



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS.

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Ilustración digital como recurso para diferenciar las características del personaje diablo en la cultura ecuatoriana desde el enfoque semiótico.

Trabajo de Titulación para optar al título de “Licenciado en Diseño Gráfico”

Autor:

Michael Joseph López Moreno

Tutor:

Mgs. Mariela Verónica Samaniego López.

Riobamba, Ecuador – 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Michael Joseph López Moreno**, con cédula de ciudadanía **1850612183**, autor (a) del trabajo de investigación titulado: **ILUSTRACIÓN DIGITAL COMO RECURSO PARA DIFERENCIAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE DIABLO EN LA CULTURA ECUATORIANA DESDE EL ENFOQUE SEMIÓTICO**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 26 de julio de 2024.



Michael Joseph López Moreno

C.I. 1850612183

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

En la Ciudad de Riobamba, a los 26 días del mes de julio de 2024, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por el estudiante **MICHAEL JOSEPH LÓPEZ MORENO** con CC: **1850612183**, de la carrera **DISEÑO GRÁFICO** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado “**ILUSTRACIÓN DIGITAL COMO RECURSO PARA DIFERENCIAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE DIABLO EN LA CULTURA ECUATORIANA DESDE EL ENFOQUE SEMIÓTICO**”, por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



Mgs. Mariela Verónica Samaniego López
C.I: 0603205519

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **“Ilustración digital como recurso para diferenciar las características del personaje diablo en la cultura ecuatoriana desde el enfoque semiótico”**, presentado por **Michael Joseph López Moreno**, con cédula de identidad número **1850612183** bajo la tutoría de **Mgs. Mariela Verónica Samaniego López**; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 15 de noviembre de 2024.

Dr. Santiago Barriga
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Jorge Ibarra
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Elvis Ruíz
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



CERTIFICADO ANTIPLAGIO

Que, **López Moreno Michael Joseph** con CC: **1850612183**, estudiante de la Carrera **Diseño Gráfico**, Facultad de **Ciencias De La Educación, Humanas Y Tecnologías**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **“Ilustración digital como recurso para diferenciar las características del personaje diablo en la cultura ecuatoriana desde el enfoque semiótico”**, cumple con el 3 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 26 de julio de 2024



Mgs. Mariela Verónica Samaniego López
C.I: 0603205519

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación está dedicado con mucho cariño a:

Mis padres, Patricio López y Marlene Moreno, por dar todo de ustedes para que mi objetivo se cumpla. Gracias por toda la paciencia que han tenido conmigo durante este proceso, no solo universitario, sino desde que comencé mis estudios primarios. Papá, Mamá, su hijo ya es un profesional, estoy orgulloso de ser el primero en la familia en lograr este objetivo. Este logro es de ustedes; lucharon incontables veces y el resultado está aquí. Siéntanse tranquilos, que ahora todo va por mi cuenta. Los amo.

A mis hermanos, Steeven y Patrick, que sepan que todo esfuerzo tarde o temprano tiene su recompensa, siempre y cuando se hagan las cosas con integridad y honestidad. Ustedes son los siguientes. No faltarán ánimos ni apoyo de mi parte. ¡Adelante, familia!

A mi amada Mishell, he aprendido mucho durante todo el proceso juntos. Estoy feliz por haberte conocido y por ser parte de mi vida. Tú has sido mi más grande motivación para superarme, para querer dar más de mí, para convertir las ideas en realidad y para entender que con paciencia todo es posible. Me has impulsado a aprender cosas nuevas, y con tus palabras creas al mejor profesional y persona que imaginas. Por todo eso y mucho más, gracias, amor de mi vida.

“Nunca estás solo, si estás con Dios y conmigo”

Mishell Esmeralda

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por darme salud, vida y sabiduría para superar cada obstáculo.

A mis padres, por su apoyo y amor incondicional, por inculcarme el valor del esfuerzo y la valentía, y por acompañarme en este proceso que me ha formado como profesional, enseñándome a dar lo mejor de mí a pesar de las adversidades. Papá y Mamá, gracias por ser los pilares fundamentales de mis logros. Los amo profundamente.

A mi abuelita Rosa, mi viejita, gracias por estar siempre a mi lado en los momentos más importantes de mi vida, por apoyarme y corregirme cuando era necesario, y por sus palabras de aliento cuando sentía que no podía más.

A mi querida y amada Mishell Esmeralda, que durante mi estancia en Riobamba fue mi todo: mi apoyo, mi motor, mi paz. Mi inspiración para esforzarme cada vez más y no rendirme. Por ti, con tus palabras y ánimos, estaría dispuesto a conquistar el mundo y ser el mejor en lo que hago. Amor mío, gracias por tu apoyo y paciencia desde que nos conocimos.

A mis grandes amigos, Danny y Henry, gracias por la lealtad demostrada durante este largo viaje. Les deseo éxitos en cada uno de los caminos que tomen.

A la Universidad Nacional de Chimborazo, gracias por abrirme las puertas para formarme como profesional y permitirme alcanzar mi objetivo soñado. Agradezco profundamente el aprendizaje brindado por medio de sus excelentes docentes.

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I..... 19

1. INTRODUCCIÓN 19

1.1 Antecedentes 20

1.2 Planteamiento del Problema 21

1.3 Justificación 23

1.4 Objetivos 24

1.4.1 Objetivo General 24

1.4.2 Objetivos Específicos: 24

CAPÍTULO II 25

2. MARCO TEÓRICO..... 25

2.1 Estado del Arte..... 25

2.2 Ilustración 26

2.3 Tipologías de ilustración..... 26

2.3.1 Ilustración Manual 26

2.3.2	Ilustración Digital	27
2.3.3	Ilustración Vectorial.....	29
2.3.4	Ilustración Tipográfica.....	30
2.3.5	Ilustración Publicitaria	30
2.3.6	Ilustración Editorial	31
2.3.7	Ilustración Infantil.....	32
2.4	Estilos de Ilustración.....	33
2.4.1	Ilustración estilo oriental (Manga).....	33
2.4.2	Ilustración estilo Realista.....	34
2.4.3	Ilustración estilo Minimalista	35
2.4.4	Ilustración de estilo Cartonesco	36
2.5	Personaje Diablo	37
2.5.1	Cosmovisión Andina.....	37
2.5.2	Personaje Diablo en la religión.....	38
2.5.3	Personaje Diablo en la cultura	38
2.5.4	Personaje Diablo en la cultura ecuatoriana.....	39
2.5.5	Diablo Huma.....	40
2.5.6	Diablo de lata	41
2.5.7	Diablo de Píllaro	43
2.6	Representación.....	44
2.6.1	Morfología	44
2.6.2	Morfología Perceptual	44
2.6.3	Morfología Significativa.....	45
2.7	Semiótica.....	46

2.7.1	Semiótica según Peirce	46
2.7.1.1	Primeridad.....	46
2.7.1.2	Segundidad.....	47
2.7.1.3	Terceridad	47
2.7.1.4	Signo	47
2.7.1.5	Objeto.....	48
2.7.1.6	Interpretante	48
2.7.1.7	Rema	48
2.7.1.8	Decisigno	48
2.7.1.9	Diciente	49
2.7.1.10	Tabla semiótica de Peirce	49
CAPÍTULO III.....		51
3.	METODOLOGIA.....	51
3.1	Enfoque de investigación.....	51
3.2	Diseño de investigación	51
3.3	Tipos de investigación	51
3.3.1	Por el nivel o alcance:.....	51
3.3.2	Por el lugar:.....	51
3.4	Unidad de análisis.....	52
3.4.1	Población de estudio	52
3.4.2	Tamaño de la muestra	52
3.4.3	Método de muestreo.....	52
3.5	Técnicas e Instrumentos para la recolección de datos	53
3.5.1	Técnica 1: (Variable independiente) Entrevista.....	53

3.5.1.1	Instrumento: Cuestionario.....	53
3.5.2	Técnica 2: (Variable dependiente) Encuesta.....	53
3.5.2.1	Instrumento: Cuestionario.....	53
3.5.3	Técnica 3 (Variable dependiente) Observación	54
3.5.3.1	Instrumento: Ficha de análisis semiótico.....	54
3.6	Procesamiento y análisis de la información	54
CAPÍTULO IV		55
4.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	55
4.1	Resultados.....	55
4.1.1	Entrevista dirigida al presidente de la “Casa de la Cultura de la ciudad de Riobamba”	55
4.1.2	Encuesta realizada a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.....	57
4.2	Discusión.....	65
4.3	Fichas de análisis semiótico de los personajes Diablo de Píllaro, Diablo Huma y Diablo de Lata, de la cultura ecuatoriana.....	68
CAPÍTULO V.....		80
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	80
5.1	Conclusiones.....	80
5.2	Recomendaciones	80
CAPÍTULO VI.....		82
6.	PROPUESTA.....	82
6.1	Ilustración digital del personaje Diablo Huma	82
6.2	Ilustración digital del personaje Diablo de Píllaro.....	83
6.3	Ilustración digital del personaje Diablo de Lata	84

BIBLIOGRAFÍA 85

ANEXOS 88

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Cuadro semiótico según Peirce</i>	49
Tabla 2: <i>Ilustración elegida para representación de los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.</i>	57
Tabla 3: <i>Estilo de ilustración en la representación del personaje diablo en la cultura ecuatoriana.</i>	58
Tabla 4: <i>Cromática para la representación de los distintos personajes diablos de la cultura ecuatoriana.</i>	59
Tabla 5: <i>Morfología para seguir para la aplicación a los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.</i>	60
Tabla 6: <i>Elección de expresiones faciales para representación de los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.</i>	61
Tabla 7: <i>Elección del tipo de vestimenta para los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.</i>	62
Tabla 8: <i>Preferencia del nivel de detalle en las ilustraciones de los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.</i>	63
Tabla 9: <i>Elección para el fondo de las ilustraciones de los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.</i>	64
Tabla 10: <i>Ficha de análisis semiótico de la máscara del personaje Diablo de Píllaro, de la cultura ecuatoriana.</i>	68
Tabla 11: <i>Ficha de análisis semiótico de la vestimenta del personaje Diablo de Píllaro, de la cultura ecuatoriana.</i>	69
Tabla 12: <i>Ficha de análisis semiótico de los movimientos del personaje Diablo de Píllaro, de la cultura ecuatoriana.</i>	70
Tabla 13: <i>Ficha de análisis semiótico de la máscara del personaje Diablo Huma, de la cultura ecuatoriana.</i>	71
Tabla 14: <i>Ficha de análisis semiótico de la vestimenta del personaje Diablo de Huma, de la cultura ecuatoriana.</i>	72
Tabla 15: <i>Ficha de análisis semiótico de los movimientos del personaje Diablo Huma, de la cultura ecuatoriana.</i>	73

Tabla 16: <i>Ficha de análisis semiótico de la máscara del personaje Diablo de Lata, de la cultura ecuatoriana.</i>	74
Tabla 17: <i>Ficha de análisis semiótico de la vestimenta del personaje Diablo de Lata, de la cultura ecuatoriana.</i>	75
Tabla 18: <i>Ficha de análisis semiótico de los movimientos del personaje Diablo de Lata, de la cultura ecuatoriana.</i>	76
Tabla 19: <i>Ficha de creación del personaje Diablo de Píllaro, de la cultura ecuatoriana</i>	77
Tabla 20: <i>Ficha de creación del personaje Diablo Huma, de la cultura ecuatoriana</i>	78
Tabla 21: <i>Ficha de creación del personaje Diablo de Lata, de la cultura ecuatoriana</i>	79

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Ilustración manual.....	27
Figura 2: Ilustración digital	28
Figura 3: Ilustración Vectorial.....	29
Figura 4: Ilustración Tipográfica.....	30
Figura 5: Ilustración Publicitaria	31
Figura 6: Ilustración Editorial.....	32
Figura 7: Ilustración Editorial.....	33
Figura 8: Ilustración estilo manga	34
Figura 9: Ilustración estilo realista	35
Figura 10: Ilustración estilo minimalista	36
Figura 11: Ilustración estilo cartoon.....	37
Figura 12: Diablo Huma – representación.....	41
Figura 13: <i>Diablo de Lata - representación</i>	42
Figura 14: Diablo de Píllaro- representación.....	44
Figura 15: Ilustración elegida para representación de los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.	58
Figura 16: Estilo de ilustración en la representación del personaje diablo en la cultura ecuatoriana.	59
Figura 17: <i>Cromática para la representación de los distintos personajes diablos de la cultura ecuatoriana.</i>	60
Figura 18: Morfología para seguir para la aplicación a los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.	61
Figura 19: Elección de expresiones faciales para representación de los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.	62
Figura 20: <i>Elección del tipo de vestimenta para los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.</i>	63
Figura 21: Preferencia del nivel de detalle en las ilustraciones de los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.	64

Figura 22: Elección para el fondo de las ilustraciones de los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.....	64
Figura 23: Ilustración digital del Diablo Huma.....	82
Figura 24: Ilustración digital del Diablo de Píllaro	83
Figura 25: <i>Ilustración digital del Diablo de Lata</i>	84
Figura 26: Oficio de petición para la aplicación de los instrumentos de recolección de datos... 88	
Figura 27: Entrevista dirigida al Ing. Juan Carlos Huaraca, presidente de la Casa de la Cultura de la ciudad de Riobamba.....	89
Figura 28: <i>Entrevista dirigida al Ing. Juan Carlos Huaraca, presidente de la Casa de la Cultura de la ciudad de Riobamba</i>	90
Figura 29: Encuesta dirigida a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.	91
Figura 30: Encuesta dirigida a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.	92
Figura 31: Encuesta dirigida a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.	93
Figura 32: Encuesta dirigida a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.	94
Figura 33: Aplicación de la encuesta virtual a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Nacional de Chimborazo.....	95
Figura 34: Aplicación de la entrevista al Ing. Juan Carlos Huaraca, presidente de la Casa de la Cultura de la ciudad de Riobamba	96
Figura 35: Aplicación de la entrevista al Ing. Juan Carlos Huaraca, presidente de la Casa de la Cultura de la ciudad de Riobamba	97

RESUMEN

En esta investigación se determinó cómo la ilustración digital ayudó al análisis semiótico del personaje del diablo en los diversos contextos demográficos de Ecuador. Este exhaustivo estudio se llevó a cabo con un enfoque mixto, empleando una combinación precisa de métodos y técnicas para la recolección de datos cuantitativos y cualitativos, manteniendo un diseño no experimental que respetó la naturalidad de las variables. La investigación trabajó con una muestra con estudiantes del octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo y entrevistas a representantes de la Casa de la Cultura de la ciudad de Riobamba. Se aplicó técnicas como encuestas, entrevistas y observaciones, utilizando instrumentos acordes a cada técnica, las que se ocuparon son, cuestionarios y fichas de análisis semiótico. Esta valiosa información fue esencial para la creación de los personajes Diablo Huma, Diablo de Lata y Diablo de Píllaro, y posteriormente, para el análisis semiótico de cada uno de ellos. El objetivo de esta investigación fue identificar los principales rasgos de los personajes con ayuda de la ilustración digital que, ha sido primordial para el análisis semiótico del personaje del diablo en los diversos sitios demográficos del Ecuador, permitiendo una representación visual dinámica y accesible. A través de la ilustración digital, se ha logrado una mayor precisión en la captación de los detalles simbólicos y culturales que caracterizan a estos personajes, facilitando así una comprensión más profunda de su significado en diferentes contextos sociales y geográficos. Este enfoque no solo enriquece el estudio teórico, sino que también ofrece nuevas perspectivas y herramientas para la interpretación y preservación de las tradiciones populares ecuatorianas.

Palabras claves: diablo, ilustración digital, análisis semiótico.

ABSTRACT

This research determined how digital illustration helped the semiotic analysis of the devil character in the various demographic contexts of Ecuador. This exhaustive study was carried out with a mixed approach, using a precise combination of methods and techniques for the collection of quantitative and qualitative data, maintaining a non-experimental design that respected the naturalness of the variables. The research worked with a sample of students from the eighth semester of the Graphic Design course at the National University of Chimborazo and interviews with representatives of the House of Culture of the city of Riobamba. Techniques such as surveys, interviews and observations were applied, using instruments appropriate to each technique, such as questionnaires and semiotic analysis sheets. This valuable information was essential for the creation of the characters Diablo Huma, Diablo de Lata and Diablo de Píllaro, and later, for the semiotic analysis of each of them. The objective of this research was to identify the main features of the characters with the help of digital illustration, which has been essential for the semiotic analysis of the character of the devil in the various demographic sites of Ecuador, allowing a dynamic and accessible visual representation. Through digital illustration, greater precision has been achieved in capturing the symbolic and cultural details that characterize these characters, thus facilitating a deeper understanding of their meaning in different social and geographical contexts. This approach not only enriches the theoretical study, but also offers new perspectives and tools for the interpretation and preservation of Ecuadorian popular traditions.

Keywords: devil, digital illustration, semiotic analysis.



Revised by

Mario N .Salazar

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

La ilustración digital ha emergido como una herramienta poderosa y versátil en el campo del diseño gráfico, permitiendo una exploración más profunda y creativa de personajes culturales. En este contexto, el personaje del diablo, profundamente arraigado en la cultura ecuatoriana, presenta una rica oportunidad para el análisis semiótico a través de la ilustración digital. Este estudio se centra en la diferenciación de las características del diablo en tres representaciones específicas: el Diablo de Píllaro, el Diablo Huma y el Diablo de Lata, utilizando un enfoque semiótico para desentrañar los significados culturales y simbólicos que estos personajes encarnan.

Para desarrollar una comprensión integral de estos personajes, se llevaron a cabo encuestas a estudiantes de octavo semestre de la carrera de diseño gráfico. El objetivo fue identificar las preferencias estilísticas al momento de realizar ilustraciones, resultando en la elección del estilo cartoon por su naturaleza amigable, entretenida y visualmente atractiva. Adicionalmente, se realizó una entrevista al director de la Casa de la Cultura de Riobamba, proporcionando un contexto cultural y una visión experta sobre los diablos más representativos del Ecuador.

Con esta base teórica y metodológica, se procedió a la creación de tres fichas de análisis semiótico para cada uno de los personajes seleccionados. Cada ficha aborda un aspecto específico: la máscara, la vestimenta y el movimiento, permitiendo un análisis detallado y sistemático de los elementos visuales y simbólicos que conforman a estos personajes. Este enfoque no solo facilita una comprensión más profunda de la iconografía del diablo en la cultura ecuatoriana, sino que también destaca el potencial de la ilustración digital como medio para preservar y revitalizar tradiciones culturales.

El objetivo principal de esta tesis es responder a la pregunta: ¿Cómo la ilustración digital puede aportar para el análisis semiótico del personaje diablo en los distintos sitios demográficos del Ecuador? La ilustración digital, al ofrecer flexibilidad y precisión en la representación visual, permite una exploración detallada y matizada de los signos y símbolos que constituyen estos personajes. Además, facilita la comparación y contrastación de las variaciones regionales en la representación del diablo, revelando cómo las características visuales y simbólicas se adaptan y transforman en diferentes contextos geográficos. Esta capacidad de análisis detallado y adaptable es crucial para entender y comunicar las complejidades culturales del personaje del diablo en Ecuador.

El propósito de esta investigación es demostrar cómo la ilustración digital puede servir como una herramienta eficaz para el análisis semiótico, ayudando a identificar y diferenciar los elementos visuales y simbólicos del personaje del diablo en distintas regiones del Ecuador. Esta metodología no solo enriquecerá el campo del diseño gráfico y los estudios culturales, sino que también contribuirá a la preservación y promoción de las tradiciones culturales a través de representaciones visuales modernas y accesibles.

1.1 Antecedentes

Quizhpe (2023), en su tesis cuyo objetivo fue proponer una Ilustración Digital de Personajes para Promocionar la Fiesta de Navidad de la Cultura Indígena Saraguro evidenció la necesidad de aplicar este recurso para la revalorización cultural del pueblo Saraguro. La investigación planteó la posibilidad de incorporar nuevos métodos para difundir las tradiciones culturales a través de ilustraciones digitales dirigidas a jóvenes y adultos. Se utilizó una metodología mixta, integrando investigaciones cuantitativas y cualitativas, con un enfoque exploratorio y un diseño no experimental. Se crearon ilustraciones narrativas para generar conciencia dentro del pueblo Saraguro, las cuales fueron difundidas mediante plataformas digitales en formato de ebook. El proceso de creación de personajes incluyó guías de diseño sobre aspectos reticulares, cromáticos, vestimenta y accesorios. Los resultados mostraron que la mayoría de los participantes reconocía los personajes y sus funciones, así como el significado de las costumbres, destacando la relevancia cultural de las tradiciones a través de su identidad. Aunque las fiestas navideñas han perdido parte de su identidad por la influencia de la iglesia católica, se mantienen a través de la artesanía, arquitectura, simbología y el lenguaje característico de la cultura Saraguro.

Carrillo (2022), en su tesis, planteó la importancia de la práctica de la ilustración y su relación con el activismo feminista, ofreciendo un enfoque basado en las experiencias vivenciales de ilustradoras como *Angie Vanessita*, *Sal O Miel*, *Nary* y *Canela Sin Miedo*. A través del diálogo con estas y otras ilustradoras, se realizó una aproximación tanto conceptual como vivencial sobre la ilustración feminista, abordando sus experiencias, activismo, luchas y su vínculo con otras disciplinas como la comunicación, el diseño y el arte. Además, se analizó una serie de ilustraciones producidas en torno a problemáticas como la violencia de género, la despenalización del aborto, la reivindicación del cuerpo como territorio y el Paro Nacional de Octubre. Las temáticas, que reflejan un fenómeno común de violencia patriarcal, clasista, racista y extractivista, fueron abordadas en obras que no solo visibilizan y denuncian, sino que también acompañan y brindan apoyo a las personas afectadas.

Vallejo (2023), en su tesis, abordó la ilustración conceptual aplicada a propuestas innovadoras en el tatuaje, analizando dos variables principales: la ilustración y el tatuaje. La investigación planteó que la ilustración, históricamente relacionada con procesos didácticos y estéticos, tiene un enfoque estético dentro del tatuaje, buscando denotar un significado especial para la persona tatuada. Entre las técnicas estudiadas se destacaron cuatro: realista, tradicional, neotradicional y *new-school*. Se utilizó un enfoque cualitativo, basado principalmente en la observación de los procesos creativos de artistas como Luis Casco, Marlon Flores y Nicolás Jaramillo, entre otros. El proceso metodológico incluyó cuatro fases, desde la conceptualización inicial hasta el arte final, siguiendo metodologías como la de *Walt Disney* y *Robert Scott*. Los resultados de la investigación condujeron al desarrollo de un catálogo de ilustraciones conceptuales que fusiona principios de diseño con técnicas del tatuaje, constituyendo una herramienta para mejorar la calidad de los tatuajes del autor y promocionar su trabajo a futuros clientes.

