



Tema:

**DISEÑO EFIMERO APLICADO A UNA INSTALACIÓN INTERACTIVA
BASADA EN LOS HITOS CULTURALES DE AMBATO**

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Diseño de
Producto mención en innovación y desarrollo de proyectos**

Línea de Investigación:

Innovación, gestión y competitividad

Autora:

Irma Carolina Chimborazo Guerrón

Director:

Dr. Sergio Felipe Donoso Cisternas

Ambato – Ecuador

Octubre-2022

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO
HOJA DE APROBACIÓN

Tema:

DISEÑO EFÍMERO APLICADO A UNA INSTALACIÓN INTERACTIVA BASADA EN LOS HITOS CULTURALES DE AMBATO

Línea de Investigación:

Innovación, gestión y competitividad

Autora:

Irma Carolina Chimborazo Guerrón

Sergio Felipe Donoso Cisternas, PhD.

CALIFICADOR

f. 

Francisco Javier Echeverría Tamayo, Ing. Mg.

CALIFICADOR

f. 

Delia Angelica Tirado Lozada, Ing. Mg

CALIFICADOR

f. 

Padre Juan Carlos Acosta, PhD.

DIRECTOR DE OFICINAS DE POSGRADOS

f. 

Hugo Rogelio Altamirano Villarroel, Dr.

SECRETARIO GENERAL PUCESA

f. 



Ambato – Ecuador

Octubre 2022

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo: **IRMA CAROLINA CHIMBORAZO GUERRÓN**, con CC. **1803737517**, autora del trabajo de graduación intitulado: **“DISEÑO EFIMERO APLICADO A UNA INSTALACIÓN INTERACTIVA BASADA EN LOS HITOS CULTURALES DE AMBATO”**, previo a la obtención del título profesional de **MAGÍSTER EN DISEÑO DE PRODUCTOS MENCIÓN GESTIÓN DE PROYECTOS**, en la Oficina de Posgrados.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor”.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad”.

Ambato, septiembre 2022



IRMA CAROLINA CHIMBORAZO GUERRÓN

CC. 1803737517

AGRADECIMIENTO

A mi Papás:

Irma mi mamita compañera de todo momento, gracias por siempre desde niña creer en mí.

Y mi papi Segundo que con sabiduría me han incentivado a seguir estudiando y a ser buena persona.

A mis hermanos con quienes mi vida ha sido linda; Oscar quien siempre ha estado a mi lado apoyándome en todo momento y con su ejemplo me ha impulsado que siempre hay caminos por recorrer, Johnny hermanito con tu carisma amor e inteligencia siempre me has mostrado tu cariño, Erika con tu ternura, carácter y afecto me impulsas a seguir adelante.

A Freddy mi compañero de vida con quien he cultivado el amor al Diseño y quien está en las buenas y las malas.

Mi hija Celeste mi más grande amor, por enseñarme que las cosas sencillas son las mejores.

Mis amigos Eleonor, María Cristina, Nancy... cada uno con su verdadera esencia han sabido apoyarme en cada momento.

Comité Permanente de la Fiesta de las Flores por abrirme las puertas, así como las personas que están al frente directora Diana Almeida como la directora, quien escucho la propuesta y me dio la oportunidad de ejecutarla. Dr. David Poveda, Jaime Ortega, Oscar Rosales, Javier y Antonio Benítez,

A los diferentes profesores: Julio Prado que me ayudo a encaminar mi tesis.

A mi tutor Sergio Donoso quien me ayudo a sacar adelante el proyecto.

A los diferentes profesores, amigos compañeros que hemos caminado juntos.

A la vida que cada día me enseña que hay que saber vivirla y que hay que dar lo mejor en cada desafío que nos presente.

DEDICATORIA

A mi hija Celeste Milagros, eres mi mayor inspiración, tu sonrisa es el mayor premio a mi vida.

