

Tabla 1

Primer grupo focal de estudio 19 a 25 años

CRITERIOS	SI	NO	OBSERVACIÓN
Fácil armado	100 %		
Identifica al personaje con claridad	100%		
El paper toys fomenta la cultura	88%	12%	
El paper toys sirve como elemento de educación	100%		
Es versátil en su armado	75%	25%	
Es frágil para su transportabilidad	100%		La mayoría coincide que depende del papel que se va a utilizar
Considera un producto comercial	75%	25%	Hay que mejora la gama de las presentaciones y los personajes

Nota: Datos tomados del instrumento de recolección aplicado

Tabla 2

Segundo grupo focal de estudio 28 a 33 años

CRITERIOS	SI	NO	OBSERVACIÓN
Fácil armado	50%	50%	
Identifica al personaje con claridad	100%		
El peper toy fomenta la cultura	100%		
El peper toy sirve como elemento de educación	25%	75%	Entender al personaje si la persona que lo arma no está relacionado a las fiestas
Es versátil en su armado	75%	25%	
Es frágil para su transportabilidad	100%		La mayoría coincide que depende del papel que se va a utilizar
Considera un producto comercial	100%		Hay que mejorar la gama de las presentaciones y los personajes

Nota: Datos tomados del instrumento de recolección aplicado

Como se puede evidenciar en los resultados, los dos grupos focales coinciden en los criterios de análisis. Se puede entender que es fácil de armar y que se identifica al personaje, en cuanto al fomento de la cultura y la educación hay una gran aceptación por parte de los dos grupos, con una observación en cuanto a la interactividad de armar por parte de

personas que no conozcan nada sobre la cultura y tradición local, en cuanto a los beneficios o inconvenientes al momento de interactuar hacen mención a factores externos como el papel a utilizar, en concreto sobre el gramaje y color y de mejora a las propuestas con otros personajes.

Figura 2

Lámina de personaje El Huaco



Nota: La imagen muestra las láminas constructivas del paper toys de los distintos elementos del personaje el Huaco
Fuente: Láminas Constructivas

Discusión y conclusiones

Como se pudo observar, en las dos primeras fases se llegó a determinar que es factible el proyecto, por lo tanto, se concluye que los paper toys son una innovación y pueden usarse en el desarrollo de productos gráficos y generan oportunidades en

la ilustración de paper toys. Sin embargo, se debe considerar que el desconocimiento es una debilidad en el proyecto y será necesario la promoción y difusión de estos nuevos recursos gráficos.

Es evidente que en la fase de validación es necesario crear un instructivo, se demostró que es imperante la creación del mismo para facilitar el proceso de armado en cada una de las partes del paper toys, y eso también ayudará a entender a las personas que no están relacionadas con las tradiciones culturales de la ciudad de Latacunga, por lo cual, se elaborará un instructivo para cada una de las piezas, el cual contendrá una imagen del objeto armado para una mejor comprensión e información del personaje para introducir al usuario en el tema, de igual manera se incluye el proceso de armado paso a paso. Otra alternativa es implementar un video instructivo exclusivo para la figura del personaje el Huaco, mismo que será adicionado en la lámina mediante un código QR.

Debe señalarse que cada uno de los participantes manifestaron asombro y simpatía en el proceso de construcción de cada elemento, demostrando así el atractivo y la creatividad desarrollada en la propuesta gráfica. En relación con el tema de plegado de pestañas, se registró dificultades de visibilidad en los números con respecto a la cromática utilizada en las figuras de las osamentas del personaje el Huaco, por lo cual, se elegirá un color para la tipografía, de tal manera que sea legible en lo que se refiere al color de las pestañas.

En cambio, en la figura de la atamba se presentó la problemática donde las líneas no se diferenciaban con las decoraciones, por ello, se realizó un cambio en el tamaño de las pestañas de doblez. Cabe considerar, por otra parte, que las pestañas de armado del personaje el Huaco no presentaron ninguna observación, puesto que se efectuaron pruebas de armado con antelación. Ahora bien, los participantes manifestaron un adecuado uso de tamaño en cada uno de los elementos que conforman el pack del personaje el Huaco, siendo evidente que los resultados de la encuesta aportaron de manera significativa a la elaboración del paper toys.

Con respecto al uso de herramientas, se recomienda utilizar pegamento líquido al momento de unir las pestañas de pliegue, debido a que el pegamento en barra causa malestar al adherir las piezas; además, el uso del bisturí es indispensable al momento de recortar los detalles del paper toys. Por último, se encontraron ligeros errores de impresión en

relación con las pestañas de doblado de la figura que conforma la atamba, por lo cual se realizó una corrección de medidas, para que cada una de las piezas se unifique de manera adecuada.