1.2 Planteamiento del Problema

“El ser humano desde tiempo inmemorables, ha tenido y sentido el impulso de representar el mundo que lo rodea, desde la prehistoria hasta la fecha el hombre ha buscado la forma de dejar testimonio de su mundo; y para ellos se han valido de grafismos, colores, líneas y formas para representar esa realidad” (Rodríguez, 2012).

A lo largo de la historia, las personas han accedido a la ilustración como un medio de comunicación visual, a través de ello, han podido plasmar, ideas, conceptos, creencias, etc. Desde las primeras pinturas rupestres hasta las complejas obras de arte digital contemporáneas, la ilustración ha servido como base para capturar la esencia de la realidad y transmitir emociones, ideas y pensamientos. A través del uso de distintos métodos y medios, los ilustradores han explorado y reinterpretado el mundo de distintas maneras, ofreciendo nuevas perspectivas y narrativas sobre la naturaleza, la sociedad y la cultura. La manera de la ilustración para convertir la complejidad del mundo en imágenes que son fáciles de entender y que llevan un significado amplio ha realizado un papel importante en el avance del arte, la comunicación y el entendimiento entre las personas a lo largo de los tiempos.

La ilustración es una forma de expresión visual al crear imágenes o elementos gráficos que se utilizan para comunicar ideas, emociones y conceptos. Desde las primeras pinturas en cuevas hasta las creaciones digitales de hoy en día, los artistas visuales han empleado una extensa gama de métodos para plasmar sus ideas. Ya sea en la página de un libro, en un póster publicitario o también como una forma de expresión personal. Aunque es su base estructural, la diferencia con el dibujo es clara. Según Dalley (1980), aún hay criterios particulares que distinguen y caracterizan cada una de las áreas de estudio.

“Arte e ilustración nunca pueden separarse por completo; la ilustración se basa en las técnicas artísticas tradicionales. Generalmente, se considera que la ilustración es arte en un contexto comercial” (pág. 10)

Ardevol (2014), da a conocer en su libro “Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea”, sobre la importancia del aspecto emocional presente en la imagen simbólica y en el ritual religioso, como el hilo conductor de una buena parte de los antropólogos sociales y culturales, tanto que definirá toda una corriente teórica, la antropología simbólica. (pág. 32)

Cuando estudiamos antropología o sociología visual, no nos limitamos a analizar imágenes simples, sino exploramos todo lo que es visible y observable en nuestras sociedades. Conectamos con ideas y teorías provenientes de diversas áreas del conocimiento, como la sociología, la filosofía y la antropología. Entender y utilizar información visual se convierte en una prioridad para entender cómo funcionan nuestras culturas y sociedades, es así que cada detalle visual cuenta una historia única sobre quiénes somos y cómo vivimos.

En este estudio se analizó las representaciones del diablo en la ilustración digital, tomando en consideración los diferentes contextos demográficos del Ecuador. A través de un enfoque crítico y multidisciplinario, se determinó cómo se ha abordado hasta ahora este personaje y cómo se puede

mejorar su representación para reflejar de manera más fiel su importancia cultural y simbólica en el contexto ecuatoriano.

Mediante el análisis de diversas fuentes, como ilustraciones existentes, estudios antropológicos y literatura relacionada, se identificó las principales tendencias, estereotipos y maneras de representación del diablo en la ilustración digital. A partir de esta indagación, se propusieron recomendaciones y pautas para una representación más precisa y enriquecedora de este personaje, considerando las particularidades de cada contexto demográfico dentro del Ecuador. Si bien es cierto, la ilustración digital ha revolucionado la forma en que representamos visualmente personajes y conceptos en la actualidad. Su capacidad para combinar habilidades artísticas tradicionales con herramientas digitales nos brinda un amplio abanico de posibilidades creativas. En el contexto de la cultura ecuatoriana, la ilustración digital desempeña un papel fundamental para representar al diablo, un personaje cargado de simbolismo y significado en diferentes contextos.

La representación del diablo en la cultura ecuatoriana es diversa y compleja, debido a la riqueza cultural y las múltiples influencias presentes en el país. Cada región y cada grupo étnico tiene sus propias interpretaciones y representaciones del diablo, basadas en mitos, tradiciones y creencias arraigadas en su historia. La ilustración digital permite explorar y plasmar estas distintas visiones de manera más accesible y versátil.

La manera en el que la religión percibe al diablo es relativamente moderna. Los griegos tenían el pensamiento de que los demonios no encarnaban, por regla general. Eran considerados almas o espíritus de parientes fallecidos que no encuentran la paz. Para Homero, el diablo representa el poder de los dioses sobre los hombres y, en Hesíodo, aparece como la avaricia del hombre por gobernar su destino y su entorno. Russell (1995), da a conocer en su libro titulado Lucifer que, “la apariencia del diablo varía mucho más que su nombre. Se lo asoció frecuentemente con animales, esto bajo la tradición judeocristiana y a veces por que los animales eran consagrados a los dioses paganos. El diablo aparecía como culebra, mono, víbora, basilisco, murciélago, oso, abeja, jabalí, toro, gato, centauro, entre otros”. (pág. 73)

Arboleda (2011), comenta que el diablo es el símbolo de las luchas del pueblo, de sus temores, de sus momentos de dominación y de exterminio. A veces, el diablo es contra símbolo; frente a una cultura demasiado rígida y dominante, es el portavoz de la o de las contraculturas, es el otro que ha sido rechazado o ignorado, que puede expresarse con libertad, al menos en el momento de la fiesta. “La figura simbólica presente en el carnaval es el diablo; símbolo del exceso y del desenfreno, de la libertad original, de la inmoralidad anti institucional, el poder del pecado” (pág. 250).

El modo en que los humanos asimilan a los animales con el diablo es relevante, debido a que, desde ahí parte las representaciones faciales de algunos de los personajes diablo que están inmersos en la cultura ecuatoriana. Las características más sobresalientes por encima de los demás están los cachos, nariz puntiaguda, dientes afilados, facciones fruncidas, color rojo, que hacen referencia al infierno, zapatillas negras, que hacen alusión a pesuñas. Son algunas de las

características que resaltan en las tradiciones del país. Por lo tanto, el objetivo en cuestión fue determinar de qué manera la ilustración digital, analizada desde una perspectiva semiótica, podía servir como una herramienta para distinguir las características del personaje del diablo en la cultura ecuatoriana.

A partir del contexto expuesto, surge la necesidad de analizar el papel que desempeña la ilustración digital en la representación y comprensión de figuras culturales relevantes en el Ecuador. En este sentido, me he planteado la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo la ilustración digital puede aportar para el análisis semiótico del personaje diablo en los distintos sitios demográficos del Ecuador?. Esta pregunta busca explorar cómo la ilustración digital puede ser una herramienta eficaz para representar y analizar los símbolos y significados culturales asociados al personaje del diablo en diversas regiones del país, destacando las diferencias y matices que emergen en cada contexto.

1.3 Justificación

El personaje del diablo ha sido una figura recurrente en la cultura ecuatoriana, arraigada en sus creencias populares y tradiciones culturales. Su presencia se manifiesta en diversas expresiones artísticas y folclóricas, desde cuentos y leyendas hasta representaciones teatrales y festividades religiosas. Explorar el personaje del diablo desde una perspectiva semiótica nos permite aclarar la diversidad de capas de significados que están detrás de su representación simbólica, así como comprender su papel en la construcción de la identidad cultural y la cosmovisión ecuatoriana.

Mediante el análisis semiótico, profundizamos en los elementos visuales, lingüísticos y culturales que conforman la imagen de este personaje en el Ecuador, y a través de la ilustración digital, damos vida a esta figura, resaltando su riqueza simbólica y su influencia en la imaginación colectiva de la sociedad del país. Esta investigación se adentra en un análisis conceptual aplicado a los procesos de ilustración digital del personaje del diablo, considerando su representación semiótica en distintos contextos geográficos del Ecuador. La falta de este análisis limita la comprensión de las simbologías culturales asociadas a este personaje, así como la interpretación y construcción de su imagen en el ámbito de la ilustración digital.

Este estudio sobre el personaje del diablo en la cultura ecuatoriana, a través de la combinación de ilustración digital y análisis semiótico, no solo tiene importancia cultural, sino también relevancia social. Al explorar los múltiples aspectos del significado que conducen al mal en Ecuador, podemos comprender mejor cómo esta figura influye en la percepción y las creencias de la sociedad. La representación visual a través de la ilustración digital permite una conexión más inmediata y accesible con el público, facilitando la comprensión y el debate sobre temas complejos como la identidad cultural y las tradiciones populares.

Esta investigación tiene implicaciones prácticas significativas. Por un lado, la aplicación de la ilustración digital permite crear representaciones visuales más accesibles y atractivas del diablo, lo que facilita su comprensión y difusión entre el público. Por otro lado, el análisis semiótico ofrece herramientas conceptuales para descifrar las complejidades simbólicas que rodean al personaje, ayudando a profundizar en su significado cultural y social.

Al explorar y comprender los diversos significados y simbolismos asociados a la figura del diablo en el contexto cultural ecuatoriano, analizamos los signos, símbolos y códigos utilizados en la representación de este personaje en la ilustración digital, considerando su relación con la cosmovisión y las creencias ancestrales de la cultura ecuatoriana. Examinamos aspectos como la iconografía, los colores, las formas y los elementos contextuales presentes en las ilustraciones digitales del diablo en Ecuador, con el fin de comprender cómo se construye e interpreta su imagen en este contexto específico.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Determinar cómo la ilustración digital puede aportar para el análisis semiótico del personaje diablo en los distintos sitios demográficos del Ecuador.

1.4.2 Objetivos Específicos:

Analizar los fundamentos teóricos y metodológicos para entender al personaje diablo y la ilustración digital.

Identificar cuáles son los elementos y símbolos más comunes utilizados en la representación del personaje del diablo en la ilustración digital, y cómo varían en diferentes contextos geográficos.

Establecer qué aspectos semióticos de los personajes ilustrados del diablo deben considerarse para la propuesta.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO.

2.1 Estado del Arte

La ilustración digital se ha convertido en un medio relevante para la comunicación visual, particularmente en el contexto cultural. Sin embargo, la falta de interés del público objetivo hacia las ilustraciones del personaje diablo en la cultura ecuatoriana puede atribuirse a la ausencia de fundamentos que sustenten su representación. Esta problemática sugiere que es necesario establecer un diálogo entre la semiótica y la ilustración para revitalizar el interés del público.

Desde una perspectiva semiótica, Peirce (1974) argumenta que “la interpretación de un signo depende de su contexto y de la comunidad que lo utiliza”. Este enfoque implica que las ilustraciones deben ser diseñadas teniendo en cuenta no solo su estética, sino también los significados culturales que pueden evocar en el espectador. Por lo tanto, al aplicar un análisis semiótico al personaje diablo, se puede crear una representación más rica y significativa que resuene con el público contemporáneo.

La falta de ilustraciones que incorporen un enfoque semiótico limita la capacidad de los espectadores para conectar emocionalmente con el contenido. Como señala Sturken y Cartwright (2009), “las imágenes son herramientas de poder que pueden influir en la percepción y comprensión de la realidad”. Esto resalta la necesidad de crear ilustraciones que no solo sean visualmente atractivas, sino que también cuenten con un trasfondo cultural que les dé significado.

Además, la investigación sobre la ilustración en el contexto educativo ha demostrado que el interés por el contenido se incrementa cuando los elementos visuales están respaldados por teorías y enfoques claros. Según Egan (1992), “las narrativas visuales bien fundamentadas pueden facilitar una comprensión más profunda de los temas tratados”. Esto sugiere que la integración de una perspectiva semiótica en la creación de ilustraciones podría aumentar el interés del público objetivo y fomentar una apreciación más profunda de la cultura ecuatoriana.

Por otro lado, la ilustración digital ha emergido como una herramienta significativa en la representación y análisis de elementos culturales, permitiendo una comprensión más profunda de los significados que subyacen en diversas tradiciones y mitos. En el contexto ecuatoriano, el personaje del diablo es una figura compleja que encarna diversas interpretaciones y simbolismos, que pueden ser analizados a través de la semiótica. Según Eco (1976), “la semiótica nos ofrece las herramientas para descifrar los códigos que rigen los significados de los signos en un contexto cultural determinado”, lo que hace de esta disciplina un enfoque valioso para estudiar las representaciones del diablo en la cultura ecuatoriana.

Las ilustraciones digitales permiten una versatilidad que favorece la adaptación de estas representaciones a las sensibilidades contemporáneas, facilitando una reinterpretación que puede resonar con las nuevas generaciones. Según, Bonaccorsi (2021) sostiene que “las ilustraciones no solo satisfacen la necesidad de explicarse mejor y de dar más información, sino que también dan rienda suelta a la imaginación, ayudando a los pueblos a crear sus imaginarios y a dar forma a sus

historias orales”. Esta capacidad de la ilustración digital para conectar lo ancestral con lo actual es fundamental para preservar y revalorizar el patrimonio cultural.

Además, el uso de técnicas digitales en la ilustración permite explorar de manera creativa los elementos visuales que componen la figura del diablo, resaltando características que, desde el enfoque semiótico, pueden denotar aspectos socioculturales específicos. Como señala Heller y Chwast (2008), “la ilustración en el diseño gráfico no solo aporta un toque personal y distintivo, sino que también permite a los diseñadores explorar y expresar sus ideas de manera más libre y auténtica”. Esta libertad creativa es esencial para la representación del diablo en la cultura ecuatoriana, donde las variaciones en la iconografía pueden reflejar la diversidad de creencias y tradiciones presentes en el país.

Entonces, la ilustración digital se convierte en un recurso potente para la diferenciación de características del diablo, ya que permite una representación visual que, al ser analizada semióticamente, revela los códigos culturales y los significados asociados a esta figura. Así, esta investigación se sitúa en la intersección de la ilustración, la semiótica y la cultura ecuatoriana, proponiendo un análisis que busque comprender la relevancia del diablo como símbolo en la identidad cultural del país.

2.2 Ilustración

La ilustración gráfica es una disciplina visual que combina arte y comunicación para transmitir ideas y narrativas a través de imágenes. Esta forma de expresión artística ha evolucionado significativamente con el avance de la tecnología digital, permitiendo una mayor versatilidad y precisión en la creación de obras visuales. La ilustración no solo embellece y complementa los textos, sino que también puede contar historias por sí misma, convirtiéndose en una herramienta para la educación, la publicidad y el entretenimiento. Según Andrew Loomis en su libro *Creative illustration*, “una buena ilustración no solo decora la página; capta y retiene la atención del espectador, comunicando un mensaje claro y potente” (Loomis, 1985, p. 45).

2.3 Tipologías de ilustración.

2.3.1 Ilustración Manual

Heller y Chwast (2008) afirman que “la ilustración manual en el diseño gráfico no solo aporta un toque personal y distintivo a los proyectos, sino que también permite a los diseñadores explorar y expresar sus ideas de manera más libre y auténtica. A través del uso de materiales tradicionales como lápices, tintas y acuarelas, la ilustración manual ofrece una profundidad y textura que las técnicas digitales a menudo no pueden igualar” (p. 54).

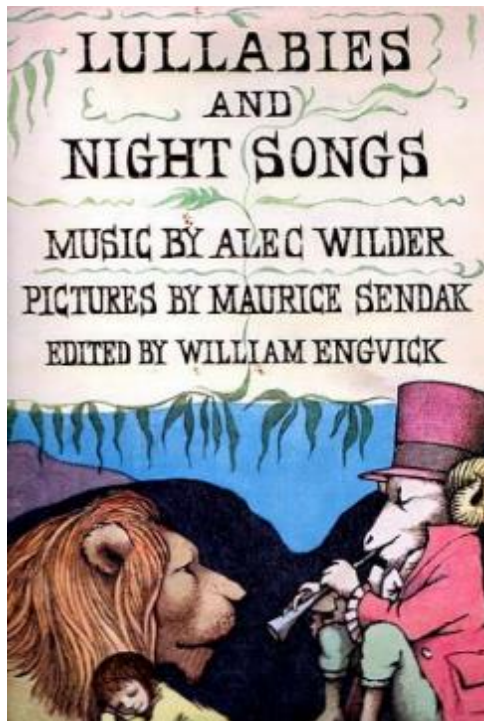
La ilustración manual es una forma de expresión artística que crea imágenes y dibujos a mano utilizando diversas técnicas y materiales. A diferencia de la ilustración digital, que se realiza con herramientas y software digitales, la ilustración manual se basa en la destreza del artista para plasmar sus ideas en papel u otros soportes físicos. Esta forma de ilustración ha sido utilizada a lo largo de la historia en campos como la literatura, la publicidad, el diseño editorial y la creación de

cómics. Ofrece ventajas distintivas, como un mayor nivel de detalle y textura, ya que los trazos y pinceladas son directos y tangibles. Cada ilustración es única, reflejando el estilo personal del artista y su capacidad para interpretar narrativas. Proporciona un proceso creativo más limpio, permitiendo experimentar con lápices, acuarelas, tinta o técnicas mixtas para lograr efectos visuales específicos. Su autenticidad y calidez visual atraen a quienes buscan un arte que transmita emociones y tenga un carácter artesanal. Aunque la tecnología ofrece nuevas herramientas, la ilustración manual sigue siendo una forma valiosa de expresión artística, cautivando con su encanto tradicional y creatividad única.

La ilustración manual es un arte cautivador que permite a los artistas plasmar su imaginación y creatividad a través de técnicas tradicionales. Un destacado autor en el campo de la ilustración manual es Maurice Sendak, conocido por su obra maestra de 1963, "Donde viven los monstruos". Con su estilo distintivo y su habilidad para crear mundos mágicos en papel, Sendak ha dejado un legado significativo en la ilustración infantil, inspirando a generaciones de lectores y artistas a explorar la belleza y el poder de las imágenes dibujadas a mano.

Figura 1:

Ilustración manual



Nota. Maurice Sendak: Lullabies and night songs (Canciones de cuna y de noche), ilustraciones de Maurice Sendak.

2.3.2 *Ilustración Digital*

Esta implica utilizar herramientas y software digitales para crear imágenes, dibujos o diseños. A diferencia de las técnicas tradicionales de ilustración, como el lápiz o la pintura, la ilustración digital se realiza en un entorno digital, ya sea en una tableta gráfica o en un programa

de diseño en el ordenador. Esta forma de ilustración ofrece una serie de ventajas, como la capacidad de corregir y editar fácilmente, la posibilidad de utilizar una amplia gama de colores y efectos especiales, y la facilidad de compartir y distribuir las creaciones de manera rápida a través de Internet. La ilustración digital ha ganado popularidad en los últimos años debido a su versatilidad y su capacidad para crear imágenes impactantes y detalladas, utilizadas en campos como el diseño gráfico, la publicidad, etc.

La ilustración digital es una forma de arte que utiliza herramientas y software digitales para crear imágenes y diseños. Proporciona ventajas como la facilidad de corrección y edición, la amplia gama de colores y efectos disponibles, así como la capacidad de compartir y distribuir las creaciones fácilmente. Esta forma de ilustración se utiliza en diversos campos, desde el diseño gráfico hasta la animación, y ha ganado éxito debido a su versatilidad y capacidad para crear imágenes impactantes y detalladas.

Bonaccorsi (2021) sostiene que "las ilustraciones no solo satisfacen la necesidad de explicarse mejor y de dar más información, sino que también dan rienda suelta a la imaginación, ayudando a los pueblos a crear sus imaginarios, a dar forma a sus historias orales" (p. 1).

Las ilustraciones, especialmente en su forma digital, son mucho más que herramientas para clarificar información; son ventanas a la imaginación y guardianes de la cultura. Al dar vida visual a las historias orales y las tradiciones de un pueblo mediante gráficos y animaciones digitales, los ilustradores ayudan a forjar los imaginarios colectivos que definen y enriquecen las identidades culturales. Estas imágenes digitales capturan y transmiten las leyendas y mitos que de otra forma podrían perderse, asegurando que las ricas tradiciones y valores de una comunidad se transmitan de generación en generación. En última instancia, las ilustraciones digitales no solo educan, sino que también desempeñan un papel crucial en la conexión de las personas con su pasado, ofreciendo una ventana visual a través de la cual se puede redescubrir y valorar el legado cultural.

Figura 2:

Ilustración digital



Nota. (Craig Mullins, 2023) <https://www.instagram.com/craigmullinsofficial>

2.3.3 Ilustración Vectorial

Esta es una técnica de diseño gráfico que utiliza software especializado para crear imágenes basadas en vectores, es decir, ecuaciones matemáticas que representan formas geométricas. Estas ilustraciones son escalables sin pérdida de calidad, lo que las hace ideales para aplicaciones donde se requieren diferentes tamaños de imagen, como logos, señalización y material publicitario. Los archivos vectoriales suelen ser más ligeros que sus equivalentes rasterizados, facilitando su manipulación y distribución digital.

Bueno (2013), sostiene que:

En el mundo de la ilustración hay un sinnúmero de técnicas, pero la elegida es la ilustración vectorial; los diseñadores en general, desde hace un tiempo, utilizan los softwares de diseño para ilustrar. Este tipo de técnica permite tener una mejor calidad y nos da la opción de editar, lo que facilita el trabajo, como eliminar y deshacer errores, mandar a imprimir y terminar nuestro trabajo en menos tiempo que otras técnicas de ilustración (p. 71).

El diseño vectorial es una herramienta muy eficaz, ya que permite escalar sin perder calidad, utilizar archivos livianos y editables, mantener la consistencia visual en múltiples plataformas y crear gráficos complejos y detallados con precisión. Estos atributos lo hacen esencial para aplicaciones como logotipos, publicidad, animaciones y una amplia gama de usos profesionales y creativos.

Figura 3:

Ilustración Vectorial



Nota. Michael López, (Mick Design, 2021).