Te Amo

RESUMEN

El presente proyecto es necesario, Ambato en la Fiesta de la Fruta y de las Flores genera proyectos que permiten representar las características sociales y culturales. Para fortalecer los hitos culturales en la ciudad de Ambato, a fin de que las personas interactúen y experimenten sensaciones innovadoras a partir de una experiencia original es necesario la generación de elementos efímeros que resalten los hitos culturales. El objetivo de esta investigación es desarrollar elementos interactivos para conocer los hitos de la ciudad de Ambato a turistas y habitantes se aplicó una metodología propia que permitan la relación entre usuario-objeto. La problemática surge por las escasas investigaciones de nuevas expresiones creativas que permitan dar a conocer los aspectos distintivos de la ciudad en otros formatos, donde las personas residentes y no, conozcan la identidad cultural. La metodología utilizada fue la investigación bibliográfica y etnográfica semi participativa con entrevistas a expertos y encuesta a la comunidad. Además, se utiliza como metodología de diseño el *design thinking*, centra su eficiencia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios con lo que es tecnológicamente factible y con una estrategia viable de negocio se convierte en valor para el cliente y el mercado. El resultado de la investigación es diseñar alegorías basándose en la identidad cultural, y como modelo de validación se lo realiza con expertos del Comité Permanente de la Fiesta de la Fruta y de las Flores.

Palabras clave: Diseño, Efímero, Ambato, Diseño Conceptual

ABSTRACT

This research is necessary because the Flowers and Fruits Festival in Ambato generates projects that allow for the representation of social and cultural characteristics to enhance the cultural milestones of the city of Ambato. It is necessary to create ephemeral elements that highlight cultural milestones in order for people to interact and experience innovative sensations from an original experience. The goal of this research is to create interactive elements that will help tourists and locals understand the landmarks of Ambato by utilizing the appropriate methodology that allows for the user-object relationship. The issue stems from a lack of research into new creative expressions that allow the city's distinctive aspects to be showcased in other formats where natives and visitors can understand its cultural identity. The applied methodology was bibliographical and semi-participatory ethnographical research with interviews with experts and a survey of the community. It was also used in the design methodology. Design thinking is distinguished by the fact that it focuses its efficiency on understanding and responding to real-world user needs; it is technologically feasible; and, with a viable business strategy, it can become valuable to the customer and the market. The study's outcome is the creation of allegories based on cultural identity, which is carried out as a validation model by the Flowers and Fruits Festival's Permanent Committee.

Key words: design, ephemeral, Ambato, design thinking

ÍNDICE GENERAL

PRELIMINARES

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ÍNDICE GENERAL.....	viii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA.....	6
1.1. Hitos culturales	8
1.2. Diseño Efímero	15
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO	27
2.1. Metodología de investigación.....	27
2.2. Tipo de investigación	28
2.3. Población y Muestra.....	31
2.4. Propuesta de la investigación.....	32
CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE RESULTADOS	61
3.1. Análisis de resultados	61
CONCLUSIONES	98
RECOMENDACIONES	100
BIBLIOGRAFÍA	101

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto nace desde la disciplina del Diseño y tiene como fin explorar nuevas alternativas de expresión creativa en la ciudad de Ambato, tales como: alegorías, esculturas florales, exposiciones artesanales, entre otras. Esta perspectiva propondrá nuevos escenarios de expresión basados en iconos representativos de la ciudad de Ambato para la Fiesta de la Fruta y de las Flores (C.P.F.F.F) debido a que este evento ofrece muchas posibilidades para dar a conocer hitos culturales de la ciudad tanto para turistas como para residentes.

La necesidad de este proyecto es fortalecer los hitos culturales en la ciudad de Ambato, donde las personas interactúen y experimenten elementos innovadores, Se crea así una experiencia genuina y original mediante lo efímero. El diseño efímero propone un espacio en constante cambio, único e irrepetible donde el usuario disfruta una experiencia en un contexto estimulante. En definitiva, el concepto del proyecto es lo efímero y tiene como objetivo generar elementos interactivos que permitan la relación entre usuario-objeto, mediante el diseño, para dar a conocer los hitos de la ciudad de Ambato a turistas y habitantes.