Como conclusión de la investigación se pudo comprobar y corregir aspectos gráficos de cada uno de los elementos que conforman los presentes paper toys, como lo fue: el tamaño, la cromática, legibilidad del objeto, el prototipado. Con respecto al uso cromático, se establece una triada de color donde las características principales surgen de la máscara y Atamba del personaje, en este caso la cromática es azul, rojo y amarillo como colores principales, de igual manera se utilizan otros colores complementarios que tienen un contraste en lo que se refiere a los colores principales, de tal manera se pretende conseguir una armonía en los distintos Paper toys elaborados.

Por otra parte, el uso tipográfico establece un tipo de fuente Sans serif, la cual permite tener una mayor legibilidad debido a que existen varios textos indicativos en las láminas constructivas. Además, el focus group realizado dio un aporte cualitativo en cuanto a la aceptación del proyecto, ya que las láminas proyectan información clara y directa desde la explicación del origen del personaje, así como el armado de cada uno de los elementos que compone el paper toys.

Referencias

- Arévalo-Ortiz, P. (2021). La cultura visual en el proceso del tejido Puruhá. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. Ensayos, 90, 146 - 149.
- Bauman, Z. (1999). *La globalización. Consecuencias humanas*. Fondo de Cultura Económica. 14. <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/701>
- Cárate, S. (2007). *La Capitanía de la Mama Negra o "Santísima Tragedia"*. Convenio Andrés Bello IPANC.
- Córdova Maigua, N. J. (2013). *Metáfora de la Arqui. Metáfora en la Arquitectura: Cementerio Integrador del Ritual Funerario Andino de la Cultura Kichwa*

Otavallo- Ilumán Tío [Tesis de pregrado, Universidad San Francisco de Quito]. <http://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/2523/1/107108.pdf>

Chica-Urgiles, K.N. (2019). *Análisis semiótico de la vestimenta de los personajes de la Fiesta de la Mama Negra* [Tesis de pregrado, Universidad del Azuay]. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9230>

Halbwachs, M. (1992). *On collective memory*. (M. A. D., Trad.) The University of Chicago Press. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=GPh-GukFWC84C&oi=fnd&pg=PP11&dq=m+halbwachs+&ots=dsgX_wT89V&sig=87JeEUUifFnV3IsoEfdx7qf6evs#v=onepage&q=m%20halbwachs&f=false

Hernández Rodríguez, D. G. (2018). *Diseño de estrategias para la comercialización en Colombia de modelos fabricados con papel en tercera dimensión "papercraft"* [Tesis de pregrado, Universidad de Cundinamarca]. <https://repositorio.ucundinamarca.edu.co/bitstream/handle/20.500.12558/1110/DISE%20DE%20ESTRATEGIAS%20PARA%20LA%20COMERCIALIZACI%20EN%20COLOMBIA%20DE%20MODELOS%20FABRICADOS%20CON%20PAPEL%20EN%20TERCERA%20D.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Lizarraga, G. E. C. (2017). *Representaciones contemporáneas juveniles del imaginario regional oxkutzcabense mediante paper toys* [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad de Xochimilco]. https://www.academia.edu/34507829/Representaciones_contemporaneas_juveniles_del_imaginario_regional_oxkutzcabense_mediante_paper_toys_Gabriel_E_Chacon_Lizarraga_2017

Llivi Dútan , J. F. (2020). *Conservación del ritual ancestral denominado Chanka Taksana en la comunidad Shushilcon, cantón Alausí* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/6401/1/TESIS%20PARA%20LA%20BIBLIOTECA%20UNACH.pdf>

Martel, T. (2019). *El kirigami y su relación con el desarrollo de la motricidad fina de los niños del primer grado Howard Gardner de Villa*. [Tesis de

licenciatura, Universidad Faustino Sánchez Carrión]. http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3430/TEOFIL_A%20MILAGROS%20MARTEL%20CARDENAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Martínez Borrero, J., y Sojos de Peña, D. (1982). *El Traje Popular Ecuatoriano*. <http://documentacion.cidap.gob.ec/cgibin/koha/opacimageviewer.pl?biblionumber=7206>. Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares (CIDAP).

Rodríguez, S. (2012). Consumismo y sociedad: Una visión crítica del homo consumens. *Nómadas Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, 34(2). http://dx.doi.org/10.5209/rev_NOMA.2012.v34.n2.40739

Sampieri. (2010). *Metodología de la Investigación*. Mc GrawHil.

Tenorio, M. C. (2011). Escolaridad generalizada: ¿inclusión social o pérdida de la identidad cultura? *Revista de Estudios Sociales*, 40, 57-71. <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.7440/res40.2011.06>

Ulloa Enriquez , F., y Almuiñas Rivero , J. L. (2017). La Mama Negra y el trabajo extensionista de la Universidad Técnica Cotopaxi en la trama sociocultural del cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, República del Ecuador. *Revista Cubana de Educación Superior*, 36(1), 15-29. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142017000100002

Valarezo, J. P., & Escobar, T. (2009). *La fiesta popular tradicional del Ecuador* (No. 2). Ministerio de Cultura del Ecuador.