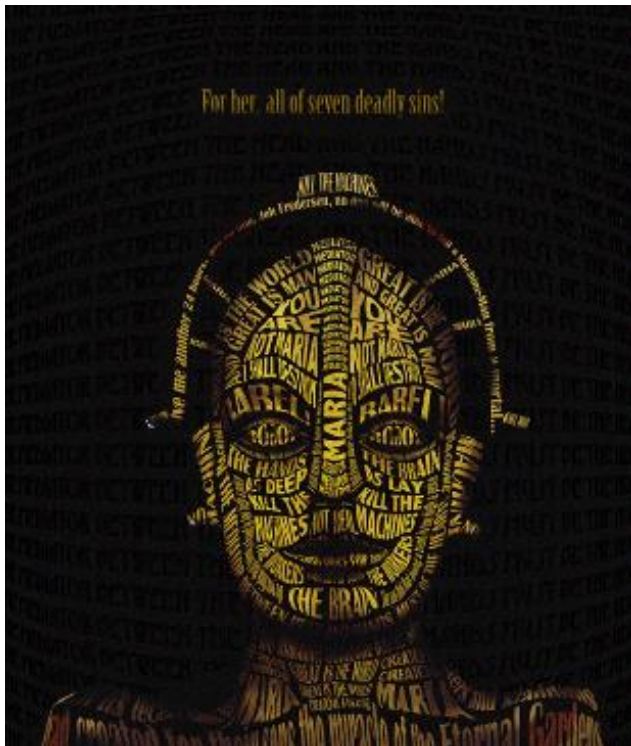
2.3.4 Ilustración Tipográfica

Heller (2021) menciona que “la tipografía puede convertirse en un elemento estético y diferenciador de la obra, y su elección adecuada mejora la estética general, dándole un toque distintivo” (pág. 1)

La ilustración tipográfica destaca por combinar de manera creativa elementos tipográficos y visuales para comunicar mensajes de forma impactante y estética. Agrega valor al transformar letras y palabras en composiciones artísticas integrales al diseño, captando la atención del espectador. Su aporte es significativo, ya que complementa expresión visual y creatividad a la comunicación, mejorando así la estética e impacto de los proyectos. No obstante, la claridad de lectura es crucial en cualquier diseño visual, incluyendo la ilustración, ya que una tipografía inadecuada puede dificultar la comprensión del mensaje que se desea transmitir. Por lo tanto, es fundamental seleccionar una tipografía que sea legible y que se alinee con el propósito específico de la ilustración. Una tipografía bien elegida no solo debe ser fácil de leer, sino que también debe complementar la estética general de la obra, aportando al mensaje y no restándole importancia.

Figura 4:

Ilustración Tipográfica



Nota. (Angie Ramírez, 2022). Metrópolis.

2.3.5 Ilustración Publicitaria

Goliat (2018), “entendemos por ilustración publicitaria a la disciplina que utiliza técnicas del dibujo, el arte y el diseño con el fin de crear figuras o escenas susceptibles de mejorar o potenciar la imagen de una marca o producto.” (pág.1)

La ilustración publicitaria se realiza principalmente con fines comerciales y de marketing, y juega un papel crucial en la forma en que las marcas se comunican con su público. Estas ilustraciones son herramientas visuales que se utilizan para comunicar de manera efectiva los beneficios y características de un producto o servicio, haciendo que el mensaje sea más accesible y atractivo. Al ser visualmente atractivas y memorables, las ilustraciones publicitarias pueden captar rápidamente la atención del público objetivo, lo que es esencial en un mercado saturado donde la competencia es feroz. Para lograr este impacto, se pueden emplear diversas técnicas, que van desde el dibujo y la pintura hasta el collage y los medios digitales, cada una aportando su propia estética y estilo a la comunicación visual.

Figura 5:

Ilustración Publicitaria



Nota. Michael López, (Mick Design, 2024).

2.3.6 Ilustración Editorial

Belda (2022), “aunque hay periódicos y revistas que imprimen ilustraciones en estilo representativo, la gran mayoría de las ilustraciones editoriales que se encargan hoy en día son conceptuales y decorativas, capturando el alma del texto del artículo, más que representar escenas concretas. Además de las grandes revistas existe un mercado enorme de revistas comerciales más pequeñas y enfocadas en áreas, profesiones o temas particulares.” (pág. 17)

La ilustración editorial utiliza imágenes para complementar y enriquecer el contenido de artículos noticiosos y reportajes. Permite representar visualmente eventos, personajes y conceptos clave de una manera atractiva y memorable. Las ilustraciones editoriales suelen ser más

interpretativas que las fotografías, ofreciendo una perspectiva única. Se emplean técnicas como el dibujo, la pintura, la caricatura y los gráficos digitales. Además de informar, las buenas ilustraciones captan la esencia de la historia y evocan emociones. Constituyen un elemento visual poderoso que atrae la atención del lector.

Figura 6:

Ilustración Editorial



Nota. (ChinaDaily, 2018). European Weekly.

2.3.7 Ilustración Infantil

Pérez (2021), “la ilustración infantil es la que está destinada a los niños, y está pensada, a diferencia en muchos casos de la ilustración general, no para acompañar a una historia escrita en un texto. En muchos casos, la ilustración infantil se encarga de contar la historia a través de dibujos.” (pág. 1)

La ilustración infantil crea imágenes visuales atractivas y cautivadoras para libros, cuentos y materiales dirigidos a niños. Utiliza colores vivos, formas simplificadas y personajes entrañables para estimular la imaginación. Las buenas ilustraciones infantiles narran historias por sí mismas y complementan el texto escrito. Requieren un estilo artístico único que capte el interés de los pequeños lectores. Además de entretener, frecuentemente buscan educar valores y enseñar lecciones de forma amena. La ilustración infantil es clave para acercar a los niños al maravilloso mundo de la lectura.

Figura 7:
Ilustración Editorial



Nota. (DISENOUDES, 2021). Diseño Gráfico Cúcuta.

2.4 Estilos de Ilustración

2.4.1 Ilustración estilo oriental (Manga)

El estilo manga, aparece en el siglo XX en la era Showa (1926-1989), con influencias de la cultura popular japonesa y occidental, se destaca por sus rasgos visuales distintivos y su influencia global en el arte y la cultura. Caracterizado por ojos grandes y expresivos, estilización exagerada de personajes, piel muy blanca, aunque no aplica en todos los personajes, siluetas esbeltas y corpulentas, expresiones faciales amplificadas y uso creativo del movimiento, el manga crea narrativas dinámicas y emocionales, además, su diversidad de géneros y enfoque interactivo con el lector lo hacen accesible y atractivo para una amplia audiencia. A través de su rica cultura visual y su capacidad para explorar una variedad de temas, el manga ha dejado una marca perdurable en el mundo del arte, la literatura y el entretenimiento.

Gil (2007), en su artículo “El manga: de la tradición a la cultura de masas”, menciona que: La cultura japonesa es una de las culturas que más interés despierta a nivel mundial desde los últimos años. En apenas dos décadas se ha consagrado como todo un fenómeno global, en parte, gracias a la exportación de manga que ha dado visibilidad al modo de vida y valores de la sociedad nipona, siendo un fiel reflejo de ésta y convirtiendo el cómic japonés en un producto fácilmente reconocible en cualquier parte del mundo (pág. 97)

Figura 8:

Ilustración estilo manga



Nota. (Akira Toriyama,1984). Dragon Ball Super, por redacción DEPOR (2021)

2.4.2 Ilustración estilo Realista

El artículo "Realismo en la pintura" (2021) de Pedro Lira es una obra importante en la historia del arte, destacado pintor y crítico chileno, analiza el movimiento realista en la pintura, tanto en Europa como en América Latina, en su libro "Lira", destaca la importancia del realismo como una reacción contra el romanticismo y la idealización excesiva en el arte, interpreta cómo los artistas realistas buscaron representar la realidad tal como es, a menudo enfocándose en temas sociales, políticos y económicos.

La ilustración realista es un estilo que busca representar objetos, personas o escenas de manera fiel a la realidad, pues, con minuciosa atención a los detalles, texturas y colores hay que representar el arte. Este enfoque busca crear imágenes que se asemejen a fotografías o pinturas detalladas, transmitiendo autenticidad y credibilidad en proyectos visuales. Los ilustradores realistas utilizan herramientas digitales o tradicionales, como la acuarela o el lápiz, para lograr un acabado hiperrealista en campos como la publicidad, el diseño editorial y la representación de productos, o incluso como en tiempos atrás, como cuadros decorativos, o bien llamados pinturas.

Figura 9:

Ilustración estilo realista



Nota. Michael López, (Mick Design, 2022).

2.4.3 Ilustración estilo Minimalista

La ilustración minimalista trata de simplificar las cosas al máximo para comunicar un mensaje de forma clara y directa. Se destaca por su estilo limpio, líneas simples y espacios vacíos bien definidos, en sí, representa lo elegante. Este enfoque busca mantener lo esencial y eliminar lo que sobra. Este estilo es perfecto para transmitir ideas complejas de manera sencilla y accesible, ya que su simplicidad permite una rápida comprensión visual. Además, su versatilidad la hace ideal para una amplia variedad de usos, desde logotipos y carteles hasta diseño digital y editorial.

El Manual del catedrático (2012) menciona que, “el concepto de minimalismo proviene por una tendencia donde se rescata el concepto de lo “mínimo”. Mies Van Der Rohe fue el pionero en esta tendencia al proponer su famosa frase: “less is more” o “menos es más” de ahí deriva el termino y la tendencia de conseguir mucho con lo mínimo indispensable. El minimalismo es la tendencia de reducir a lo esencial, sin elementos decorativos sobrantes, para sobresalir por su geometría y su simpleza” (pág. 2).

La ilustración minimalista, típicamente busca comunicar un mensaje o concepto empleando la menor cantidad de elementos. En vez de optar por detalles complejos, se enfoca en formas simples, trazos limpios y colores básicos. Esta sencillez facilita resaltar la idea principal o el tema de la ilustración, posibilitando una interpretación más directa y comprensible para el espectador.

Figura 10:

Ilustración estilo minimalista



Nota. (Tommaso Taraschi, 2019). CoffeeHouse Wall Illustration.

2.4.4 Ilustración de estilo Cartoonesco

A finales del siglo XIX y principios del XX en Estados Unidos, comenzaron a surgir los dibujos animados estilo cartoon. Estos divertidos y a menudo exagerados dibujos se hicieron muy populares en los periódicos y revistas de la época. La creciente industria de la animación también contribuyó a su éxito, con su estilo simple y caricaturesco, los dibujos animados se convirtieron en una forma efectiva de hacer reír a la gente y de transmitir mensajes importantes de una manera fácil de entender. Así, la ilustración cartoon se convirtió en una parte querida de la cultura popular, trayendo diversión y crítica social a millones de personas en todo el país.

Villalobos (2023), “en el estilo cartoon, como en las caricaturas, se suelen exagerar o minimizar determinados rasgos del personaje a dibujar. Elementos como el tamaño de los ojos, la estructura de la cabeza, la forma de la nariz o algún rasgo característico son los elementos que destacan en este estilo” (pág. 1).

El estilo cartoon es reconocido por sus características distintivas que incluyen la exageración de rasgos, la simplicidad en formas y líneas, colores vivos, expresiones faciales marcadas, fondos simples, humor caricaturesco, líneas de contorno definidas, entre otras, estos son los rasgos más representativos. Este estilo se caracteriza por su capacidad para comunicar de manera clara y divertida, a menudo utilizando situaciones absurdas y caricaturas para hacer reír al espectador mientras mantiene un enfoque en los personajes y la acción principal.

Figura 11:

Ilustración estilo cartoon



Nota. Michael López, (Mick Design, 2021).

2.5 Personaje Diablo

2.5.1 Cosmovisión Andina

Para Guerrón. (2012), en la cosmovisión andina ecuatoriana, el diablo o "Supay" es una figura enigmática y poderosa. No se le considera un ser maligno en el sentido cristiano, sino más bien una fuerza natural y a veces ambivalente. Representa los aspectos oscuros, las tentaciones y los peligros de la vida terrenal. Sin embargo, también se le atribuyen cualidades positivas, como la protección de los tesoros ocultos en las entrañas de la tierra. El Supay es temido, pero también respetado, ya que se cree que mantiene el equilibrio con las fuerzas del bien (pág. 40).

En muchas comunidades andinas, el Supay es invocado en ciertos rituales y celebraciones. Se realizan ofrendas y sacrificios para aplacar su ira o solicitar su favor. Aunque es visto como un ser caprichoso y engañoso, también se le considera un aliado poderoso si se le rinde el respeto adecuado. Su imagen se encuentra plasmada en artesanías, máscaras y representaciones, reflejando la importancia que tiene en la mitología y las tradiciones ancestrales de los pueblos andinos ecuatorianos.

La cosmovisión andina en Ecuador es una forma integral de entender el mundo que se basa en la interconexión entre todos los elementos de la naturaleza, el cosmos y la vida humana. Esta visión del mundo se articula en torno a principios de reciprocidad, equilibrio y armonía, y tiene raíces profundas en las culturas indígenas precolombinas, especialmente entre los pueblos quechua. La Pachamama (Madre Tierra) y el Inti (Sol) son figuras centrales, representando la

fertilidad y la vida. Según Morales (2010), en su libro *La Cosmovisión Andina en el Ecuador*, "la vida se entiende como un ciclo de interacciones constantes entre seres humanos, animales, plantas y deidades naturales" (pág. 67).

En cuanto a los personajes diablos, estos aparecen en diversas festividades a lo largo del Ecuador, cada uno reflejando la riqueza y diversidad cultural de sus respectivas regiones demográficas.

2.5.2 *Personaje Diablo en la religión*

Cervera (2017), "según la tradición cristiana, Lucifer representa al ángel caído, ejemplo de belleza y sabiduría, a quien la soberbia le condujo a la oscuridad. En consonancia con el pensamiento de Santo Tomás, el pecado de soberbia consistió en pretender obtener la bienaventuranza sobrenatural no como un don gratuito de Dios, es decir, por su gracia, sino por sus propias fuerzas" (pág. 1)

El escritor del Nuevo Testamento concluye su amplio análisis indicando que la Biblia empieza a considerar la intervención de Satanás cuando una determinada idea sobre la divinidad dificulta la conexión inmediata de ciertos eventos negativos con Dios, o cuando las acciones de otros representan una amenaza peligrosa para la vida o la fe de uno mismo. En diversas tradiciones religiosas, el personaje del diablo ha sido una figura emblemática y polémica a lo largo de la historia. En el contexto del cristianismo, se le considera como el arquetipo del mal y el antagonista de Dios. Identificado como un ángel caído, recibe nombres como Satanás, Lucifer o el Maligno. En la mayoría de las tradiciones existentes su papel radica en seducir y pervertir a los seres humanos, desviándolos del camino de la virtud y la moral. Se le atribuye residir en el infierno, un lugar de castigo eterno para los condenados, y emplea mañosas artimañas para propagar la discordia y la iniquidad en el mundo.

2.5.3 *Personaje Diablo en la cultura*

Mora (2011), "la figura simbólica presente en el carnaval es el diablo; símbolo del exceso y del desenfreno, de la libertad original, de la inmoralidad anti institucional, es el símbolo de las luchas del pueblo, de sus temores, de sus momentos de dominación y de exterminio" (pág.250).

El diablo ha dejado una huella profunda en la cultura, apareciendo recurrentemente en diversas formas de expresión artística y creencias populares. En la literatura, música, cine y arte, se ha representado como la personificación del mal, simbolizando la tentación y corrupción del alma humana, y explorando la eterna lucha entre el bien y el mal. Su presencia en la cultura refleja la continua fascinación humana por el lado oscuro y la lucha eterna entre el bien y el mal. Sin embargo, también se han reinterpretado sus roles y significados, a veces como una representación de la rebeldía contra las normas establecidas o como un símbolo de la dualidad inherente en la naturaleza humana.

2.5.4 Personaje Diablo en la cultura ecuatoriana

En la cultura ecuatoriana, el diablo es una figura destacada en diversas festividades y tradiciones populares, reflejando tanto la rica herencia indígena como la influencia del cristianismo colonial. En la región andina, el diablo juega un papel central en los carnavales que se celebran periódicamente. Durante estas festividades, los participantes se visten con trajes y máscaras coloridas, representando no solo al diablo cristiano, sino también a figuras ancestrales de la mitología indígena. Este sincretismo muestra cómo las tradiciones precolombinas y las creencias cristianas se han fusionado a lo largo del tiempo.

En la costa ecuatoriana, el diablo adopta representaciones distintas, influenciadas por las creencias afroecuatorianas y mestizas. Aquí, las leyendas suelen describirlo como un ser que puede tomar forma humana para engañar a las personas o como un espíritu que habita en lugares solitarios, como los manglares y bosques. Estas historias reflejan una mezcla de tradiciones africanas, españolas e indígenas, demostrando cómo el personaje del diablo se adapta a las cosmovisiones locales.

En la Amazonía ecuatoriana, las comunidades indígenas tienen sus propias versiones de entidades malignas que pueden compararse con el diablo. Por ejemplo, en la ceremonia chamánica del Ayahuasca, a veces se describen encuentros con espíritus malignos o engañosos, considerados pruebas para los participantes. Estas representaciones están más conectadas con la espiritualidad de la naturaleza y los espíritus de la selva, en contraste con las figuras diabólicas más antropomorfas de otras regiones del país. Esto refleja una cosmovisión donde la naturaleza y sus fuerzas espirituales tienen un rol fundamental en la vida comunitaria.

Terrazas (2022) “el diablo había llegado acompañado de Dios, de la Virgen, de los Ángeles y de los Santos encabezando lo que Robert Ricard, llamó la conquista espiritual, llevada a cabo por las órdenes religiosas de origen europeo, siendo un complemento indispensable y necesario para la conquista militar del nuevo mundo” (pág. 26)

La variabilidad en las representaciones del diablo en Ecuador se debe a la diversidad cultural y geográfica del país. Las influencias indígenas, africanas y europeas han confluído para crear una gama de mitos y creencias. Cada región adapta la figura del diablo según sus propias tradiciones y experiencias históricas, resultando en un personaje multifacético que refleja la identidad cultural única de cada comunidad dentro del país.

Comprender la figura del diablo desde una perspectiva europea implicó un análisis profundo del cristianismo y las tradiciones paganas para comprender cómo se le representaba en la mitología. Sin embargo, al explorar la cultura andina en busca de una representación directa del diablo, no se encontró una equivalencia clara, sino más bien una concepción espiritual distinta. Por lo tanto, resulta crucial examinar a este personaje desde la perspectiva mestiza, comprendiendo su nueva imagen desde la visión de la mayoría de la población en el territorio ecuatoriano en la actualidad. Como lo menciona Villacis (2020):

El diablo es un personaje imprescindible de las celebraciones populares cuyo aspecto más sobresaliente es su careta, la cual es portadora de símbolos inmemoriales de rebeldía, cada

uno de ellos con su propia historia y simbolismo, en conjunto representan la resistencia a una religión impuesta por los conquistadores, españoles a los pueblos indígenas de la región Andina (pág. 1).

Durante la época colonial, la influencia del mestizaje llevó a que su concepción predominara, fusionando elementos tanto españoles como andinos para definir al personaje mitológico que hoy entendemos como el diablo. Esta variedad de costumbres enriqueció las tradiciones orales y las representaciones artísticas que surgieron posteriormente. En la actualidad, existe una variedad de interpretaciones artísticas del diablo, reflejando las diferentes percepciones de los mestizos, e incluso hay quienes afirman haber tenido encuentros con él. Esta diversidad de representaciones ha dado lugar a la creación de trajes, máscaras y juegos inspirados en la figura del diablo, reflejando su continua influencia en la cultura mestiza.

2.5.5 *Diablo Huma*

Para Achiña (2020), el Aya Uma, en su vestimenta tradicional, lleva un pantalón de tela con un zamarro encima. En la cadera, se coloca una chalina que usa como faja, y en su torso, a menudo lleva una camisa blanca bordada, aunque a veces no lleva ninguna prenda en la parte superior. En sus manos porta un acial, que utiliza para establecer respeto y dirigir al resto del grupo, además de comunicarse mediante señales específicas, ya que el Aya Uma no puede hablar. En su cabeza, usa una máscara distintiva, que tiene dos caras: una que representa el día y otra la noche, simbolizando así la dualidad. (pág. 79)

El Diablo Huma, también conocido como Aya Uma o su traducción al Kichwa que significa “cabeza de espíritu/ diablo”, es una figura destacada en la fiesta del Inti Raymi (fiesta del sol), llevada a cabo el mes de junio, en lugares como Otavalo y Cotacachi. En Imbabura, destacan por la presencia de este personaje, quien representa la dualidad y la conexión entre el mundo espiritual y terrenal, donde se le atribuye el papel de ahuyentar a los demonios de las cosechas, protegiendo así la producción agrícola.

Este personaje adquiere su nombre durante la conquista española, cuando los colonizadores buscaron intimidar a los indígenas al asociar las festividades que honraban a dioses paganos, como la Pachamama, el sol y la luna, con el temido diablo. Sin embargo, cuando los españoles reconocieron el poder de este personaje entre las comunidades, lo interpretaron como una amenaza y comenzaron a satanizarlos, ya que en la cosmovisión cristiana los cuernos simbolizan el mal, por esas manifestaciones simbólicas y grotescas lo llamaban Diablo Huma, esto para disminuir su capacidad de mando o liderazgo restándoles la autoridad que tenían. No obstante, para los indígenas, el Diablo Huma conserva un significado importante, ya que representa la conexión con la madre tierra y el agradecimiento por las cosechas. En la celebración del Inti Raymi, que incluye ofrendas, canciones, bailes y ritos propios de la cultura andina, el Diablo Huma sigue siendo una presencia destacada.

Figura 12:

Diablo Huma – representación



Nota. (Modelo – fotografía). Diablo Huma – 2020

2.5.6 *Diablo de lata*

El Diablo de Lata, cuyo origen se remonta a 1779, es una evolución del diablo indígena de la parroquia de Cacha, que progresivamente se extendió hasta alcanzar el barrio de Santa Rosa, hogar de los hojalateros. Estos hábiles artesanos, deseosos de rendir homenaje al Niño Jesús con su trabajo, decidieron modificar la tradicional máscara de cartón por una confeccionada artesanalmente de lata y remaches, dando así vida al icónico personaje del Diablo de Lata.