De acuerdo con Suárez (2018) define lo efímero como lo que dura poco, lo breve, lo fugaz; opuesto a lo permanente, lo duradero; por otra parte, Medina (2016), conceptualiza al diseño efímero como un tránsito en el tiempo, produce una marca que se adapta a los requerimientos en constante cambio, se experimenta en el espacio e indudablemente es un suceso irrepetible debido a factores que tienen que ver con el lugar, el público y/o el usuario. El concepto central de este proyecto es lo efímero y tiene como objetivo generar elementos interactivos que permitan la relación entre objeto-usuario, mediante el diseño para dar a conocer los hitos de la ciudad Ambato a turistas y habitantes. La metodología de investigación es etnográfica y bibliográfica con carácter exploratorio y descriptivo, para caracterizar hitos importantes de la ciudad Ambato.

La problemática que se desarrolla en la ciudad de Ambato es la escasa innovación en el diseño de las tradicionales manifestaciones culturales de los carros alegóricos en la Fiesta de la Fruta y de las Flores (F.F.F.). (Viteri, 2007), ex Asesor artístico de la F.F.F., menciona que este problema nace por la falta de investigación de nuevas expresiones creativas que permitan dar a conocer la identidad de la ciudad en otros formatos, afirma, también, el ex constructor y

artista German Paredes que, la F.F.F., es donde las personas nativas y no nativas de la ciudad conocen la identidad cultural de la ciudad; por otra parte, en esta fiesta se observa que se representan hitos culturales significantes y empáticos para los ciudadanos, pero no desde los barrios o comunidades de la ciudad es así que se convoca al nuevo concurso con los hitos culturales de la ciudad de Ambato. Los hitos presentes en una ciudad son acontecimientos que marcan un momento importante en una región, país, ciudad o territorio, como lo menciona; Maldonado & Hernandez (2010).

Al concebir identidad colectiva es una construcción sociocultural. La construcción del sentido de pertenencia está estrechamente relacionada con las interacciones sociales, la cultura y el contexto social macro y micro (p.246). Con dicha valoración, es preciso que el análisis se oriente a identificar aquellas singularidades que permitan fomentar el carácter de originalidad mediante su morfología e iconografía, que a su vez responda a la necesidad de concebir atributos que la distinguen de otras ciudades (Larrain & m Madrid, 2017).

Así, los hitos urbanos de una ciudad otorgan notoriedad para prevalecer en la consigna social a través del tiempo gracias al beneficio de conocer la historia urbanística en su forma material. La constante interacción con distintas ubicaciones de hoy en día crean el equilibrio entre lo moderno y antiguo, por su carácter visual que sobresale y atrae a la remembranza colectiva, los sucesos fidedignos que le designaron notoriedad, y dichas peculiaridades merecen ser aprovechadas mediante otras expresiones para magnificar su significado, sin olvidar que, “la memoria colectiva es parte vital de la cultura de los pueblos y en la memoria; hay un sin número de referencias, ideologías, imaginarios y valores tanto del pasado como del presente y esto orientan a la formación de identidad” (Guerrero, 2002, p. 104).

La aplicación del diseño efímero a los productos y a la representación en hitos culturales, también, es un problema desde un punto de vista académico al entender esta mimetización entre tres conceptos: efímero, producto y cultural. Es complicado visualizarlo, pero ya existen varias iniciativas alrededor del mundo sobre el diseño efímero y los productos como es el caso de Resonancia Responsiva Farah (2014) y Mil estrellas Barragan (1999). Por lo tanto, para poner en valor el diseño efímero ambienta espacios en entornos cómodos, agradables, diferentes que permiten al visitante tener una experiencia (Farah, 2014). Consensuado entre el cliente, el ambientador y el organizador. La propuesta tiene que representar al cliente su idea, de otra manera no sirve. Esta tiene que proyectar según lo que el evento requiera, y se diseña

y construye se penso en la mejor manera de transmitir el mensaje a comunicar (Traverso, Willians, & Palacios, 2017).