Para los hojalateros, recrear esta figura adquirió una gran importancia, especialmente considerando la existencia de varios tipos de diablos en distintas regiones de Ecuador, como los Diablos de Píllaro o el Diablo Huma. Con esto, los artesanos de Santa Rosa sintieron la necesidad de encontrar su propio diablo que los representara en las festividades religiosas del Divino Niño. Así nació el Diablo de Lata, cuya máscara y vestimenta dan vida a un personaje alegre y distintivo de las celebraciones riobambeñas, que suele hacer su aparición a lo largo del mes de diciembre y principios de enero.

Como lo menciona Diario (2019):

La razón por la que el diablo aparece en esta fiesta religiosa, según él, está relacionada con la coincidencia de la celebración occidental del nacimiento de Jesucristo con el Kapak Raymi, una celebración andina que festeja el nacimiento de las plantas en las chacras, las nuevas energías, las vidas de los niños y el último solsticio del año (pág.1).

Conocido también como Diablo de Hojalata o Diablo Sonajero, este personaje masculino de la cultura andina se presenta como un elegante demonio colorido que cautiva con su danza tras

una máscara de lata pintada de rojo. Su vestimenta dual, roja y azul, simboliza los colores de la bandera de Riobamba, donde el rojo representa el movimiento esencial en el mundo natural, mientras que el azul representa el espacio celestial sobre la tierra. Esta interpretación no solo destaca la riqueza visual del personaje, sino que también revela la profunda conexión entre el ser humano, la deidad y el cosmos.

La máscara de lata, que se ha convertido en un símbolo icónico en las festividades andinas, se elabora tradicionalmente a mano, incorporando elementos que reflejan la cultura y las creencias de la región. La danza del Diablo de Hojalata es una manifestación cultural vibrante, en la que su movimiento acompaña el sonido del sonajero que lleva consigo, generando un ritmo festivo que atrae la atención del público. Esta danza no solo es una expresión artística, sino que también se considera una forma de comunicación entre lo humano y lo divino, donde el diablo actúa como intermediario, llevando mensajes y bendiciones a la comunidad.

El Diablo de Hojalata juega un papel crucial en las celebraciones y rituales, especialmente durante el Carnaval, donde su presencia simboliza la lucha entre el bien y el mal, reflejando las tensiones y armonías presentes en la vida cotidiana de la comunidad andina. Su figura, que mezcla elementos de la tradición indígena con influencias coloniales, también resalta la capacidad de la cultura andina para adaptarse y evolucionar, creando un sincretismo que enriquece su legado cultural. Al final, el Diablo de Hojalata no es solo un personaje folclórico, sino un símbolo que encapsula la esencia de la identidad cultural andina, recordando a las generaciones presentes y futuras la importancia de la tradición y la conexión con el cosmos.

Figura 13:

Diablo de Lata - representación



Nota. (Modelo – fotografía). Diablo de Lata – 2022.

2.5.7 *Diablo de Píllaro*

Go Raymi (2015), menciona que:

La Diablada de Píllaro es una celebración popular que ha crecido en la última década. Según cuenta la historia, en épocas coloniales los indígenas se disfrazaban de diablos en repudio a las prédicas sacerdotales y al maltrato físico, psicológico, económico y moral que recibían de los españoles (pág.1).

Según el Ministerio de Cultura y Patrimonio (2015), dice que otra explicación de esta festividad asegura que, debido al simbolismo, sincretismo y valor cultural tan arraigado, la Diablada tiene su origen en celebraciones ancestrales del mundo andino precolombino mezclado ya con tradiciones católicas traídas por los conquistadores españoles (pág.1).

Por otro lado, el Ministerio de Cultura y Patrimonio (2015) menciona que en una tercera versión se cuenta que, todo empezó cuando los galanes de poblados aledaños llegaban hasta Píllaro para conquistar a las mujeres. Los pillareños, celosos por el atrevimiento, decidieron asustar a los enamoradores disfrazándose de diablos y desde entonces comenzó la tradición que se repite cada inicio de año (pág.1).

La Diablada de Píllaro es una festividad popular y emblemática de Ecuador, que ha ganado importancia en la última década. Esta expresión cultural, reconocida en 2009 como Patrimonio Cultural Inmaterial del país, reúne a multitudes para participar en las "partidas" o comparsas tradicionales. Estas comparsas, acompañadas de danzas y cantos, recorren desde las comunidades rurales hasta el centro de Píllaro. Es un evento que une a la comunidad en una experiencia festiva llena de color, música y tradición, en la que se rinde homenaje a la identidad cultural y la historia del lugar, celebración que se lleva a cabo en los primeros seis días de cada año, es decir, del 1 al 6 de enero. A ciencia cierta, no existe una versión concreta de como este personaje apareció en Píllaro, sin embargo, su origen se atribuye a varias historias: una relata que los indígenas se disfrazaban de diablos en la época colonial para protestar contra el maltrato de los españoles y sus predicaciones religiosas. Otra versión sugiere que la festividad tiene raíces en celebraciones precolombinas andinas, combinadas con tradiciones católicas traídas por los conquistadores. Finalmente, una tercera historia cuenta que la tradición comenzó cuando los hombres de Píllaro se disfrazaban de diablos para asustar a los galanes de otros pueblos que intentaban cortejar a sus mujeres.

La vestimenta del personaje principal de la Diablada está cargada de diseño ya que los locales se toman muy en serio la representación de este personaje por lo que, mientras más llamativo es mejor, para empezar la característica careta elaborada de forma artesanal con papel engrudo como base, por lo tanto, le confieren formas caprichosas que se complementan con los característicos cuernos que se colocan a este personaje, sin embargo no hay un número específico de cuernos que la careta debe llevar, las personas que desfilan pagan para que estas sean confeccionadas a su gusto. Pues estas enormes y amenazantes caretas son las que realmente destacan y distinguen esta festividad. Para muchos, estas son el elemento central de la Diablada, ya que encapsulan el espíritu pagano, desafiante y rebelde de la celebración. Por otro lado, el color

predominante en los trajes de quienes desfilan por el centro de la ciudad es el rojo, que irradia alegría y desenfreno. Estos trajes están adornados con flecos, bordes, adornos y otros detalles en una variedad de colores que incluyen negro, amarillo, verde, lila, marrón y azul.

Figura 14:

Diablo de Píllaro- representación



Nota. (Modelo – fotografía). Diablos de Píllaro - 2023.

2.6 Representación

2.6.1 Morfología

En el contexto del diseño gráfico, la morfología se refiere al estudio y análisis de las formas y estructuras visuales utilizadas en la creación de elementos gráficos. Se trata de comprender cómo los elementos visuales se combinan y se organizan para crear una composición equilibrada y estéticamente atractiva. Además, implica el estudio de las formas, líneas, colores, texturas, que componen un diseño. Se busca comprender cómo interactúan estos elementos entre sí y cómo comprende la percepción y la comunicación visual.

2.6.2 Morfología Perceptual

La morfología perceptual, según diversos autores, se refiere al estudio de cómo percibimos y comprendemos la forma y la estructura de los objetos visuales. Para Gibson (1966), uno de los teóricos fundamentales en este campo, la morfología perceptual implica el análisis de las características físicas de los objetos y cómo interactúan con el observador en un entorno específico.

Gibson argumenta que nuestra percepción no se basa únicamente en la información visual que llega a nuestros ojos, sino que también se ve influenciada por la experiencia y el conocimiento acumulados (pág.1).

Por otro lado, Smith y Kosslyn enfatizan la importancia de los procesos cognitivos en la morfología perceptual, destacando que nuestra percepción es un proceso activo y constructivo en el que nuestras expectativas y conocimientos previos influyen en cómo interpretamos las formas y estructuras visuales. En resumen, la morfología perceptual, según estos autores y otros estudiosos, se enfoca en comprender cómo nuestra percepción de la forma y la estructura de los objetos es influenciada tanto por las características físicas de los objetos como por nuestros procesos cognitivos y conocimientos previos (pág. 55).

Al analizar la morfología perceptual en el diseño gráfico, se exploran conceptos como la proporción, la simetría, el contraste, la repetición y la armonía visual. Se busca comprender cómo estas características influyen en la forma en que los elementos gráficos son percibidos y cómo pueden ser utilizados de manera efectiva para transmitir mensajes, crear jerarquías visuales y generar impacto visual. También implica el estudio de las tendencias y estilos visuales que han surgido a lo largo del tiempo, así como la comprensión de cómo las formas y estructuras visuales pueden variar en función del contexto cultural e histórico.

2.6.3 *Morfología Significativa*

La morfología significativa del personaje diablo se refiere a los elementos visuales y simbólicos que conforman su representación y que transmiten significados más profundos. Estos elementos morfológicos ayudan a construir una imagen icónica del diablo y a comunicar aspectos de su naturaleza y función en el imaginario colectivo. En primer lugar, la morfología del diablo suele estar asociada con la representación de un ser maligno y tentador. Se le representa frecuentemente como una figura antropomórfica con cuernos, cola, pezuñas y alas, evocando una apariencia grotesca y demoníaca. Estos rasgos físicos muestran la desviación y la perversión de la forma humana, subrayando su naturaleza diabólica y su separación de lo divino.

El autor Guillermo Montero en su artículo "El diablo en las artes plásticas" de 2023, presenta una morfología significativa en el personaje diablo, lo como una figura imponente y majestuosa, con una apariencia atractiva y seductora. A través de su descripción física, lo presenta como una figura poderosa y persuasiva que encarna la belleza corrompida. Esta morfología resalta la capacidad del diablo para seducir y tentar a los seres humanos, mostrando cómo puede engañar y desviar a través de su encanto y apariencia engañosa. Destaca que su color predominante es el rojo, pues este suele ser un elemento morfológico significativo en la representación del diablo. Este color se asocia con el fuego, la pasión desenfrenada y la ira, atributos que se consideran propios del diablo. Esta elección cromática busca resaltar la intensidad emocional y la agresividad inherente a su personaje.

2.7 Semiótica

Mejía (2016), citando a Ferdinand de Saussure, considerado uno de los padres fundadores de la semiótica, concebía esta disciplina como el estudio de los signos y los procesos de significación. Para Saussure, la semiótica se centra en el análisis de la estructura del lenguaje y cómo los signos funcionan en el sistema lingüístico. Él estableció la distinción fundamental entre el signo lingüístico, compuesto por un y un significado, y argumentó que la relación entre ellos es arbitraria y convencional. Saussure destacó la importancia de la dimensión social y cultural en la producción y comprensión de los signos, enfatizando que su significado es determinado por las convenciones y normas compartidas por una comunidad lingüística (pág. 155)

Rodríguez (2003), citando a Charles S. Peirce, otro destacado teórico de la semiótica, la concibe como el estudio de los signos y su relación con el conocimiento y la interpretación. Para este autor, la semiótica no se limita únicamente al estudio del lenguaje, sino que abarca todo tipo de signos presentes en el mundo. Él establece un enfoque triádico de los signos, donde un signo consiste en un representamen, es decir, la forma perceptible del signo, un objeto, referido a aquello a lo que se refiere el signo e interpretante, el efecto o comprensión que el signo produce en quien lo percibe. Peirce también desarrolló la idea de que los signos son fundamentales para la adquisición y construcción de conocimiento, ya que son mediadores entre el mundo objetivo y la mente humana (pág. 13).

La semiótica es una disciplina que se encarga del estudio de los signos y los sistemas de significación. Surgió a finales del siglo XIX y ha sido desarrollado por diversos teóricos, como Ferdinand de Saussure y Charles S. Peirce. La semiótica se centra en analizar cómo los signos funcionan en la comunicación y cómo se construyen y transmiten significados. En primer lugar, la semiótica considera que todo el mundo está lleno de signos que nos rodean en forma de palabras, imágenes, gestos, sonidos, entre otros. Estos signos son elementos que representan algo más allá de sí mismos y que adquieren significado a través de convenciones sociales y culturales. La semiótica estudia cómo los signos se organizan en sistemas, como el lenguaje, los sistemas de imágenes o los gestos, y cómo se relacionan entre sí para generar significados.

2.7.1 *Semiótica según Peirce*

Peirce afirma que la semiótica es también triádica ya que se basa en tres clases filosóficas: primeridad, segundidad y terceridad.

2.7.1.1 **Primeridad**

Everaert-Desmedt (2004) “La primeridad es una concepción del ser, que es independiente de cualquier otra cosa” (pág. 3).

Se refiere al aspecto más básico y fundamental de la experiencia humana. Es como cuando ves un amanecer y sientes la belleza del cielo sin necesidad de interpretarlo. En este nivel, estamos conectados directamente con la sensación y la cualidad pura del objeto, sin preocuparnos por su

significado en un contexto más amplio. Es como capturar ese momento de asombro y sorpresa ante lo que simplemente es.

2.7.1.2 Segundidad

Everaert-Desmedt (2004) “La segundidad es el modo de ser que es en relación a otra cosa. Esta es la categoría que incluye lo individual, la experiencia, el hecho, la existencia y la acción-reacción. La segundidad opera dentro de un tiempo discontinuo, donde un determinado evento se produjo en un momento determinado antes de otro evento que fue su consecuencia. La segundidad corresponde a la experiencia práctica.” (pág. 3).

La segundidad, imagina el momento en que dos personas se encuentran y se reconocen mutuamente. Es como cuando tú y un amigo se dan cuenta de sus diferencias y similitudes al interactuar. Aquí, los signos adquieren significado a través de las relaciones entre dos entidades, como cuando comprendes el frío solo cuando sientes el calor. Es como capturar ese instante en el que dos fuerzas se encuentran y definen una relación entre ellas, creando un momento de conexión y comprensión.

2.7.1.3 Terceridad

Everaert-Desmedt (2004) “La terceridad es el mediador a través del cual un primero y un segundo se ponen en relación, pertenece al dominio de las reglas y las leyes. Sin embargo, una ley solo puede manifestarse a través de las apariciones de su aplicación, es decir, por signos de la segundidad.” (pág. 3).

Cuando Peirce menciona la terceridad en su metodología semiótica, es como si estuviéramos hablando de cómo entendemos conceptos complejos a través de símbolos que representan ideas abstractas, como cuando usamos un emoji de corazón para expresar amor. Es como si esos símbolos actuaran como intermediarios entre nosotros y las ideas que queremos comunicar, creando un puente de comprensión. Es como capturar el momento en que un gesto o símbolo cobra vida propia, transmitiendo significados más profundos y universales.

Everaert-Desmedt (2004) menciona que, “un signo puede ser simple o complejo. A diferencia de Saussure, Peirce no define el signo como la unidad mínima de significación. Cualquier cosa o fenómeno, sin importar su complejidad, puede considerarse como un signo desde el momento en que entra en un proceso de semiosis.” (pág. 4).

El proceso de semiosis implica una relación triádica entre un signo o representamen (un primero), un objeto (un segundo) y un interpretante (un tercero)

2.7.1.4 Signo

El representamen es el elemento que actúa como signo, es decir, representa algo más. Puede tomar la forma de una palabra, imagen, sonido u otro símbolo perceptible. Es el punto de partida en el proceso de comunicación, que busca transmitir significado al intérprete. Por ejemplo, una palabra como "árbol" o un símbolo como una señal de tráfico de "Stop" son representámenes que buscan comunicar un significado específico a quienes los perciben.

2.7.1.5 Objeto

Everaert-Desmedt (2004), menciona que el objeto es aquello que un signo representa, pero el signo solo puede indicar algo sobre el objeto si el intérprete ya lo conoce por experiencias previas. Por ejemplo, un papel rojo puede representar el color de la pintura en una lata, pero no ofrece información sobre otras características de la lata. Peirce distingue entre el objeto dinámico (la lata de pintura real) y el objeto inmediato (el color rojo de la pintura). Las palabras y otros textos también funcionan como signos, formando parte de estructuras más complejas. En la teoría de Peirce, cada signo es parte de un sistema mayor de significación (pág. 4).

2.7.1.6 Interpretante

Everaert-Desmedt (2004), cuando un representamen es interpretado, desencadena un interpretante que completa una primera semiosis. Este primer interpretante, a su vez, se convierte en un nuevo representamen en una segunda semiosis, lo que genera otro interpretante que se refiere al mismo objeto de la primera semiosis, permitiendo así que el primer representamen siga refiriéndose al primer objeto. Este ciclo continúa indefinidamente, en un proceso que Peirce describe como teóricamente ilimitado. Por ejemplo, la definición de una palabra en un diccionario actúa como un interpretante de la palabra, permitiendo que el representamen (la palabra) se refiera a su objeto. Sin embargo, para comprender completamente la definición, se necesitan otros interpretantes adicionales, como definiciones adicionales o ejemplos. De esta manera, estamos constantemente inmersos en un proceso de pensamiento que es siempre incompleto y que ha comenzado con interpretaciones anteriores (pág. 4).

Cuando vemos un signo, como una palabra, desencadenamos un entendimiento que completa una idea. Esa idea a su vez se convierte en otro signo que genera más comprensión, creando un ciclo infinito de interpretación.

2.7.1.7 Rema

Everaert-Desmedt (2004), el "rema" en la semiótica es una estructura que se relaciona con el objeto solo a través de sus cualidades, sin afirmar o negar nada. Es como un espacio en blanco en un formulario, esperando ser llenado, por ejemplo, "..... es rojo" (pág. 7).

2.7.1.8 Decisigno

Everaert-Desmedt (2004), dice que, en la semiótica de Peirce, un decisigno es un signo interpretado a nivel de segundidad, funcionando como una proposición lógica, pero su valor de verdad depende de la verificación de la proposición. Establece una relación entre un sujeto y un predicado, como un retrato con el nombre de la persona. Por ejemplo, un retrato con el nombre "Tal" es un decisigno porque afirma que la persona en la imagen es esa persona específica (pág. 7).

2.7.1.9 Diciente

Para Everaert-Desmedt (2004), un diciente es un tipo de signo que hace una declaración o afirmación concreta sobre un objeto. Funciona como una proposición lógica que puede ser verdadera o falsa, estableciendo una relación específica entre un sujeto y un predicado. Se interpreta a nivel de segundidad, donde se evalúa su veracidad basada en la correspondencia entre el signo y el objeto real al que se refiere (pág. 7).

2.7.1.10 Tabla semiótica de Peirce

Tabla 1

Cuadro semiótico según Peirce

<p>SIGNO: Los signos no se definen por sus componentes sino por la naturaleza de la relación de las tres partes.</p>	<p>"Primeridad es el modo de ser de aquello que es tal como es, de manera positiva y sin referencia a ninguna cosa".</p>	<p>"La seguridad es el modo de ser de aquello que es tal como es, con respecto a una segunda cosa, pero con exclusión de toda tercera cosa".</p>	<p>"La tercera es el modo de ser de aquello que es tal como es, al relacionar una segunda y una tercera cosa entre sí".</p>
<p>REPRESENTAMEN: Se dirige a alguien, esto es, crear en la mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo aún más desarrollado.</p>	<p>Cualisigno: Es lo general del signo, pero que le permite subsistir en cuanto tal, sin ser todavía la totalidad del signo.</p>	<p>Sinsigno: Es la presencia concreta del signo. Por ejemplo, la presencia del color del caballo es este signo concreto.</p>	<p>Legisigno: Es la norma o modelo sobre el cual se construye un sinsigno.</p>
<p>OBJETO: Objeto materializado.</p>	<p>Los íconos son sobre todo de la categoría Primera. "Un ícono es un signo determinado por su objeto dinámico en función</p>	<p>Los índices gozan de interrelación con algún objeto semiótico en virtud de una conexión</p>	<p>Los símbolos son signos simplemente arbitrarios, como las palabras, porque tienen significado por una ley de</p>

	de su propia naturaleza interna.	natural que existe entre los dos.	convención establecida.
INTERPRETANTE: Medio entre la representación y el objeto. No es un sujeto, cambia el interpretante, cambia el objeto. Su función es proponer un objeto para el representamen.	Rema: Es un signo que, para su interpretante, es un signo de posibilidad cualitativa, representa a cualquier clase de su objeto, puede proporcionar información	Dicente: Signo que para su interpretante es un signo de existencia real.	Dicisigno: Involucra como parte de él a una rema para describir el hecho que se interpreta que el índice es esencial para él, pero no lo constituye.

Nota. Morgan Guido (2016), Slideshare.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGIA.

3.1 Enfoque de investigación

La investigación mixta es un enfoque que combina tanto métodos cualitativos como cuantitativos en un solo estudio. Esto permite obtener una comprensión más completa y profunda del fenómeno investigado al abordarlo desde múltiples perspectivas. En este enfoque, se pueden utilizar herramientas como encuestas, entrevistas, análisis de datos estadísticos y estudios de caso para recopilar y analizar datos. Al integrar ambos enfoques, se pueden validar y enriquecer los hallazgos, ofreciendo una visión más holística y sólida de la investigación.

3.2 Diseño de investigación

La presente investigación tiene un estudio no experimental, ya que se realizó sin manipular en forma deliberada ninguna variable, donde se observarán los hechos tal y como se presentan en su contexto real o empírico y en un tiempo determinado. Como lo describe Galicia. F. (2006):

“El diseño de investigación bibliográfico se refiere al proceso de recopilación, revisión, análisis y síntesis de información existente en libros, artículos, revistas y otras fuentes documentales. Este tipo de investigación permite al investigador construir un marco teórico y conceptual a partir de la información ya publicada.” (pág. 45).

3.3 Tipos de investigación

3.3.1 *Por el nivel o alcance:*

Exploratoria

La presente investigación es exploratoria debido a que busca indagar en un campo relativamente nuevo y poco estudiado, en este caso, la intersección entre la semiótica del personaje del diablo y su representación a través de la ilustración digital en los distintos sitios demográficos del Ecuador. Cortés y León (2005) afirmaron lo siguiente:

Los estudios exploratorios se efectúan, normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes. Si la revisión de la literatura reveló que tan solo hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio, o bien, si deseamos indagar sobre temas y áreas desde nuevas perspectivas o ampliar las existentes. (p. 20).

3.3.2 *Por el lugar:*

Bibliográfica

La investigación bibliográfica constituye una excelente introducción a todos los otros tipos de investigación, además de que constituye una necesaria primera etapa de todas ellas, puesto que ésta proporciona el conocimiento de las investigaciones ya existentes –teorías, hipótesis, experimentos, resultados, instrumentos y técnicas usadas- acerca del tema o problema que el investigador se propone investigar o resolver" (Rodríguez, 2013, p. 15).

Con este contexto, en la presente investigación se recopiló información de diversas fuentes, incluyendo referencias bibliográficas, libros y resultados de otras investigaciones, enfocándose en los datos relevantes relacionados con las variables estudiadas, este proceso implicó una revisión exhaustiva de la literatura existente para asegurar una comprensión amplia y detallada del tema.

De campo

El presente trabajo de investigación fue de campo, puesto que, se realizó directamente al presidente de la Casa de la Cultura de Riobamba y también a los 35 estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo. La investigación de campo, según Arias (2012), se define como:

Aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes (pág. 31).

3.4 Unidad de análisis

3.4.1 Población de estudio

Según Tamayo (2002), “la población es el conjunto de todos los elementos que cumplen una serie de requisitos para ser considerados en un estudio.” (pág. 45). En el presente trabajo de investigación, la población de estudio es La Casa de la Cultura y la Universidad Nacional de Chimborazo.

3.4.2 Tamaño de la muestra

Según Hernández (2014), “el tamaño de la muestra es el número de observaciones o individuos que se seleccionan de una población para realizar un estudio.” (pág. 142). En el estudio, la muestra es el presidente de la Casa de la Cultura y también los 35 estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

3.4.3 Método de muestreo

Para la presente investigación, se ha optado por un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos para obtener una comprensión más completa del tema. En este sentido, se utilizará un muestreo intencional para la parte cualitativa y un muestreo aleatorio para la parte cuantitativa.

Muestreo Intencional (Cualitativo): Se seleccionó al presidente de la Casa de la Cultura como informante clave. Esta elección se justifica por su experiencia y conocimiento en temas culturales relacionados con el personaje diablo en la cultura ecuatoriana. El muestreo intencional permite obtener datos profundos y relevantes que pueden enriquecer el análisis semiótico.

Muestreo Aleatorio (Cuantitativo): En la parte cuantitativa, se llevó a cabo un muestreo aleatorio simple para seleccionar a 35 estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo. Este método asegura que cada estudiante tenga la misma probabilidad de ser elegido, lo que contribuye a la representatividad de la muestra.

3.5 Técnicas e Instrumentos para la recolección de datos

Las técnicas e instrumentos que se utilizaron en la presente investigación son:

3.5.1 Técnica 1: (Variable independiente) Entrevista

Según Taylor y Bogdan (1986) "Una entrevista es una conversación cara a cara, diseñada para obtener información detallada sobre cómo piensan y sienten las personas acerca de ciertos temas" (pág. 101)

La entrevista es una herramienta invaluable en la investigación del personaje del diablo en la cultura, ya que permite acceder a perspectivas individuales y colectivas, explorando significados, mitos y creencias que lo rodean. Al dialogar directamente con personas que han sido influenciadas por este arquetipo, se puede obtener una comprensión más profunda de cómo el diablo ha impactado en sus vidas, en sus sistemas de valores y en la forma en que perciben el mundo. A través de la entrevista, se revelan las múltiples facetas que el diablo ha asumido a lo largo del tiempo, desde su representación en tradiciones religiosas hasta su papel en el arte, la literatura y la cultura popular.

3.5.1.1 Instrumento: Cuestionario

Se realizó una entrevista que constó de ocho preguntas abiertas, al Ing. Juan Carlos Huaraca, presidente de la Casa de la Cultura de la ciudad de Riobamba, con el objetivo de identificar las diversas representaciones del personaje del diablo en la cultura ecuatoriana para comprender sus características visuales, simbología y variaciones geográficas.

3.5.2 Técnica 2: (Variable dependiente) Encuesta

Una encuesta es un método de recolección de datos que consiste en la formulación de preguntas a una muestra representativa de personas con el fin de obtener información sobre sus opiniones, actitudes, comportamientos u otras características específicas. Este método es ampliamente utilizado en la investigación social y de mercado para recopilar datos cuantitativos sobre una variedad de temas.

Feria (2020), dice que la encuesta permite de una mejor forma tabular y estudiar las opiniones recibidas de los encuestados, para su conversión, inferencialmente, por el investigador, en información útil a considerar en la investigación (pág.73).

3.5.2.1 Instrumento: Cuestionario

Se realizó una encuesta que constó de ocho preguntas cerradas, a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo, con el objetivo de analizar las preferencias de ilustración, estilo, morfología, cromática, en la aplicación de personajes simbólicos de la cultura ecuatoriana, teniendo en cuenta que los resultados orientarán la creación de representaciones auténticas y coherentes de estos personajes.

3.5.3 Técnica 3 (Variable dependiente) Observación

Anguera (2003), “la observación nos permite describir objetivamente la realidad para analizarla, por lo que la delimitación de los objetivos –conductas, episodios, actividades o situaciones a evaluar- no tiene otra función que acotar esta parcela de realidad que nos interesa.” (pág.8)

Se genera una investigación exhaustiva dentro del ámbito cultural, en el que se podrán observar distintos comportamientos de las comunidades en donde su mayor exponente de festividad es el personaje diablo.

3.5.3.1 Instrumento: Ficha de análisis semiótico

La ficha de análisis semiótico es una herramienta metodológica utilizada en el estudio de textos, imágenes u otros fenómenos culturales para descomponerlos en sus elementos constitutivos. Esta ficha permite examinar tanto los aspectos formales (significantes) como los significados asociados (significados) y los códigos culturales que intervienen en la producción y recepción de mensajes. Además, facilita el análisis del contexto en el que se inserta el fenómeno estudiado, así como las relaciones intertextuales con otros textos o manifestaciones culturales.

3.6 Procesamiento y análisis de la información

Según Arias (2012), "las principales técnicas de procesamiento e interpretación de datos incluyen el análisis estadístico, el análisis de contenido, la triangulación y la comparación de resultados." (p. 111).

El análisis de datos siguió un proceso organizado que incluyó la tabulación de los resultados de las encuestas en tablas y la representación gráfica mediante gráficos de pastel para visualizar de manera clara y concisa las tendencias y patrones encontrados. También se realizó un análisis de la entrevista dada por el presidente de la Casa de la Cultura de la ciudad de Riobamba y se sacó una interpretación global de todo lo dicho. Posteriormente, se realizó un análisis detallado de los datos, incluyendo la comparación de resultados entre estudiantes y el presidente de la Casa de la Cultura, así como la interpretación de las percepciones y opiniones expresadas en la encuesta de los estudiantes y la entrevista realizada.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

4.1.1 *Entrevista dirigida al presidente de la “Casa de la Cultura de la ciudad de Riobamba”*

La entrevista dirigida al Ing. Juan Carlos Huaraca, presidente de la Casa de la Cultura de la ciudad de Riobamba, con una duración de 10:00 minutos.

¿Conoce la historia del personaje del diablo en la cultura ecuatoriana y cómo ha evolucionado a lo largo del tiempo?

En la cultura ecuatoriana existen diferentes manifestaciones con respecto a los diablos, habría que identificar algunos sectores donde aparecen estas manifestaciones culturales entre ellas, podemos hablar sobre el Diablo de Píllaro que es una adaptación relativamente moderna, los Diablos de Lata, que igual cuentan con una historia, los wikis, los Diablos de Alangasí, el Diablo Huma, juguetes o diabólicos, en general, cada uno de ellos cuenta con una gran historia detrás de su cultura, la cuestión es cómo en la actualidad nosotros lo percibimos sin saber todo el trasfondo.

¿Cuántos tipos del personaje diablo de la cultura ecuatoriana conoce? ¿Y cuáles cree que son los más representativos?

Creo que cada cultura tiene su particularidad y la hace propia, auténtica y representativa, el hecho de que el personaje sea reconocido por la población de su propio territorio ya la vuelve valiosa, más allá de la perspectiva que pueda tener como extranjero, el hecho de que pervivan por mucho tiempo, que sean parte de la tradición, son importantes, quizá los más difundidos sean el Diablo de Píllaro, los Diablos de Lata o como voy a desmerecer la presencia Diablo Huma o Aya Huma si es uno de los personajes más conocidos a nivel nacional.

¿Qué diferencias existen entre las representaciones del diablo en las distintas regiones de Ecuador?

Las diferencias son en que fechas aparecen cada una, en qué fecha se dan estas manifestaciones culturales, por ejemplo, el Diablo de Lata en el mes de diciembre, el Diablo Huma, en la cultura Cayambe, en las octavas del Corpus Christi o también en la celebración del Inti Raymi en junio, los Diablos de Píllaro en enero, los wikis en diciembre, en Saraguro. Además de su distinguida vestimenta, que, arraigada a creaciones mitológicas e historias, desarrollan y nace cada personaje, basándonos en las diferentes fechas en que aparecen, se puede decir que la idea de vestimenta es distinta, es como ellos percibían a este ser.

¿Cuáles son los elementos visuales más comunes en la representación de los diablos mencionados anteriormente?

En la cultura ecuatoriana, los diablos se representan con elementos visuales muy distintivos. Las máscaras, coloridas y detalladas, muestran cuernos grandes y expresiones intensas. Sus trajes son igualmente llamativos, llenos de colores brillantes, bordados y lentejuelas. A menudo, llevan campanas y cascabeles que suenan al moverse, añadiendo un componente auditivo a su apariencia. También usan elementos naturales como plumas y pieles, conectándolos con la

tierra. Además, portan cetros o tridentes, simbolizando su poder y autoridad en las festividades. Estos elementos crean una imagen festiva y simbólica, llena de vida y tradición.

¿Qué rol juega el diablo en las festividades locales, como la Diablada?

Son varios los roles que cumplen, el Aya Huma es el personaje que lidera la toma de la plaza, es un personaje que se viste con ese traje para motivar a la gente a la danza y a como se debe llevar esta en sí, por otro lado el Diablo de Píllaro es un personaje colectivo, no hay en sí un destacado, más bien todos destacan con su baile en grupo, el Diablo de Lata de Riobamba rinde un homenaje a una imagen católica que sería la supremacía de la religión y del divino niño Jesús, los wikis en Saraguro son juguetones, en Alangasí tienen una misión de mostrar los pecados capitales, en sí es incitar a la gente a los pecados y la reflexión.

¿Qué simboliza el diablo en la cultura nacional y cómo se interpreta su figura?

El diablo es una readaptación o resignificación de la religión, ya que el mundo mestizo, los conquistadores nos trajeron a nosotros la imagen del diablo, el mundo andino no conocía quien era el diablo, quizá no como el diablo, sino como otros espíritus que estaban bajo la tierra, pero que son espíritus benignos que equilibran el bien y el mal o las energías positivas y negativas, pero quien nos pone a nosotros el miedo del diablo es la religión católica.

El diablo tiene distintas interpretaciones de acuerdo con la cosmovisión de cada uno, por ejemplo, nosotros le decimos diablo, pero en la cultura del norte no es el diablo, ese personaje no es malo, es bueno, es el líder, el que guía, el que maneja las energías, en cambio el Diablo de Píllaro si es el malo, el que pega, el que ínsita al pecado, pero el Diablo de Lata de Riobamba no es así, él es una muestra de sumisión de la religión católica, del mal frente al bien a la imagen del Divino niño.

¿Cómo ha cambiado la representación del diablo en la era digital y qué impacto ha tenido esto en la cultura?

Definitivamente la era digital tiene una gran repercusión en la difusión, principalmente con respecto a la cultura, patrimonio material, inmaterial, a través de los elementos de la digitalización ha dado una reinterpretación en temas del diseño, ahora se puede encontrar evolución y nuevos diseños de los personajes tradicionales, y eso puede causar dos cosas a que el patrimonio inmaterial se vaya transformando y no sería el personaje que antes se veía, habría cambios de colores, diseño de máscaras, vestimenta, incluso los artesanos se verían influidos por esto, a partir de una era digital que puede ir transformando esas realidades a nuevos diseños.

Y, por otro lado, se va fortaleciendo el tema creativo, ya que ínsita de cierta manera, incluso al artesano a probar nuevas cosas, entonces la era digital ha transformado estos temas tradicionales convirtiéndolos en algo moderno, algo más tangible, más preciso y apreciable, ya que como si bien no ha habido representaciones digitales oficiales de los personajes, invita a diseñadores artistas a probar con la cultura y eso es bueno por que dan a conocer mucho más las tradiciones.

¿Qué aspectos semióticos y culturales cree que son esenciales para incluir en una propuesta artística que represente al diablo de manera auténtica y respetuosa?

Al hablar de respeto, tenemos que entender que la cultura va cambiando, la cultura es dinámica, no necesariamente las cosas tienen que estar arraigadas de una manera, siempre y cuando en los propios pueblos, en las propias tradiciones, es la sociedad es la que transforma los personajes. Entonces no hay irrespeto si hay la libertad de creación, libertad de palabra, no hay como limitar a alguien a que cree, lo que se debe hacer es la socialización de cómo eran los personajes tradicionales y como ha sido la evolución, explicar diferencias y modificaciones y el porqué de cada una de ellas.

Como tal no veo una falta de respeto, sino un respeto a la creatividad, veo una evolución, una transformación de acuerdo con lo que es la sociedad hoy en día, sin importar la manera en que es representado, siempre y cuando, tenga los rasgos particulares del personaje.

Interpretación

Los datos obtenidos en la entrevista aplicada al Ing. Juan Carlos Huaraca, presidente de la Casa de la Cultura de la ciudad de Riobamba, revela que en la cultura ecuatoriana existen diversas representaciones del diablo, cada una con características visuales y simbólicas únicas según la región. Los más conocidos incluyen el Diablo de Píllaro, los Diablos de Lata y el Diablo Huma. Estos personajes se distinguen por sus máscaras coloridas, trajes elaborados y accesorios como campanas y tridentes, que les dan un carácter festivo y simbólico. Las diferencias regionales se reflejan en las fechas de sus apariciones y sus roles en las festividades, desde líderes de danzas hasta incitadores del pecado. La era digital ha influido en estas representaciones, introduciendo nuevos diseños y manteniendo la esencia tradicional. Para representar al diablo de manera auténtica en el arte, es importante comprender y respetar la evolución cultural y permitir la libertad creativa.

4.1.2 Encuesta realizada a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Pregunta 1. ¿En qué tipo de ilustración te gustaría que se representara a personajes simbólicos de la cultura ecuatoriana?

Tabla 2

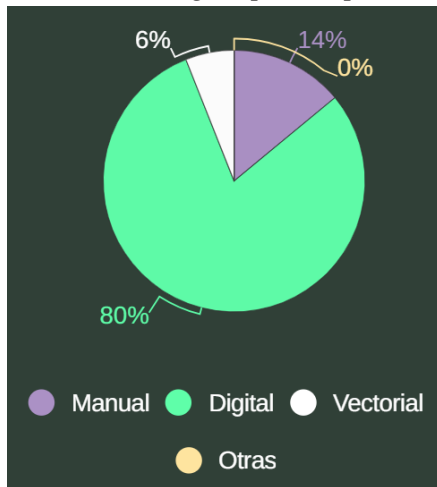
Ilustración elegida para representación de los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Manual	5	14%
Digital	28	80%
Vectorial	2	6%
Otras	0	0%
Total	35	100%

Nota. Datos de la encuesta realizada a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Figura 15:

Ilustración elegida para representación de los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.



Nota. Porcentajes de la encuesta realizada a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Análisis: La figura 15 muestra las preferencias de los encuestados en cuanto a la representación de personajes simbólicos de la cultura ecuatoriana. El 80% de los encuestados expresaron su preferencia por ver a estos personajes en un estilo digital, por otro lado, el 14% de los encuestados manifestó su interés en un estilo manual y finalmente, el 6% restante indicó una preferencia por un estilo vectorial.

Interpretación: Los resultados muestran una clara inclinación hacia la representación digital de personajes simbólicos de la cultura ecuatoriana, indicando que los estudiantes valoran la innovación que ofrece la tecnología en la creación artística. Esta preferencia se relaciona con la primera variable, ilustración digital como recurso para diferenciar las características del personaje diablo, permitiendo una representación más dinámica y atractiva. Sin embargo, el interés por técnicas manuales también destaca la importancia de las formas de arte tradicionales, lo que sugiere que los encuestados reconocen la riqueza cultural que aporta la tradición.

Pregunta 2. ¿Qué estilo de ilustración consideras más adecuado para representar a un personaje de la cultura ecuatoriana?

Tabla 3

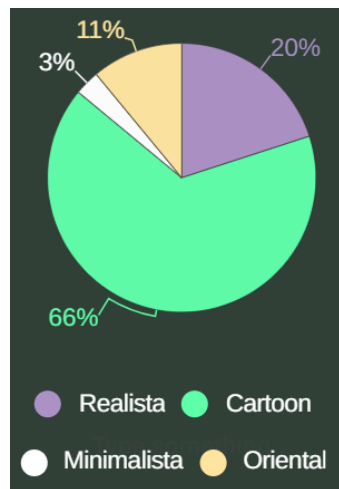
Estilo de ilustración en la representación del personaje diablo en la cultura ecuatoriana.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Realista	7	20%
Cartoon	23	66%
Minimalista	1	3%
Oriental	4	11%
Total	35	100%

Nota. Datos de la encuesta realizada a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Figura 16:

Estilo de ilustración en la representación del personaje diablo en la cultura ecuatoriana.



Nota. Porcentajes de la encuesta realizada a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Análisis: La figura 16 muestra que el 66% de los encuestados mencionan que el estilo de ilustración que consideran más adecuado para representar a un personaje de la cultura ecuatoriana es el estilo cartoon, el 20% opina que el estilo realista sería mejor, mientras que el 11% considera que el estilo oriental sería más adecuado, finalmente el 3% restante prefiere el estilo minimalista.

Interpretación: Los resultados indican una fuerte preferencia por el estilo cartoon para representar a personajes de la cultura ecuatoriana, lo que sugiere que los encuestados valoran un enfoque dinámico y accesible en la ilustración. Esta elección se relaciona con la primera variable, la ilustración digital como recurso para diferenciar las características del personaje diablo, ya que el estilo cartoon en el ámbito digital permite crear representaciones contemporáneas que resuenan con audiencias jóvenes. Además, la preferencia por el estilo realista refleja una apreciación por la precisión, enriqueciendo la representación del diablo desde un enfoque semiótico.

Pregunta 3. ¿Qué paleta de colores prefieres para las ilustraciones de personajes de la cultura ecuatoriana?

Tabla 4

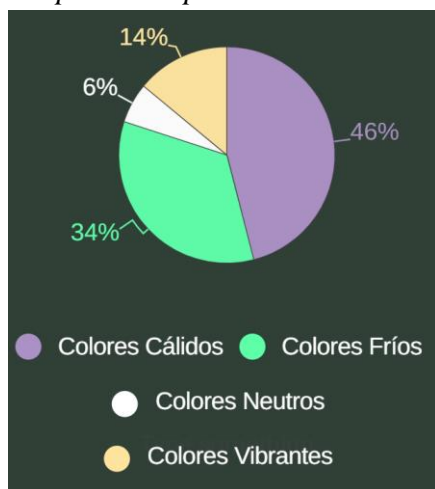
Cromática para la representación de los distintos personajes diablos de la cultura ecuatoriana.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Colores cálidos	16	46%
Colores fríos	12	34%
Colores neutros	2	6%
Colores vibrantes	5	14%
Total	35	100%

Nota. Datos de la encuesta realizada a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Figura 17:

Cromática para la representación de los distintos personajes diablos de la cultura ecuatoriana.



Nota. Porcentajes de la encuesta realizada a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Análisis: La figura 17 revela que el 46% de los encuestados prefiere que la paleta de colores sea de colores cálidos para las ilustraciones de personajes de la cultura ecuatoriana, mientras que el 34% menciona que prefieren los colores fríos, el 14% opina que les gustaría más los colores vibrantes y el 6% restante se inclina por los colores neutros.

Interpretación: Los resultados muestran una notable preferencia por los colores cálidos en las ilustraciones de personajes de la cultura ecuatoriana, lo que sugiere una inclinación hacia tonalidades que evocan cercanía, energía y emotividad. Esta elección se relaciona con la primera variable, la ilustración digital como recurso para diferenciar las características del personaje diablo, ya que los colores cálidos pueden resaltar la vitalidad y tradición de este personaje, ofreciendo una representación contemporánea que resuena con el público. Por otro lado, la apreciación por los colores fríos indica un valor por la serenidad y sofisticación, que puede enriquecer la interpretación semiótica del diablo.

Pregunta 4. ¿Qué tipo de morfologías anatómicas te parecen más apropiadas para representar a un personaje de la cultura ecuatoriana?

Tabla 5

Morfología para seguir para la aplicación a los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
P. Humanas realistas	6	17%
P. Exageradas	10	29%
P. Apegadas al estilo	19	54%
Total	35	100%

Nota. Datos de la encuesta realizada a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Figura 18:

Morfología para seguir para la aplicación a los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.



Nota. Porcentajes de la encuesta realizada a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Análisis: La figura 18 muestra que el 54% de los encuestados piensa que el tipo de morfologías anatómicas más apropiadas para representar a un personaje de la cultura ecuatoriana es las proporciones apegadas al estilo de la ilustración, el 29% opina que serían mejor las proporciones exageradas y el 17% restante prefiere las proporciones humanas realistas.

Interpretación: Los resultados obtenidos revelan las preferencias de los encuestados en cuanto a las morfologías anatómicas para representar a personajes de la cultura ecuatoriana. La mayoría prefiere proporciones alineadas con el estilo de la ilustración, lo que sugiere una valoración por la coherencia y armonía estética. Por otro lado, el interés en las proporciones exageradas refleja un gusto por enfoques creativos y expresivos, lo que puede enriquecer la representación del diablo desde un enfoque semiótico, al agregar un carácter distintivo y llamativo que capte la atención. Finalmente, la preferencia por proporciones humanas realistas, aunque minoritaria, subraya la importancia de la precisión y autenticidad.

Pregunta 5. ¿Cómo prefieres que sean las expresiones faciales de los personajes de la cultura ecuatoriana?

Tabla 6

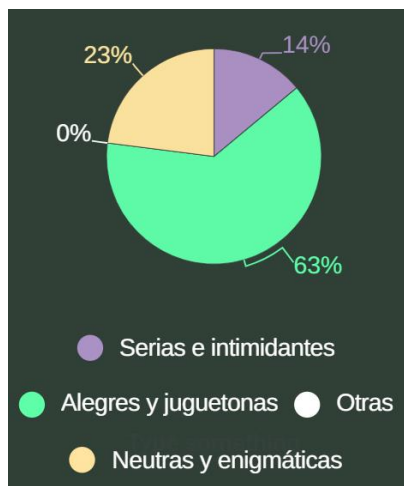
Elección de expresiones faciales para representación de los personajes diablo.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Serias e intimidantes	5	14%
Alegres y juguetonas	22	63%
Neutras y enigmáticas	8	23%
Otras	0	0%
Total	35	100%

Nota. Datos de la encuesta realizada a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Figura 19:

Elección de expresiones faciales para representación de los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.