El diseño efímero es pensado como mucho más que un espacio que se va a ocupar durante algunas horas o días, en un evento social o empresarial, como en una convención o exposición, para que este comunique, bajo estos criterios el problema científico de este proyecto que es la falta de representación de hitos culturales, además, de analizar otras perspectiva creativa para conocer la identidad de Ambato, se propone la siguiente pregunta: ¿De qué manera el diseño efímero aplicado a una instalación interactiva basada en los hitos culturales permite generar experiencias a los habitantes y turistas que lleguen a la localidad de Ambato durante las F.F.F. Además, de explicar los diseños efímeros aplicado en una instalación interactiva basada en hitos culturales, lo ayuda a generar una experiencia a los habitantes y turistas de Ambato durante las festividades (Flores, Salazar, Nuñez, Palacios, & Hernandez, 2017, p.8).

Así mismo, el enfoque utilizado fue mixto: cualitativo, de diseño etnográfico y diseño no experimental, corte transversal y alcance descriptivo, a fin de obtener información cultural a partir de fuentes primarias. Entre las técnicas utilizadas estuvo la revisión documental y la etnográfica semi participativa, donde se incluyeron entrevista a expertos y encuesta a la comunidad.

Como resultado se conocieron aspectos relevantes de la historia y tradición ambateña y, en consecuencia, las experiencias más idóneas a ser recreadas en una alegoría. Por lo mismo, la cultura y la imaginación ejes estructurantes de este proyecto, se hizo necesario el recurrir a métodos cualitativos que permitiesen recabar la opinión de los usuarios y considerarlos a ellos como audiencias. Por estas razones se ha decidido aplicar la metodología conocida como *Design Thinking*, por ser un proceso interactivo, no lineal, que se basa en la lógica, la imaginación, la intuición y el razonamiento sistemático, resultandos que benefician al usuario final.

Finalmente, debido a que este proyecto se ubica en el ámbito de la cultura, es inevitable considerar el hecho de que el patrimonio está protegido por numerosos cuerpos legales y acuerdos internacionales, los cuales, será citados en extenso por ser mandatorios e irreductibles.

El Objetivo de la investigación es aplicar el diseño efímero a una instalación interactiva basada en los hitos culturales se genera una experiencia en los habitantes y turistas de Ambato durante las Fiesta de las Frutas y Flores.

Así mismo se plantea como objetivos específicos a:

1. Identificar modelos de creación comunitarios para el diseño de festividades culturales efímeras que faciliten la abstracción experimental a partir de los hitos culturales de la ciudad de Ambato.
2. Establecer procesos metodológicos para el desarrollo de instalaciones efímeras basadas en hitos culturales.
3. Generar una propuesta de instalación interactiva que represente los hitos culturales de la ciudad de Ambato.
4. Presentar un modelo de negocio desde el diseño, se establece los beneficios del producto o servicio cultural para la comunidad.

El presente proyecto nace desde la disciplina del diseño y tiene como fin explorar nuevas alternativas de expresión creativa en la ciudad de Ambato diferentes a las existentes como: alegorías, esculturas florales, exposiciones artesanales, entre otras. Esta perspectiva propondrá nuevos escenarios de expresión con iconos representativos de la ciudad de Ambato para la F.F.F debido a que este evento brinda un sin número de posibilidades, con las cuales, se dan a conocer hitos culturales de la ciudad para turistas y residentes.

El origen a la catástrofe del terremoto, pero, también, hacen ver que la producción ayuda a mitigar la desgracia y es por ello por lo que tienen un lugar preponderante en la narrativa de la fiesta. Cada uno de los elementos compositivos tiene una carga simbólica importante, por lo cual, la “paleta” de materiales está limitada a aquellos propios de Ambato. |Esta materialidad, que mantiene la tradición esta incluida en cada propuesta de alegoría pues es lo que se espera ser leído por los habitantes, como símbolo de propiedad y cohesión comunitaria, pero, además, proyecta y refuerza la percepción de autenticidad para los turistas.