Nota. Porcentajes de la encuesta realizada a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Análisis: La figura 19 muestra que el 63% de los encuestados prefieren que las expresiones faciales de los personajes de la cultura ecuatoriana sean alegres y juguetonas, el 23% menciona que prefiere que sean más neutras y enigmáticas y el 14% restante opina que prefiere que sean serias e intimidantes.

Interpretación: Los resultados obtenidos revelan las preferencias de los encuestados respecto a las expresiones faciales de los personajes de la cultura ecuatoriana. La mayoría prefiere expresiones alegres y juguetonas, lo que indica un deseo de ver representaciones que transmitan positividad, energía y cercanía, resaltando así aspectos festivos y cálidos de la cultura ecuatoriana. Por otro lado, la preferencia por expresiones neutras y enigmáticas sugiere una apreciación por la ambigüedad y el misterio, permitiendo interpretaciones más diversas y profundas desde un enfoque semiótico. Finalmente, la elección de expresiones serias e intimidantes, aunque minoritaria, resalta la importancia de capturar el respeto y la autoridad en ciertos contextos culturales.

Pregunta 6. ¿Qué tipo de vestimenta consideras más representativa para los personajes simbólicos de la cultura ecuatoriana?

Tabla 7

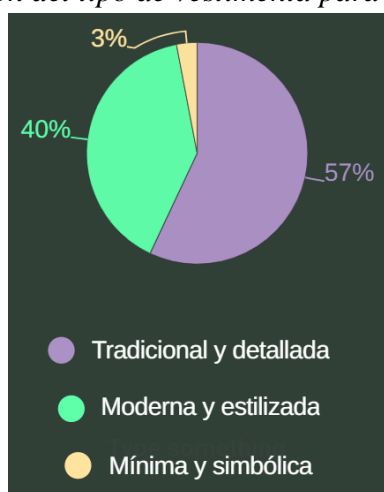
Elección del tipo de vestimenta para los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Tradicional y detallada	20	57%
Moderna y estilizada	14	40%
Mínima y simbólica	1	3%
Total	35	100%

Nota. Datos de la encuesta realizada a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Figura 20:

Elección del tipo de vestimenta para los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.



Nota. Porcentajes de la encuesta realizada a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Análisis: La figura 20 revela que el 57% de los encuestados prefiere una vestimenta tradicional y detallada para los personajes simbólicos de la cultura ecuatoriana, mientras que el 40% prefiere una vestimenta más moderna y estilizada y el 3% restante prefiere una vestimenta mínima y simbólica.

Interpretación: Los resultados indican que la mayoría de los encuestados prefiere una vestimenta tradicional y detallada para el personaje diablo, lo que sugiere un fuerte aprecio por la autenticidad y la riqueza cultural que estos atuendos representan. Sin embargo, un grupo significativo opta por vestimenta moderna y estilizada, lo que refleja una inclinación hacia la contemporaneidad y la adaptación del diablo a un contexto actual, enriqueciendo su representación desde un enfoque semiótico lo que lo conecta a la segunda variable. Además, la preferencia por vestimenta mínima y simbólica, aunque menor, sugiere un gusto por la simplicidad y la abstracción.

Pregunta 7. ¿Qué nivel de detalle prefieres en las ilustraciones de los personajes de la cultura ecuatoriana?

Tabla 8

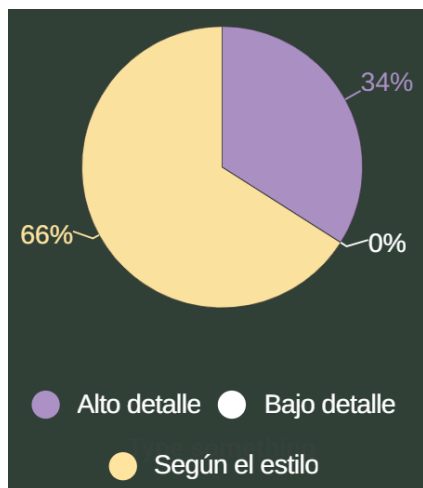
Preferencia del nivel de detalle en las ilustraciones de los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Alto detalle	12	34%
Según el estilo	23	66%
Bajo detalle	0	0%
Total	35	100%

Nota. Datos de la encuesta realizada a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo

Figura 21:

Preferencia del nivel de detalle en las ilustraciones de los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.



Nota. Porcentajes de la encuesta realizada a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Análisis: La figura 21 revela que el 66% de los encuestados prefieren un nivel de detalle acorde al estilo de la ilustración, para la representación de los personajes ecuatorianos, por otro lado, el 34% restante menciona que prefiere un alto detalle en las ilustraciones.

Interpretación: Los resultados indican que muchos encuestados valoran la cohesión visual y la estética general sobre la minuciosidad extrema en las representaciones de personajes ecuatorianos, lo que refleja una búsqueda de armonía y equilibrio en las ilustraciones. Por otro lado, quienes prefieren un alto detalle buscan una representación más realista y precisa, lo que puede contribuir a una comprensión más profunda de la riqueza y complejidad de los elementos culturales del diablo, equilibrando así la modernidad de la ilustración digital con la autenticidad del simbolismo cultural.

Pregunta 8. ¿Qué enfoque te parece más adecuado para el fondo de las ilustraciones?

Tabla 9

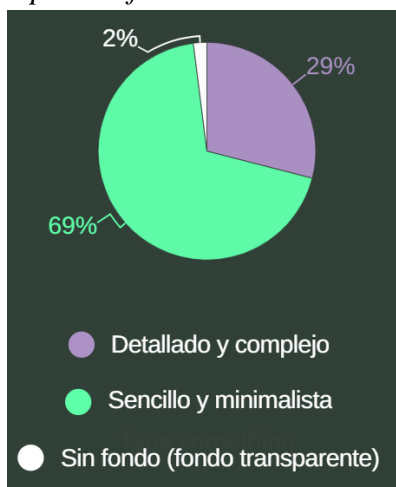
Elección para el fondo de las ilustraciones de los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Detallado y complejo	10	29%
Sencillo y minimalista	24	69%
Sin fondo (fondo transparente)	1	2%
Total	35	100%

Nota. Datos de la encuesta realizada a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Figura 22:

Elección para el fondo de las ilustraciones de los personajes diablo de la cultura ecuatoriana.



Nota. Porcentajes de la encuesta realizada a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Análisis: La figura 22 muestra que el 69% de los encuestados prefieren que el fondo de las ilustraciones sea más sencillo y minimalista, mientras que el 29% opina que les parece más adecuado un fondo detallado y complejo y el 2% restante menciona que prefieren las ilustraciones sin fondo (fondo transparente).

Interpretación: Los datos indican que la mayoría de los encuestados prefieren fondos sencillos y minimalistas para las ilustraciones de personajes ecuatorianos, lo que sugiere un interés en mantener la atención en los personajes y destacar sus características en un contexto digital. Esta elección se relaciona con la primera variable, la ilustración digital, al facilitar la identificación del personaje diablo sin distracciones visuales. Por otro lado, quienes optan por fondos detallados buscan enriquecer la narrativa cultural, complementando la representación del diablo desde un enfoque semiótico, conectándolo con la segunda variable. La preferencia por ilustraciones sin fondo, aunque minoritaria, refleja un deseo de simplicidad, permitiendo que los elementos esenciales del personaje se concentren y potencien su interpretación cultural.

4.2 Discusión

Los datos obtenidos en de la entrevista al presidente de la Casa de la Cultura de la ciudad de Riobamba, revelan información valiosa sobre las diversas representaciones que tiene el personaje diablo, cuáles son sus características visuales y simbólicas, por otro lado, la encuesta realizada a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo, dio a conocer cuáles son sus preferencias sobre la ilustración digital en la aplicación de de personajes simbólicos de la cultura ecuatoriana, toda la información obtenida, ayudó a la creación de representaciones auténticas y coherentes de los personajes: el Diablo Huma, el Diablo de Lata y el Diablo de Píllaro.

Para una mejor interpretación de la información obtenida en la entrevista y en la encuesta, se dividieron en seis puntos importantes, los cuales se presentarán a continuación:

1. Representación digital y evolución cultural:

La gran mayoría de los estudiantes muestran una clara preferencia por la ilustración digital para representar personajes simbólicos de la cultura ecuatoriana, esto coincide con la observación del Ing. Juan Carlos Huaraca sobre cómo la era digital ha transformado las representaciones tradicionales. Huaraca (2024) menciona que la digitalización "ha dado una reinterpretación en temas del diseño" y que ahora se pueden encontrar evolución y nuevos diseños de los personajes tradicionales".

Esta tendencia refleja lo que Villacis (2020) señala sobre la evolución del personaje del diablo en la cultura ecuatoriana, donde las representaciones se han ido adaptando a lo largo del tiempo, fusionando elementos españoles y andinos. La preferencia por lo digital muestra cómo esta evolución continúa en la era moderna.

2. Estilo de ilustración y simbolismo:

Una gran parte de los estudiantes encuestados prefiere el estilo cartoon para representar estos personajes. Esto se alinea con lo que Villalobos (2023) describe sobre el estilo cartoon, caracterizado por la exageración de rasgos y la simplicidad en formas y líneas.

Este enfoque puede parecer contrastante con la descripción tradicional del diablo en la cosmovisión andina, donde Guerrón (2012) lo describe como una figura enigmática y poderosa. Sin embargo, se ajusta a la evolución del personaje en las festividades ecuatorianas, donde, como menciona Mora (2011), el diablo se ha convertido en un "símbolo del exceso y del desenfreno, de la libertad original".

3. Elementos visuales y simbólicos:

La preferencia de los estudiantes por colores cálidos y fríos corresponde con las descripciones de los diablos en diferentes festividades ecuatorianas. Por ejemplo, el Diablo de Lata de Riobamba se describe con una vestimenta dual roja y azul. El presidente de la Casa de la Cultura menciona que los elementos visuales más comunes en la representación de los diablos incluyen máscaras coloridas y detalladas, grandes y expresiones intensas. Esto concuerda con la preferencia de los estudiantes por expresiones faciales alegres y juguetonas y una vestimenta tradicional y detallada.

4. Morfología y significado:

En su mayoría los estudiantes prefieren proporciones pegadas al estilo de la ilustración. Esto se relaciona con el concepto de morfología significativa discutido en el marco teórico, que enfatiza cómo los elementos visuales transmiten significados más profundos.

Por otro lado, el presidente de la Casa de la Cultura señala que cada representación del diablo cuenta con una gran historia detrás de su cultura, esta idea se refleja en la preferencia de los estudiantes por mantener elementos tradicionales mientras adoptan técnicas modernas de ilustración.

5. Contexto cultural y adaptación:

La mayoría de los estudiantes prefiere fondos sencillos y minimalistas para las ilustraciones., esto puede interpretarse como un enfoque en resaltar al personaje principal, lo cual se alinea con la importancia simbólica del diablo en las festividades ecuatorianas que el Ing. Juan Carlos Huaraca describe.

Él enfatizó que cada cultura tiene su particularidad y la hace propia, auténtica y representativa, esta diversidad se refleja en las diferentes preferencias de los estudiantes, mostrando cómo las representaciones pueden variar según el contexto y la interpretación individual.

6. Evolución y respeto a la tradición:

El Ing. Juan Carlos Huaraca presidente de la Casa de la Cultura, menciona que la cultura va cambiando, la cultura es dinámica, y que no hay irrespeto en la libertad de creación siempre que se expliquen las diferencias y modificaciones. Esta perspectiva se alinea con la tendencia de los estudiantes hacia representaciones modernas que aún mantienen elementos tradicionales.


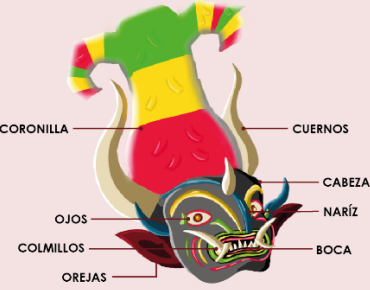
En conclusión, tanto la encuesta como la entrevista revelan una tendencia hacia una reinterpretación moderna del diablo, en este caso fueron el Diablo Huma, el Diablo de Lata y el Diablo de Píllaro. Por otro lado, también se observa un equilibrio entre el respeto por las tradiciones y la adaptación a nuevas formas de representación visual, esta evolución refleja lo que Terrazas (2022) describe como la adaptabilidad del personaje del diablo en la cultura ecuatoriana, donde las influencias indígenas, africanas y europeas han confluído para crear una gama diversa de representaciones.

Este análisis de la entrevista y las encuestas realizadas, sugieren que la representación contemporánea de estos personajes culturales está en un proceso de transformación, aprovechando las técnicas digitales modernas mientras se mantiene consciente de su significado cultural e histórico. Esto refleja la naturaleza dinámica de la cultura y cómo las nuevas generaciones están reinterpretando y manteniendo vivas estas tradiciones en la era digital.

4.3 Fichas de análisis semiótico de los personajes Diablo de Pillaro, Diablo Huma y Diablo de Lata, de la cultura ecuatoriana

Tabla 10



Ficha de análisis semiótico de la máscara del personaje Diablo de Pillaro, de la cultura ecuatoriana.

FICHA DE ANÁLISIS SEMIÓTICO								
Personaje: Diablo de Pillaro		Análisis 1: Máscara		Ficha N° 0 0 1		Ubicación del personaje		
						Provincia: Tungurahua Cantón: Pillaro		
Cromática: 		Tipo de Fabricación		Artesanal <input checked="" type="checkbox"/>		Industrial <input type="checkbox"/>	Mixta <input type="checkbox"/>	
Máscara		Signo	Color	Objeto	Interpretante	Rema	Diciente	Dicisigno
		Coronilla de la máscara	Verde: Esperanza y la nueva vida. Amarillo: Riqueza espiritual y felicidad. Rojo: Fuego, fuerza y pasión.	Estatus y autoridad del Diablo de Pillaro	Percepción de poder y magestuosidad	Cualidad de realeza	Afirmación de estatus elevado	Declaración de un ser poderoso y admirable
		Cabeza de la máscara	Negro: Autoridad, poder y control.	Identidad del Diablo de Pillaro	Representación del Diablo	Cualidad demoníaca	Afirmación de presencia	Declaración de un ser maligno
		Cuernos de la máscara	Beige: Desgaste y realismo representativo.	Poder y ferocidad del Diablo de Pillaro	Símbolo de agresividad y fuerza	Cualidad imponente	Afirmación de ferocidad	Declaración de un ser fuerte
		Ojos de la máscara	Rojo: Intimidante, peligro y temor. Amarillo: Firmeza	Mirada intensa del Diablo de Pillaro	Símbolo de vigilancia y poder	Cualidad de intensidad	Afirmación de presencia vigilante	Declaración de un ser intimidante
		Boca de la máscara	Negro: Soledad y peralación.	Ferocidad del Diablo de Pillaro	Símbolo de amenaza y agresión	Cualidad de agresividad	Afirmación de naturaleza amenazante	Declaración de un ser agresivo
		Colmillos de la máscara	Beige: Conexión de lo temoral y mitológico, aspecto feroz.	Ferocidad del Diablo de Pillaro	Símbolo de peligro y agresión	Cualidad de peligrosidad	Afirmación de naturaleza amenazante	Declaración de un ser peligroso
<p>Descripción</p> <p>La máscara del Diablo de Pillaro es una expresión vibrante de la cultura ecuatoriana, combinando elementos de terror y burla. Decorada con cuernos, colmillos y colores intensos, refleja la fusión de tradiciones indígenas y españolas. Utilizada durante la Diablada de Pillaro, representa la resistencia y sincretismo cultural, celebrando la identidad y el espíritu festivo de la comunidad local.</p>		Nariz de la máscara	Azul: Fuerza y unidad. Amarillo: Alegría y festividad.	Percepción extravagante y ridícula del Diablo de Pillaro	Símbolo de deformidad y carácter siniestro	Cualidad de deformidad	Afirmación de apariencia grotesca	Declaración de un ser siniestro
		Orejas de la máscara	Vino: Lujuria, pasión sexual y miedo.	Percepción del diablo como figura demoníaca	Asociación con la imagen tradicional de los demonios	Cualidad demoníaca	Afirmación de la representación de diablo	Declaración de un ser diabólico

Nota. Elaboración propia (Michael Joseph López Moreno)

Tabla 11


Ficha de análisis semiótico de la vestimenta del personaje Diablo de Píllaro, de la cultura ecuatoriana.

FICHA DE ANÁLISIS SEMIÓTICO							
Personaje: Diablo de Píllaro	Análisis 2: Vestimenta	Ficha N°	0	0	2	Ubicación del personaje	Provincia: Tungurahua Cantón: Píllaro
Cromática: 	Tipo de Fabricación	Artesanal	<input type="checkbox"/>	Industrial	<input type="checkbox"/>	Mixta	<input checked="" type="checkbox"/>
Vestimenta	Signo	Color	Objeto	Interpretante	Rema	Diciente	Dicisigno
	Blusa con flecos	Rojo: Fuego, energía y pasión. Amarillo: Firmeza y elegancia.	Identidad festiva y demoníaca	Símbolo de movimiento y energía	Cualidad de dinamismo	Afirmación de presencia vibrante y activa	Representación festiva y energética
	Guantes de lana	Negro: Oscuridad, maldad y temor.	Identidad demoníaca y oscura del Diablo de Píllaro	Símbolo de misterio y protección	Cualidad de oscuridad	Afirmación de naturaleza enigmática y protegida	Representación misteriosa
	Fuete de cuero	Marrón: Piel seca de animales, peligro y miedo.	Autoridad y poder	Símbolo de control y dominación	Cualidad de severidad	Afirmación de capacidad de imponer autoridad	Representación de poder y autoridad
	Medias alicradas	Rojo (palo de rosa): Vitalidad y humanidad.	Simulación de desnudez o naturalidad	Símbolo de vulnerabilidad o humanidad	Cualidad de naturalidad	Afirmación de apariencia desnuda	Representación de vulnerabilidad
	Zapatillas de lana	Negro: Misterio, poder y maldad.	Funcionalidad y movilidad	Símbolo de agilidad y modernidad	Cualidad de comodidad	Afirmación de capacidad de movimiento	Representación de agilidad y modernidad
Descripción	Pantalón corto	Rojo: Fuego, energía, pasión, desacarar y fuerza.	Agilidad y libertad de movimiento	Símbolo de dinamismo y frescura	Cualidad de dinamismo	Afirmación de movimiento libre	Representación de dinamismo
<p>La vestimenta del Diablo de Píllaro, con capa, jabot, medias, guantes, zapatillas, fueite y pantalón corto, simboliza la resistencia cultural y celebra la identidad y el orgullo de la comunidad durante la vibrante Diablada de Píllaro.</p>	Capa con flecos	Rojo: Fuego, energía y pasión. Amarillo: Firmeza y elegancia.	Majestuosidad y autoridad	Símbolo de poder y misterio	Cualidad de grandeza	Afirmación de presencia imponente	Representación de poderío y majestuosidad
	Jabot	Amarillo: Firmeza, poderío, dinamismo y elegancia.	Elegancia y distinción	Símbolo de sofisticación y estatus	Cualidad de elegancia	Afirmación de figura refinada	Representación de distinción y elegancia

Nota. Elaboración propia (Michael Joseph López Moreno)

Tabla 12

Ficha de análisis semiótico de los movimientos del personaje Diablo de Pillaro, de la cultura ecuatoriana.

FICHA DE ANÁLISIS SEMIÓTICO						
Personaje: Diablo de Pillaro	Análisis 3: Movimiento	Ficha N°	0	0	3	Ubicación del personaje Provincia: Tungurahua Cantón: Pillaro
Cromática:	Tipo de Fabricación	Artesanal	<input type="checkbox"/>	Industrial	<input type="checkbox"/>	Mixta <input checked="" type="checkbox"/>
Movimiento	Signo	Objeto	Interpretante	Rema	Diciente	Dicisigno
	Movimiento de la cabeza	Expresión de la personalidad extrovertida del Diablo de Pillaro	Percepción como símbolo de dominio y poder	Cualidad de autoridad y presencia	Afirmación de la imposición	Representación de la figura dominante, femible y extrovertida a través de sus movimientos
	Movimiento del cuerpo	Expresión de la personalidad extrovertida, energía y vitalidad del Diablo de Pillaro	Percepción del cuerpo como símbolo de fuerza y pasión	Cualidad de dinamismo y celebración	Afirmación de presencia imponente del diablo	Representación de la figura imponente y extrovertida a través de sus movimientos
	Movimiento de las manos	Expresión de la gracia y la destreza del Diablo de Pillaro	Percepción de las manos como símbolo de dominio y habilidad	Cualidad de elegancia y control	Afirmación de la destreza y presencia del diablo	Representación de la figura elegante y poderosa a través de su movimiento de manos
	Movimiento de los pies	Representación de la agilidad y la fuerza del Diablo de Pillaro	Percepción de los pies como símbolo de energía y determinación	Cualidad de dinamismo y vitalidad	Afirmación de la destreza y poderío del diablo	Representación de la figura ágil y poderosa a través del movimiento de sus pies
Descripción	Los movimientos del Diablo de Pillaro de Ecuador son una danza enérgica que representa la lucha entre el bien y el mal. Con trajes coloridos y máscaras llamativas, los bailarines encarnan al diablo con pasión y fervor, celebrando la cultura ecuatoriana.					

Nota. Elaboración propia (Michael Joseph López Moreno)

Tabla 13

Ficha de análisis semiótico de la máscara del personaje Diablo Huma, de la cultura ecuatoriana.

FICHA DE ANÁLISIS SEMIÓTICO							
Personaje: Diablo Huma	Análisis 1: Máscara	Ficha N° 0 0 4	Ubicación del personaje			Provincia: Pichincha Cantón: Cayambe	
Cromática:	Tipo de Fabricación		Artesanal <input checked="" type="checkbox"/>	Industrial <input type="checkbox"/>	Mixta <input type="checkbox"/>		
Máscara	Signo	Color	Objeto	Interpretante	Rema	Diciente	Dicisigno
	Rostro Dual de la máscara	Colores cálidos y fríos: Vitalidad, energía, firmeza y riqueza cultural de la comunidad andina.	Presencia de dos rostros en la máscara	Representación de la dualidad y la complementariedad	Coexistencia de fuerzas opuestas y equilibrio	Dualidad facial como elemento distintivo	Simboliza armonía y conexión entre mundos en la cosmovisión andina
	Ojos de la máscara	Negro: Misterio, conexión con lo sobrenatural. Beige: Alegría, emoción	Mirada enefrante y expresiva	Sugiere misterio y poder sobrenatural	Intimidación y conexión con lo espiritual	Expresividad ocular como rasgo distintivo	Representa la presencia sobrenatural e intensidad emocional.
	Cuernos de la máscara	Colores cálidos y fríos: Pasión, alegría, energía, vitalidad, tranquilidad, serenidad.	Poder y conexión con lo divino	Sugiere abundancia y fuerza espiritual	Manifestación de dualidad y equilibrio	Multiplicidad de cuernos como característica única	Simboliza la riqueza espiritual y divinidad
	Naríz de la máscara	Amarillo: Energía, fertilidad, abundancia. Azul: Espiritualidad, calma. Rojo: Fuerza vital, sacrificio, pasión.	Representación de elementos naturales y espirituales	Simboliza energía, conexión y vitalidad	Armonía entre fuerzas y equilibrio	El trío cromático como rasgo destacado	Expresa conexión y armonía con la naturaleza y lo espiritual
	Boca de la máscara	Negro: Misterio, conexión con lo sobrenatural. Beige: Alegría, emoción	Expresión de fuerza y poder	Sugiere ferocidad y determinación	Intimidación y presencia sobrenatural	La boca abierta como rasgo distintivo	Representa la fuerza y presencia imponente
Descripción	Lengua de la máscara	Beige: Fertilidad, cultura, conexión con la naturaleza.	Manifestación de vitalidad y acción	Sugiere dinamismo y vigor	Representación de comunicación y expresión	La lengua expuesta como rasgo distintivo	Simboliza la fuerza vital y la expresividad
<p>La máscara del Diablo Huma simboliza la dualidad y el equilibrio en la cosmovisión andina, representando la conexión entre lo terrenal y lo espiritual, y ofreciendo protección en festividades y rituales.</p>	Orejas de la máscara	Amarillo: Energía, fertilidad, abundancia. Azul: Espiritualidad, calma. Rojo: Fuerza vital, sacrificio, pasión.	Representación de la precepción y sensibilidad	Sugiere atención y alerta	Indicativo de la conexión con el entorno.	Las orejas como parte distintiva del rostro	Simboliza la percepción y conexión espiritual en la cosmovisión andina
	Adornos de la máscara	Dorado: Riqueza espiritual, divinidad, prosperidad, conexión con lo sagrado.	Representación de riqueza cultural y espiritual	Sugiere la importancia de la tradición y la estética	Embelllecimiento y significado simbólico	Adornos como elementos de identidad	Simboliza la conexión con la tradición y la espiritualidad

Nota. Elaboración propia (Michael Joseph López Moreno)

Tabla 14



Ficha de análisis semiótico de la vestimenta del personaje Diablo de Huma, de la cultura ecuatoriana.

FICHA DE ANÁLISIS SEMIÓTICO							
Personaje: Diablo Huma	Análisis 2: Vestimenta	Ficha N°	0	0	5	Ubicación del personaje	Provincia: Pichincha Cantón: Cayambe
Cromática:	Tipo de Fabricación		Artesanal <input type="checkbox"/>	Industrial <input type="checkbox"/>	Mixta <input checked="" type="checkbox"/>		
Vestimenta	Signo	Color	Objeto	Interpretante	Rema	Diciente	Dicisigno
	Camisa bordada	Rojo: Fuego, energía y pasión. Amarillo: Firmeza y elegancia.	Representación de la identidad cultural y la artesanía	Sugiere la belleza y el valor cultural	Embellecimiento y valor artesanal	La camisa como parte esencial del atuendo	Simboliza la conexión con la herencia e identidad cultural ecuatoriana
	Pañoleta	Rojo: Fuego, energía y pasión. Amarillo: Firmeza y elegancia.	Representación de la identidad cultural y la tradición	Sugiere orgullo y la conexión con la comunidad	Elemento distintivo y complemento del atuendo	La pañoleta como símbolo de pertenencia	Simboliza la herencia cultural y el sentido de pertenencia en la celebración de la identidad del país
	Faja	Rojo: Fuego, energía y pasión. Amarillo: Firmeza y elegancia.	Representación de la identidad cultural y la tradición	Sugiere la fuerza y la conexión con la tierra	Elemento funcional y decorativo del atuendo	La faja como parte esencial del vestuario	Simboliza la conexión con la tierra y la herencia cultural del país
	Alpargatas	Rojo: Fuego, energía y pasión. Amarillo: Firmeza y elegancia.	Representación de la tradición y la artesanía local	Sugiere la conexión con la tierra y la comodidad	Calzado funcional y culturalmente significativo	Las alpargatas como parte esencial del atuendo	Simboliza la conexión espiritual y la identidad cultural del país
Descripción	Zamarro	Rojo: Fuego, energía y pasión. Amarillo: Firmeza y elegancia.	Representación de la fuerza y la autoridad	Sugiere control y dominio	Accesorio ceremonial y tradicional	El zamarro como atributo distintivo	Simboliza el poder y la presencia imponente en las celebraciones
	Látigo	Rojo: Fuego, energía y pasión. Amarillo: Firmeza y elegancia.	Representación de autoridad y poder	Sugiere control y disciplina	Elemento ceremonial y tradicional	El látigo como atributo distintivo	Simboliza el dominio y la presencia imponente en las celebraciones
<p>La vestimenta del Diablo Huma, central en festividades andinas, destaca por su colorido traje tradicional. Este atuendo celebra la rica cultura y tradiciones indígenas en el Inti Raymi.</p>							

Nota. Elaboración propia (Michael Joseph López Moreno)

Tabla 15

Ficha de análisis semiótico de los movimientos del personaje Diablo Huma, de la cultura ecuatoriana.

FICHA DE ANÁLISIS SEMIÓTICO						
Personaje: Diablo Huma	Análisis 3: Movimiento	Ficha N°	0	0	6	Ubicación del personaje Provincia: Pichincha Cantón: Cayambe
Cromática: 	Tipo de Fabricación		Artesanal <input type="checkbox"/>	Industrial <input type="checkbox"/>	Mixta <input checked="" type="checkbox"/>	
Movimiento	Signo	Objeto	Interpretante	Rema	Diciente	Dicisigno
	Movimiento de la cabeza	Expresión de energía y vitalidad	Sugiere conexión con lo espiritual y lo ritual	Movimiento rítmico y simbólico	Balaneo y giros de cabeza	Simboliza la energía espiritual y la celebración ritual en la cultura ecuatoriana
	Movimiento del cuerpo	Expresión de fuerza y ritmo	Sugiere celebración y conexión con la tierra	Movimiento dinámico y vigoroso	Salto y giros del cuerpo	Simboliza la energía vital y la participación ritual en la cultura del país
	Movimiento de las manos	Expresión de comunicación y simbolismo	Sugiere invocación y guía espiritual	Gestos rítmicos y precisos	Movimiento coordinado de las manos	Simboliza la invocación espiritual y la dirección ritual en la cultura del país
	Movimiento de los pies	Expresión de conexión de la tierra	Sugiere ritmo y anclaje espiritual	Pasos firmes y rítmicos	Movimiento coordinado de los pies	Simboliza la conexión terrenal y la energía en la cultura ecuatoriana
<p>Descripción</p> <p>Los movimientos del Diablo de Pillaro de Ecuador son una danza enérgica que representa la lucha entre el bien y el mal. Con trajes coloridos y máscaras llamativas, los bailarines encarnan al diablo con pasión y fervor, celebrando la cultura ecuatoriana.</p>						

Nota. Elaboración propia (Michael Joseph López Moreno)

Tabla 16

Ficha de análisis semiótico de la máscara del personaje Diablo de Lata, de la cultura ecuatoriana.

FICHA DE ANÁLISIS SEMIÓTICO							
Personaje: Diablo de Lata	Análisis 1: Máscara	Ficha Nº	0	0	7	Ubicación del personaje	Provincia: Chimborazo Cantón: Riobamba
Cromática:	Tipo de Fabricación		Artesanal <input checked="" type="checkbox"/>	Industrial <input type="checkbox"/>	Mixta <input type="checkbox"/>		
Máscara	Signo	Color	Objeto	Interpretante	Rema	Diciente	Dicisigno
	Cabello de la máscara	Beige: Sencillez, conexión con la naturaleza, autenticidad.	Representación de elementos naturales y artesanía.	Sugiere conexión con la naturaleza y la tradición	Textura rústica y autenticidad cultural	Trenzado de cabuya como rasgo distintivo	Simboliza la conexión con la tierra y la artesanía en la cultura
	Cuernos de la máscara	Negro: Autoridad, poder y control.	Representación de poder y autoridad	Sugiere fuerza y conexión sobrenatural	Elemento imponente y maligno	Cuernos prominentes y distintivos	Simboliza poder y presencia
	Ojos de la máscara	Negro: Firmeza, dirección.	Representación de vigilancia y precepción	Sugiere alerta y poder sobrenatural	Mirada alegre y llamativa	Ojos pequeños y expresivos	Simboliza vigilancia, poder, alegría espiritual
	Naríz de la máscara	Rojo: Intimidante, feroz.	Representación de identidad y carácter	Sugiere fuerza y autoridad	Naríz prominente y distintiva	Naríz grande y llamativa	Simboliza el carácter fuerte y la presencia imponente
	Barba de la máscara	Negro: Soledad y madurez	Representación de sabiduría y autoridad	Sugiere experiencia y respeto	Barba regular y bien definida	Barba destacada como rasgo distintivo	Simboliza sabiduría y respeto
	Boca de la máscara	Rojo: Pasión, energía y agresividad.	Representación de expresión y comunicación	Sugiere poder y agresividad	Boca abierta y amenazante	Boca grande y destacada	Simboliza poder y expresión feroz
Descripción	Dientes de la máscara	Blanco: Claridad, pureza.	Representación de fuerza y ferocidad	Sugiere intimidación y poderío	Dientes afilados y prominentes	Dientes como rasgo amenazante	Simboliza la ferocidad y presencia imponente
La máscara del Diablo de Lata de Riobamba, hecha de metal con cuernos y detalles coloridos, simboliza la dualidad y lo sobrenatural en festividades tradicionales.	Detalles de la máscara	Plateado: Espiritualidad, elegancia.	Representación de identidad cultural y estética	Sugiere riqueza simbólica y tradición	Detalles ornamentales y coloridos	Adornos como elementos distintivos	Simboliza la conexión con la cultura y tradición

Nota. Elaboración propia (Michael Joseph López Moreno)

Tabla 17



Ficha de análisis semiótico de la vestimenta del personaje Diablo de Lata, de la cultura ecuatoriana.

FICHA DE ANÁLISIS SEMIÓTICO							
Personaje: Diablo de Lata	Análisis 2: Vestimenta	Ficha N° <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="8"/>	Ubicación del personaje		Provincia: Chimborazo Cantón: Riobamba		
Cromática:	Tipo de Fabricación		Artesanal <input type="checkbox"/>	Industrial <input type="checkbox"/>	Mixta <input checked="" type="checkbox"/>		
Vestimenta	Signo	Color	Objeto	Interpretante	Rema	Diciente	Dicisigno
	Blanco: Pureza, limpieza.	Camisa blanca	Representación de pureza y elegancia	Sugiere solemnidad y espiritualidad	Prenda tradicional y simbólica	La camisa como elemento distintivo elegante	Simboliza la pureza
	Rojo: Intimidante, peligro y temor. Azul: Serenidad, tranquilidad.	Camisa bicolor	Representación de dualidad y contraste	Sugiere los colores de Riobamba	Prenda distintiva y llamativa	La camisa como elemento visual impactante	Simboliza la dualidad del bien y el mal y la bandera del cantón
	Negro: Autoridad, poder y control.	Guantes de lana	Representación de misterio y poder	Sugiere autoridad y control	Accesorio distintivo y llamativo	Los guantes como elemento de intimidación	Simboliza el dominio y la presencia imponente
	Rojo: Intimidante, peligro y temor.	Corbata	Representación de poder	Sugiere fuerza y agresividad	Accesorio llamativo y contrastante	La corbata como elemento destacado	Simboliza la intensidad y determinación
	Blanco: Refinado, puro, distintivo.	Pañuelo	Representación de identidad y tradición	Sugiere conexión con lo espiritual y lo festivo	Accesorio distintivo y simbólico	El pañuelo como elemento de estilo	Simboliza herencia cultural y la celebración festiva
	Negro: Sobriedad, poder y control.	Pantalón	Representación de sobriedad y autoridad	Sugiere seriedad, misterio y elegancia	Prenda clásica y funcional	El pantalón como elemento formal	Simboliza la presencia imponente y la fuerza
	Negro: Elegancia, poder y control.	Zapatos	Representación de firmeza y determinación	Sugiere estabilidad y poderío	Calzado funcional y tradicional	Los zapatos como elemento de elegancia	Simboliza la solidez y la presencia imponente
Descripción La vestimenta del Diablo de Lata, es bien elaborada y colorida, reflejando elegancia y la importancia cultural y ritual de esta figura en festividades tradicionales, en especial en todo el mes de diciembre.	Gris: Fineza, elegancia, neutralidad.	Sonaja	Representación de ritmo y celebración	Sugiere alegría y espiritualidad	Instrumento festivo y tradicional	La sonaja como elemento musical	Simboliza la vitalidad y la conexión con lo festivo
	Amarillo: Firmeza, alegría.	Adornos	Representación de tradición y cultura	Sugiere identidad y pertenencia	Detalles ornamentales y simbólicos	Adornos como elementos de distinción	Simboliza la riqueza cultural y la importancia en la vestimenta

Nota. Elaboración propia (Michael Joseph López Moreno)

Tabla 18

Ficha de análisis semiótico de los movimientos del personaje Diablo de Lata, de la cultura ecuatoriana.

FICHA DE ANÁLISIS SEMIÓTICO						
Personaje: Diablo de Lata	Análisis 3: Movimiento	Ficha N°	0	0	9	Ubicación del personaje Provincia: Chimborazo Cantón: Riobamba
Cromática: 	Tipo de Fabricación	Artesanal	<input type="checkbox"/>	Industrial	<input type="checkbox"/>	Mixta <input checked="" type="checkbox"/>
Movimiento	Signo	Objeto	Interpretante	Rema	Diciente	Dicisigno
	Movimiento de la cabeza	Representación de expresión y dirección	Sugiere liderazgo y conexión espiritual	Movimientos rítmicos y precisos	Movimientos coordinados y expresivos	Simboliza la guía espiritual y dirección ritual en la cultura
	Movimiento del cuerpo	Representación de energía y expresión	Sugiere vitalidad y conexión con lo divino	Movimientos dinámicos, elegantes y coordinados	Movimientos como expresión cultural	Simboliza la celebración festiva y elegancia de por medio
	Movimiento de las manos	Representación de expresiones y ritmo	Sugiere conexión espiritual y celebración	Gestos precisos y coordinados	Las manos como expresión de sencillez y firmeza	Simboliza la armonía y la expresión artística en la danza
	Movimiento de los pies	Representación de ritmo y fuerza	Sugiere conexión con la tierra y lo divino	Pasos firmes y coordinados	Los pies como expresión de energía	Simboliza la conexión con la tierra y la celebración festiva de la cultura ecuatoriana
Descripción <p>El baile, es enérgico y simbólico, con pasos firmes y gestos coordinados que expresan fuerza y vitalidad, evocando la conexión directa con el público en festividades tradicionales del cantón.</p>						

Nota. Elaboración propia (Michael Joseph López Moreno)

4.1.1 Fichas de creación de los personajes Diablo de Píllaro, Diablo Huma y Diablo de Lata, de la cultura ecuatoriana.

Tabla 19

Ficha de creación del personaje Diablo de Píllaro, de la cultura ecuatoriana

FICHA DE CREACIÓN DE PERSONAJE				
Personaje: Diablo de Píllaro	Estilo: Cartoon	Ficha N° 0 0 1	Ubicación del personaje	Provincia: Tungurahua Cantón: Píllaro
Cromática: 	Tipo de Fabricación del traje	Artesanal <input type="checkbox"/>	Industrial <input type="checkbox"/>	Mixta <input checked="" type="checkbox"/>
Moodboard	Estructura base	Boceto compuesto	Boceto final	Ilustración final
				
Información General				
<p>Personalidad: La personalidad del Diablo de Píllaro es rebelde y provocadora, simbolizando la resistencia contra la opresión y la injusticia. Es un personaje energético y desafiante, lleno de vitalidad y audacia, que utiliza el humor y la sátira para confrontar y cuestionar las normas establecidas en su localidad.</p>				
<p>Estilo: El estilo cartoon se destaca por sus dibujos coloridos y simplificados, perfectos para transmitir emociones de forma clara. Lo elegí porque una encuesta con estudiantes de octavo semestre de Diseño Gráfico mostró que lo consideran el más adecuado por ser alegre, divertido y amigable.</p>				
<p>Vestimenta: El Diablo de Píllaro se caracteriza por una apariencia física impactante: lleva una máscara demoníaca elaborada con cuernos prominentes, ojos saltones y colores vivos. Su vestimenta incluye un traje colorido con adornados y elementos brillantes, que realzan su presencia intimidante y festiva durante las celebraciones.</p>				
<p>Movimientos: El Diablo de Píllaro se mueve con una energía contagiosa, realizando saltos y giros llenos de vitalidad durante sus danzas. Su baile no solo celebra la cultura local, sino que también refleja la resistencia y el orgullo de su comunidad.</p>				

Nota. Elaboración propia (Michael Joseph López Moreno)

Tabla 20

Ficha de creación del personaje Diablo Huma, de la cultura ecuatoriana

FICHA DE CREACIÓN DE PERSONAJE				
Personaje: Diablo Huma	Estilo: Cartoon	Ficha N° 0 0 2	Ubicación del personaje	Provincia: Pichincha Cantón: Cayambe
Cromática:	Tipo de Fabricación del traje	Artesanal <input type="checkbox"/>	Industrial <input type="checkbox"/>	Mixta <input checked="" type="checkbox"/>
Moodboard	Estructura base	Boceto compuesto	Boceto final	Ilustración final
Información General				
<p>Personalidad: El Diablo Huma se manifiesta con vigor y alegría. Participa en danzas llenas de energía y simbolismo, expresando la vitalidad de la comunidad y la conexión con sus tradiciones ancestrales. Es un símbolo de resistencia cultural y un elemento central en la celebración de la identidad indígena en los Andes.</p>				
<p>Estilo: El estilo cartoon se destaca por sus dibujos coloridos y simplificados, perfectos para transmitir emociones de forma clara. Lo elegí porque una encuesta con estudiantes de octavo semestre de Diseño Gráfico mostró que lo consideran el más adecuado por ser alegre, divertido y amigable.</p>				
<p>Vestimenta: La indumentaria del Diablo Huma durante las fiestas es impresionante y colorida. Incluye una máscara elaborada con cuernos y decoraciones llamativas, además de un traje adornado con bordados, cintas y detalles brillantes. Esta indumentaria no solo realza su presencia en las danzas festivas, sino que también refleja la rica tradición cultural y el simbolismo de la comunidad andina.</p>				
<p>Movimientos: El baile del Diablo Huma en las festividades locales es dinámico y lleno de vida. Se caracteriza por acrobacias, vueltas rápidas y pasos rítmicos al son de la música autóctona. Estos movimientos, junto con expresiones dramáticas, encarnan la dualidad entre fuerzas opuestas y celebran la energía y la cultura de la comunidad.</p>				

Nota. Elaboración propia (Michael Joseph López Moreno)

Tabla 21

Ficha de creación del personaje Diablo de Lata, de la cultura ecuatoriana

FICHA DE CREACIÓN DE PERSONAJE				
Personaje: Diablo de Lata	Estilo: Cartoon	Ficha N° 0 0 3	Ubicación del personaje	Provincia: Chimborazo Cantón: Riobamba
Cromática:	Tipo de Fabricación del traje	Artesanal <input type="checkbox"/>	Industrial <input type="checkbox"/>	Mixta <input checked="" type="checkbox"/>
Moodboard	Estructura base	Boceto compuesto	Boceto final	Ilustración final
Información General				
<p>Personalidad: En las festividades, el Diablo de Lata de Riobamba exhibe una personalidad provocadora y carismática. Con su actitud audaz y desafiante, se convierte en el centro de atención, realizando actuaciones que combinan humor y teatralidad. Su presencia vibrante y entretenida refuerza el espíritu festivo y el sentido de comunidad durante las celebraciones.</p>				
<p>Estilo: El estilo cartoon se destaca por sus dibujos coloridos y simplificados, perfectos para transmitir emociones de forma clara. Lo elegí porque una encuesta con estudiantes de octavo semestre de Diseño Gráfico mostró que lo consideran el más adecuado por ser alegre, divertido y amigable.</p>				
<p>Vestimenta: La vestimenta del Diablo de Lata de Riobamba durante las fiestas incluye una máscara de metal con rasgos demoníacos y cuernos prominentes. Su traje está hecho de materiales brillantes y coloridos, decorado con lentejuelas, telas bordadas y campanillas que finfinean con sus movimientos, creando un efecto visual y sonoro impresionante que amplifica su impacto en las celebraciones.</p>				
<p>Movimientos: Los movimientos son enérgicos y simbólicos, pues sus pasos son firmes, que demuestran elegancia, y gestos coordinados que expresan fuerza y vitalidad, evocando la conexión directa con el público en festividades tradicionales del cantón.</p>				

Nota. Elaboración propia (Michael Joseph López Moreno)

CAPÍTULO V.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Se concluye que, a través de análisis bibliográfico, el diablo es una figura compleja con diversas interpretaciones, desde representaciones demoniacas, hasta simbología cultural, las clasificaciones del Diablo Huma, Diablo de Píllaro y Diablo de Lata, presentan características y significados específicos y se ven potenciados por la ilustración digital como herramienta para difundir la cultura popular y mantener viva la identidad local, llegando a un público más amplio.