La necesidad de este proyecto es fortalecer los hitos culturales en la ciudad de Ambato, donde las personas interactúen y experimenten elementos innovadores, así una experiencia genuina y original mediante lo efímero. Así que se tomó los datos de la revista.

Por los resultados, se denota que el 65% de la población si conoce las esculturas y alegorías son festividades conocidas y el 35% desconoce estas festividades se establece que son turistas que no conocen las festividades de la provincia.

CAPÍTULO I: ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA

Previo al desarrollo del presente proyecto, se exhibe alguna de la documentación encontrada respecto al tema presentado, con el motivo de otorgar una visión reciente y actual o cuanto menos próxima sobre los temas que sientan las bases de esta investigación.

Ambato es una ciudad ecuatoriana de penetrante riqueza cultural, histórica y patrimonial, con escritores, pintores y artesanos que han dado lustre a la ciudad. Pero últimamente, ha existido una disminución y alejamiento de la producción cultural y las artes, se muestra un desinterés casi total por este tipo de manifestaciones. Los hitos exhibidos servirá como referentes para el diseño de una instalación efímera que dé a conocer la riqueza cultural de la ciudad. Este tipo de expresiones artísticas, además, de rescatar valores culturales, fomenta el interés sobre una herencia cultural mediante la impresión que da la instalación a los sentidos de la población.

Las arquitecturas temporales en palabras de Manzi (2020) “son espacialidades de corta duración cuya finalidad es celebrar momentáneamente un evento, se conformó una cosmovisión especialmente diseñada para el acontecimiento a conmemorar” (p. 164).

La llamada economía naranja o economía creativa Buitriago & Duque (2017), también, considera al Diseño como uno de los principales actores en la economía creativa que de hecho creció en un 134% entre 2002 y 2011 y donde el Diseño es una de las disciplinas que más productos desarrolla dentro de este modelo de economía. La creatividad, las artes y la cultura son los principales insumos para un sistema de esta naturaleza y la generación de utilidades suele darse por la explotación de los derechos de propiedad intelectual y que tiene, también, como efectos la consolidación y profundización de la cadena de valor creativa (Ibid.)

Un territorio creativo da origen a una industria creativa si es que se dan ciertas condiciones, a las que llama las 3T: talento, tolerancia y tecnología (Florida, 2014). En el talento se incluyen ciertas disciplinas que conforman el núcleo creativo, entre ellas el Diseño, pero, también, la ingeniería, la arquitectura, las matemáticas entre otros. Sin embargo, su sola presencia no es suficiente porque, además, se requiere que existan profesionales muy capacitados y centros educacionales de excelencia e innovadores. La tolerancia es necesaria para que las ideas circulen libremente y sin censura, donde esta variable se mide por dos indicadores, el bohemian

index y el gay index. El primero se refiere a la vida nocturna de calidad puesto que la clase creativa es bohemia y el gay index refleja la tolerancia de una comunidad.

Una comunidad creativa construye un territorio creativo y el Diseño es más fructífero en un contexto con esas características donde es cultura y el arte son insumos para transformar, para desarrollar productos originales, con alto valor percibido y en consecuencia altamente rentables (Trimarchi, 2008). De hecho, varios carnavales se realizan al inicio de la cuaresma, de manera desenfadada, como una manera de prepararse para las privaciones (Flores M. , 2001).

Con el tiempo, han evolucionado desde la manifestación del fervor religioso a una actividad turística basada en la cultura pero que, también, genera utilidades económicas, lo que ha llevado a la profesionalización del evento (Garcia, 2004), por lo cual, se inserta dentro del concepto de economía naranja. Esto ocurre, el carnaval ampara a una industria de servicios asociada a la festividad, para lo cual, incluso, se inventan o visibilizan tradiciones que enriquece la festividad desde el punto de vista del espectáculo e incluso de la cohesión social (Hobsbawm & Ranger, 2002).