Se concluyó también que, dentro de la investigación los elementos y símbolos más comunes en la representación del personaje del diablo en la cultura ecuatoriana incluyen cuernos prominentes, tridentes, y colores dominantes como el rojo y negro, cuya significación varía según el contexto geográfico. En las regiones andinas, el diablo está fuertemente influenciado por tradiciones religiosas y festivas como la Diablada de Píllaro, los diablos usan máscaras grotescas y trajes con capas rojas y negras, representando la resistencia indígena y la lucha entre el bien y el mal, el Diablo Huma, protagonista de festividades indígenas en la Sierra ecuatoriana, lleva una máscara de dos caras y trajes coloridos, simbolizando la dualidad del bien y el mal y la fertilidad de la tierra, el Diablo de Lata, presente en carnavales rurales principalmente en el mes de diciembre, lleva una máscara de metal y trajes coloridos, utilizando instrumentos ruidosos para representar la burla y sátira social con un espíritu festivo.

Se concluyó que, dentro de la ilustración digital, con ayuda de fichas para el análisis semiótico, se pudo dar a conocer de mejor manera los elementos y símbolos que tienen cada uno de los personajes diablo representados dentro de las distintas zonas demográficas del país. El Diablo de Píllaro se distingue por sus máscaras de cartón y yeso grotescas con los colores intensos como el rojo y negro que sugieren poder y peligro. La iconografía de cuernos y colmillos refuerza su representación como figura diabólica, destacando su significado cultural y visual clave. El Diablo Huma se caracteriza por su máscara multicolor de dos caras, simbolizando la dualidad del bien y el mal, su distintivo vestuario con bordados y brillos que reflejan su conexión con la naturaleza y la fertilidad. El Diablo de Lata conocido por su máscara de metal y trajes con cromáticas azul y rojo de la ciudad, simbolizando modernidad y sátira social, reflejando su espíritu festivo y crítico en carnavales rurales. Sus ruidosos accesorios son esenciales para su representación en la ilustración digital.

5.2 Recomendaciones

Se recomienda fomentar la investigación y el análisis de la figura del diablo en la cultura popular, utilizando la ilustración digital como herramienta para explorar sus diversas interpretaciones y simbolismos.

Se recomienda continuar la investigación etnográfica y antropológica sobre el diablo en la cultura ecuatoriana, documentando festividades y rituales, y recopilando testimonios y

observaciones. Crear un archivo audiovisual y usar la ilustración digital para representar semióticamente estos elementos. Colaborar con comunidades locales y expertos para enriquecer el análisis y difusión, promoviendo el reconocimiento y preservación de estas tradiciones culturales.

Se recomienda desarrollar presentaciones interactivas online en plataformas aptas, que integren imágenes detalladas de los diablos ecuatorianos y fichas de análisis semiótico. Esto facilitaría a investigadores y entusiastas de la cultura explorar y comprender visualmente las variaciones regionales de estos personajes. Además, se podría crear contenido educativo y cultural adicional, como vídeos y entrevistas, para enriquecer la experiencia del usuario y promover el conocimiento sobre estas tradiciones festivas.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1 Ilustración digital del personaje Diablo Huma

Figura 23:

Ilustración digital del Diablo Huma



Nota. Elaboración propia (Michael Joseph López Moreno)

6.2 Ilustración digital del personaje Diablo de Píllaro

Figura 24:

Ilustración digital del Diablo de Píllaro

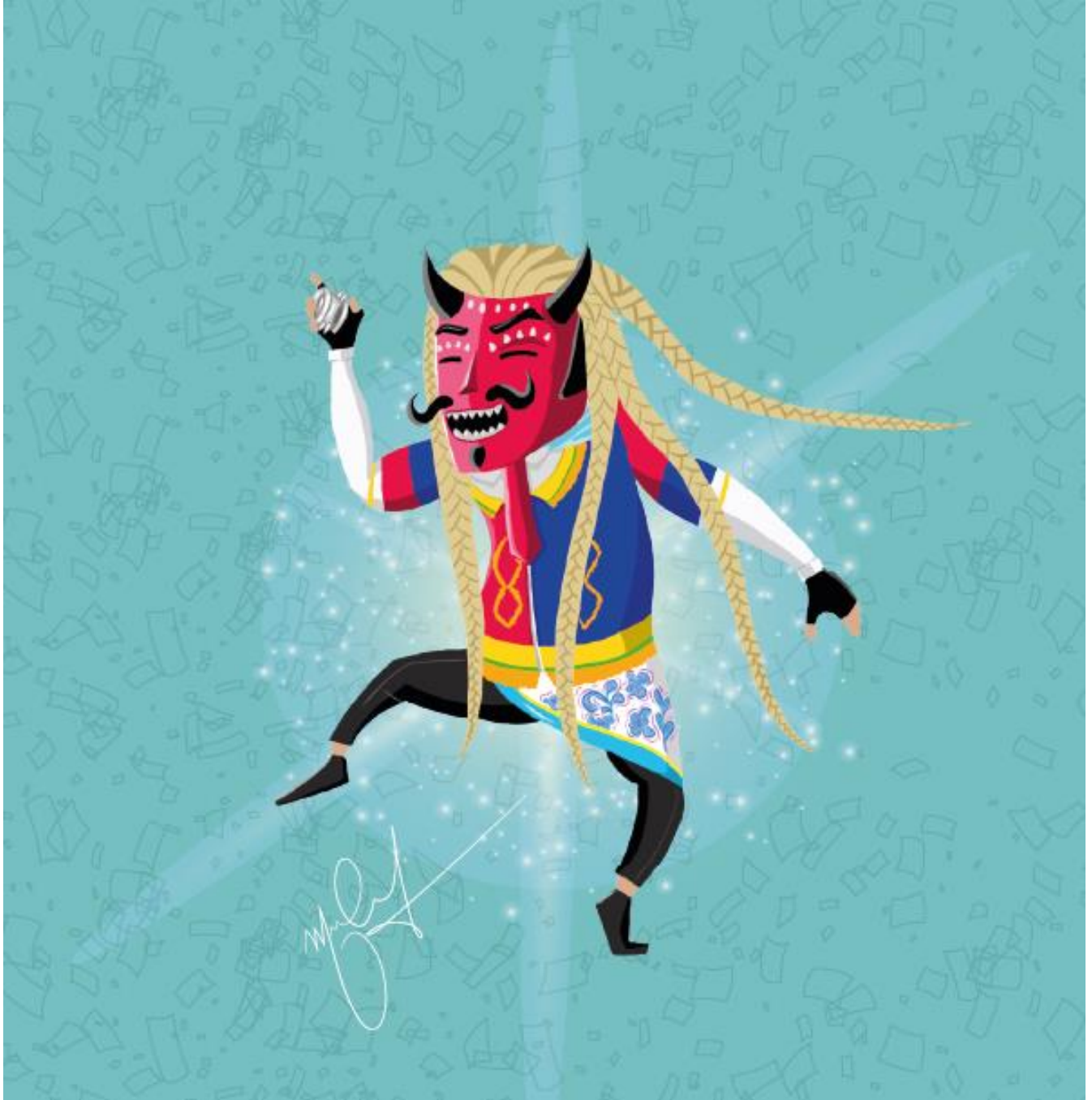


Nota. Elaboración propia (Michael Joseph López Moreno)

6.3 Ilustración digital del personaje Diablo de Lata

Figura 25:

Ilustración digital del Diablo de Lata



Nota. Elaboración propia (Michael Joseph López Moreno)

BIBLIOGRAFÍA

- Achiña, D. (2020). <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/10157/2/02%20TUR%20148%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Anguera, M. T. (2003). Observación en la escuela. Graó. <https://www.observesport.com/desktop/images/docu/gh87qq4t.pdf>
- Arboleda, C. (2011). El estudio del diablo. https://www.academia.edu/11746192/El_estudio_del_diablo
- Arias Galicia, F. (2006). El Proyecto de Investigación. Editorial Trillas. https://www.researchgate.net/publication/301894369_EL_PROYECTO_DE_INVESTIGACION_6a_EDICION
- Barthes, R. (1993). La aventura semiológica (2.a ed.). Paidós.
- Belda, N. (2022). Ilustración, entre el arte y el diseño. <https://core.ac.uk/download/524866922.pdf>
- Bonaccorsi, A. (2021). ¿Para qué sirven las ilustraciones? <https://www.pixartprinting.es/blog/sirven-realmente-ilustraciones/>.
- Bonaccorsi, A. (2021). “Las ilustraciones no solo satisfacen la necesidad de explicarse mejor y de dar más información, sino que también dan rienda suelta a la imaginación, ayudando a los pueblos a crear sus imaginarios, a dar forma a sus historias orales”. *Revista de Ilustración y Cultura Visual*.
- Bueno, C. A. (2013). Desarrollando diseños combinando ilustración y tipografía. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/5171/1/tdis110.pdf>
- Carrillo Arciniega, Ivanna Elena. Ilustración feminista: desobediencias creativas; historias de vida de Angie Vanessita, Sal O Miel, Nary y Canela Sin Miedo. Quito, 2022, 104 p. Tesis (Maestría en Género y Comunicación). Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. Área de Comunicación.
- Cervera, C. (2017). https://www.abc.es/historia/abci-mitos-mas-oscuros-satanas-angel-caido-no-reina-infierno-201703280058_noticia.html#
- Clifford Geertz (1972). La interpretación de las culturas. Nueva Revista. <https://www.nuevarevista.net/clifford-geertz-la-interpretacion-de-las-culturas/>
- Cortés, M. E. C., & León, M. I. (2005). Generalidades sobre Metodología de la Investigación (p. 105). Ciudad del Carmen, Mexico: Universidad Autónoma del Carmen.
- Dalley, T. (1980). “Guía completa de Ilustración y Diseño”. <https://books.google.com.ec/books?id=S78TtvOky1IC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Dante Alighieri (1321). La divina comedia, infierno. <https://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/Dante%20Alighieri%20Divina%20comedia.pdf>. <https://www.culturagenial.com/es/divina-comedia/>
- Eco, U. (1976). *A Theory of Semiotics*. Indiana University Press.

Echeverría, J. (2013). *Del Renacimiento a la Ilustración II*: Editorial Trotta, S.A.

Edward E. Smith y Stephen Kosslyn (2008). *Procesos cognitivos: modelos y bases neurales*. https://www.academia.edu/39189192/Procesos_Cognitivos

Egan, K. (1992). *Imagination in Teaching and Learning: The Middle School Years*. University of Chicago Press.

Eliade, M. (1957). *Mito y Realidad*. <https://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/Eliade,%20Mircea%20-%20Mito%20Y%20Realidad.pdf>

Everaert-Desmedt, N. (2004). *La semiótica de Peirce*. https://nicole-everaert-semio.be/PDF/esp/semiotica_peirce.pdf

Feria, H. (2020). *LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA?* <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaEntrevistaYLaEncuesta-7692391.pdf>

Gil, E. (2007). *El manga: de la tradición a la cultura de masas*. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Capitulodellibro.pdf>

Goliat (2018). *Ilustración Publicitaria*. <https://www.grupogoliat.com/ilustracion-publicitaria/>

Go Raymi (2015). <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/cuando-pillaro-se-llena-de-diablos/>

Gómez, J. (2022). *Diablo de Lata, arte y tradición*. https://issuu.com/fotolametro6/docs/diablo_de_lata_libro

Guerrón, V. (2012). <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/3573/6/UPS-QT03147.pdf>

Heller, S., & Chwast, S. (2008). *Manual de ilustración: Herramientas, técnicas y estilos para el diseño gráfico*. Thames & Hudson.

Heller, S. (2021). *Typography in Graphic Design*. Team Town. <https://www.teamtown.co/guide/typography-in-graphic-design>

Heller, S., & Chwast, S. (2008). *Graphic Design: A New History*. Yale University Press.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill. https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

James J. Gibson (1966). *Los sentidos considerados como sistemas perceptuales*. <https://www.conductual.com/articulos/Los%20sentidos%20considerados%20como%20sistemas%20perceptuales%20de%20James%20J.%20Gibson.pdf>

Llamas, R. (1992). *Ilustración gráfica en periódicos y revistas de Murcia*. <https://books.google.com.ec/books?id=F1VHbYTIvy4C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>


Loomis, A. (1985). *Creative illustration* (p. 45). Viking Press.

- Lopera, J. D., Ramírez, C. A., Zuluaga, M. U., & Ortiz, J. (2010). El método analítico. Scielo, 2(4), 87-90. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/UNACH-EC-FCEHT-DS%C3%91-GRF-2021-000009.pdf
- López, E. (2022). La investigación etnográfica en diseño. <https://www.redalyc.org/journal/4779/477963932010/477963932010.pdf>
- Macias, G. (2019). Guía de técnicas de ilustración de personajes manga y anime mediante colección editorial dirigida a estudiantes de diseño.
- Manterola, C., & Otzen, T. (2014). Estudios Observacionales. Los Diseños Utilizados con Mayor Frecuencia en Investigación Clínica. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v32n2/art42.pdf>
- Maza, A. (2013). Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades.
- Maurice Sendak, Brooklyn, Nueva York, 10 de junio de 1928 - Danbury, Connecticut, 8 de mayo de 2012. <https://crb8.org.br/oldsite/maurice-sendak-el-significado-de-la-ilustracion-en-los-libros-para-ninos/>
- Mayos, G. (2007). “Vincula la ilustración al proceso moderno que prioriza la reflexión racional del sujeto”. <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/111106/9/La%20Ilustracion%20CAST.pdf>
- McCloud, S. (1994). Entendiendo el comic: El arte invisible. Editorial Tundra Publishing Kitchen Sink Press.
- Ministerio de Cultura y Patrimonio (2015). Cuando Píllaro se llena de diablos. <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/cuando-pillaro-se-llena-de-diablos/>
- Mora, A. (2011). El estudio del Diablo.
- Nietzsche, F. (1883). Así habló Zaratustra. Iglesias, A. V. <https://www.redalyc.org/journal/5155/515559481008/html/>
- Peirce, C. S. (1974). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Harvard University Press.
- Pérez, A. (2021). Ilustración infantil: ¿qué es y cómo dibujar para niños?
- Quizhpe Lozano, F. (2023) Ilustración digital de personajes para promocionar la Fiesta de Navidad de la Cultura Indígena Saraguro. (Tesis de Grado) Universidad Nacional de Chimborazo Riobamba, Ecuador.
- Rodríguez, J. (2012). “Representaciones Gráficas. Estudios Críticos del Diseño”. Educación en Diseño IED (blog). 2012. <https://profesorjesusrodriguez.blogspot.com/2012/01/tipos-de-representacion-grafica.html>
- Rodríguez, M. (2003). LA TEORÍA DE LOS SIGNOS DE CHARLES SANDERS PEIRCE: SEMIÓTICA FILOSÓFICA
- Sturken, M., & Cartwright, L. (2009). Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture. Oxford University Press.
- Vallejo, L. (2003). *La ilustración conceptual aplicada a propuestas innovadoras del tatuaje*. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10460>

ANEXOS

Anexo 1

Oficio de petición para la aplicación de los instrumentos de recolección de datos.

Recibido por: 
2024-05-23
16h50

Riobamba, 23 de mayo de 2024

Ing. Juan Carlos Huaraca.

PRESIDENTE DE LA CASA DE LA CULTURA

Presente. -

Yo, **LÓPEZ MORENO MICHAEL JOSEPH**, portador de la cédula de ciudadanía N° **1850612183**, estudiante egresado de la **Universidad Nacional de Chimborazo** de la **Carrera de Diseño Gráfico** de la **Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías**, solicito de la manera más comedida el permiso respectivo para aplicar el instrumento de recolección de datos correspondiente a mi proyecto de investigación, el cual se titula: **“Ilustración digital como recurso para diferenciar las características del personaje diablo en la cultura ecuatoriana desde el enfoque semiótico”**. En la **“Casa de la Cultura”** ubicada en la ciudad de Riobamba.

Agradezco de antemano su consideración y apoyo a mi solicitud. Su permiso para llevar a cabo esta entrevista sería de gran ayuda para el avance de mi investigación.

Atentamente.



Michael Joseph López Moreno
C.I: 185061218-3
**ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE
DISEÑO GRÁFICO**

Nota: Elaborado por Michael Joseph López Moreno

Anexo 2

Entrevista dirigida al Ing. Juan Carlos Huaraca, presidente de la Casa de la Cultura de la ciudad de Riobamba



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**CUESTIONARIO DIRIGIDO AL ING. JUAN CARLOS HUARACA, PRESIDENTE DE
LA CASA DE LA CULTURA DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA**

La presente entrevista tiene como finalidad identificar las diversas representaciones del personaje del diablo en la cultura ecuatoriana a través del conocimiento del **Ing. Juan Carlos Huaraca**, presidente de la Casa de la Cultura de Riobamba, para comprender sus características visuales, simbología y variaciones geográficas, y así realizar un análisis semiótico detallado que permita crear ilustraciones digitales culturalmente precisas y significativas. Por esa razón se agradece su valiosa colaboración respondiendo a los ítems que se le presentan.

Agradeciendo su colaboración

Michael Joseph López Moreno

Estudiante de la Carrera de Diseño Gráfico

Nota: Elaborado por Michael Joseph López Moreno

Anexo 3

Entrevista dirigida al Ing. Juan Carlos Huaraca, presidente de la Casa de la Cultura de la ciudad de Riobamba



ENTREVISTA DIRIGIDA AL PRESIDENTE DE LA CASA DE LA CULTURA DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA

Objetivo: Identificar las diversas representaciones del personaje del diablo en la cultura ecuatoriana para comprender sus características visuales, simbología y variaciones geográficas.

1. ¿Conoce la historia del personaje del diablo en la cultura ecuatoriana y cómo ha evolucionado a lo largo del tiempo?
2. ¿Cuántos tipos del personaje diablo de la cultura ecuatoriana conoce? ¿Y cuales cree que son los más representativos?
3. ¿Qué diferencias existen entre las representaciones del diablo en las distintas regiones de Ecuador?
4. ¿Cuáles son los elementos visuales más comunes en la representación de los diablos mencionados anteriormente?
5. ¿Qué rol juega el diablo en las festividades locales, como la Diablada?
6. ¿Qué simboliza el diablo en la cultura nacional y cómo se interpreta su figura?
7. ¿Cómo ha cambiado la representación del diablo en la era digital y qué impacto ha tenido esto en la cultura?
8. ¿Qué aspectos semióticos y culturales cree que son esenciales para incluir en una propuesta artística que represente al diablo de manera auténtica y respetuosa?

Nota: Elaborado por Michael Joseph López Moreno

Anexo 4

Encuesta dirigida a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

**CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE OCTAVO SEMESTRE DE
LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE
CHIMBORAZO**

La encuesta busca recopilar las preferencias y percepciones de los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico sobre la ilustración digital de los diablos de la cultura ecuatoriana. Se enfoca en tipo de ilustración, estilo, cromática y expresiones. La información obtenida orientará la creación de representaciones auténticas y estéticamente coherentes de estos personajes con base a resultados del público objetivo adolescente. Por esa razón se agradece su valiosa colaboración respondiendo a los ítems que se le presentan.

Agradeciendo su colaboración

Michael Joseph López Moreno

Estudiante de la Carrera de Diseño Gráfico

Nota: Elaborado por Michael Joseph López Moreno

Anexo 5:

Encuesta dirigida a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE OCTAVO SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

Objetivo: Analizar las preferencias de ilustración de los estudiantes de octavo semestre de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo, sobre la ilustración digital en la aplicación de personajes simbólicos de la cultura ecuatoriana, teniendo en cuenta que los resultados orientarán la creación de representaciones auténticas y coherentes de estos personajes de la cultura ecuatoriana.

Instrucciones

Por favor, responda a las siguientes preguntas seleccionando la opción que mejor refleje su opinión. Su participación es muy valiosa para nuestra investigación.

Datos Generales

1. **Género:**

- Masculino
- Femenino
- Otro

4. **Edad:**

- 20-22 años
- 23-25 años
- 26 años o más

Preguntas Específicas

3. **¿En qué tipo de ilustración te gustaría que se representara a personajes simbólicos de la cultura ecuatoriana?**

- Manual
- Digital
- Vectorial

Nota: Elaborado por Michael Joseph López Moreno

Anexo 6

Encuesta dirigida a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

- Otro: _____
4. **¿Qué estilo de ilustración consideras más adecuado para representar a un personaje de la cultura ecuatoriana?**
- Realista
 - Cartoon
 - Minimalista
 - Oriental
5. **¿Qué paleta de colores prefieres para las ilustraciones de personajes de la cultura ecuatoriana?**
- Colores cálidos (rojos, amarillos, naranjas)
 - Colores fríos (azules, verdes, morados)
 - Colores neutros (blancos, negros, grises)
 - Combinación de colores vibrantes
6. **¿Qué tipo de morfologías anatómicas te parecen más apropiadas para representar a un personaje de la cultura ecuatoriana?**
- Proporciones humanas realistas
 - Proporciones exageradas
 - Proporciones apegadas al estilo
7. **¿Cómo prefieres que sean las expresiones faciales de los personajes de la cultura ecuatoriana?**
- Serias e intimidantes
 - Alegres y juguetonas
 - Neutras y enigmáticas
 - Otro: _____
8. **¿Qué tipo de vestimenta consideras más representativa para los personajes simbólicos de la cultura ecuatoriana?**
- Tradicional y detallada
 - Moderna y estilizada
 - Mínima y simbólica

Nota: Elaborado por Michael Joseph López Moreno

Anexo 7

Encuesta dirigida a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

9. **¿Qué nivel de detalle prefieres en las ilustraciones de los personajes de la cultura ecuatoriana?**

- Alto detalle
- Según el estilo
- Bajo detalle

10. **¿Qué enfoque te parece más adecuado para el fondo de las ilustraciones?**

- Detallado y complejo
- Sencillo y minimalista
- Sin fondo (fondo transparente)

Agradecimiento

Muchas gracias por tu valiosa colaboración. Tus respuestas serán de gran ayuda para el desarrollo de la tesis.

Nota: Elaborado por Michael Joseph López Moreno

Anexo 8

Aplicación de la encuesta virtual a los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Nacional de Chimborazo.



Nota: Elaborado por Michael Joseph López Moreno

Anexo 9.

Aplicación de la entrevista al Ing. Juan Carlos Huaraca, presidente de la Casa de la Cultura de la ciudad de Riobamba



Nota: Elaborado por Michael Joseph López Moreno

Anexo 10

Aplicación de la entrevista al Ing. Juan Carlos Huaraca, presidente de la Casa de la Cultura de la ciudad de Riobamba



Nota: Elaborado por Michael Joseph López Moreno