Existen muchas festividades carnales donde las más reconocidas son el carnaval de Venecia y el de Rio de Janeiro. En cuanto a América, el carnaval surge como una hibridación entre lo católico y lo indígena que luego se hace mestizo, lo que incluye al Mardi Gras estadounidense, de origen francés. Sin embargo, de fondo se sustentan en mitos fundacionales comparables, donde siempre está presente lo sobrenatural (Flores M. , 2001).

Cuadro 1. Modelos de creación comunitarios para el diseño de festividades culturales

Fiesta	Origen	Expresión Artística	ABSTRACCION
Carnaval de Venecia	Escape del control monárquico.	Desfiles improvisados disfraces y fiestas privadas.	Escape de la realidad y rutina.
Carnaval, de Rio de Janeiro, Brazil.	Combinación de costumbres y tradiciones europeas y africanas.	Desfiles temáticos y trajes impresionantes.	Interacción publico participantes
Fallas de Valencia	Religioso al honor de San José Patrono de los carpinteros, Crítico, Satírico y renovación.	Esculturas monumentales Efímeras, Pirotecnia y ruido.	Efímero y conceptual.
Desfile de flores Bloemencorso Zundert.	Conmemorativo, competitivo, Promocional.	Carrozas Creativas monumentales: Imaginativas. flores utilizadas son dalias. Al final se destruye todo.	Interactividad Creatividad. Efímero.

Fuente: Elaboración Propia

Curatoría de exposiciones

Los carnavales como todos los eventos culturales mantienen su identidad en la medida en que mantienen una línea editorial consistente, que, además, requieren ser divulgados, elaborada por el del curador que actúa como puente entre los diversos actores de la exposición y la audiencia (Mosco, 2016). Curar es seleccionar, por tanto, también, excluir para lo que se requiere de un estudio acerca del contenido y contexto de la exposición (Ministerio de Cultura, 2012). Inicialmente, los espectadores asisten a una exposición debido a la motivación o expectativas que genera la promoción y eventualmente la instalación misma, tanto desde lo técnico como de lo reflexivo (Mosco, 2016), pero luego debiera manifestar interés en el contenido exhibido, el cual, ha sido seleccionado mediante el trabajo de curatoría (Ministerio de Cultura, 2012), lo que asegura continuidad en el relato, a nivel simbólico y material, hay varios autores.

1.1. Hitos culturales

Al hablar de hitos culturales, se refiere a la implicación de los términos “hitos” y “cultura”, toman en cuenta la amplitud que ofrece el campo cultural y al tratarse de una condición humana y sobre todo social abarca un sinnúmero de aristas y diferentes criterios vertidos en el tema por una variedad de autores a través de los años (Barrera, Mora, & Mancheno, 2013).

De acuerdo con Imaginario (2013) define a la Cultura como al conjunto de bienes materiales y espirituales de un grupo social transmitido de generación en generación con el fin de orientar las prácticas individuales y colectivas. Incluye lengua, procesos, modos de vida, costumbres, tradiciones, hábitos, valores, patrones, herramientas y conocimiento (p. 1). Pero la UNESCO (1981), define que:

La Cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social, que abarca, además, de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias, que da al ser humano la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden (p. 136).

La Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) (2015), indica que las manifestaciones culturales se categorizan, en tres áreas que se hallan interrelacionadas en un hecho material o cognitivo, objetivo y subjetivo a la vez, como producto de la convivencia del ser humano en sociedad:

- **Material o económico:** comprende la arquitectura, medios de transporte, artes plásticas, artesanías, comidas, etc.
- **Social:** la familia, organizaciones sociales y gremiales, fiestas sociales, cívicas y religiosas.
- **Mental e ideológico:** el lenguaje, formas de comunicación verbal o gestual literatura en verso y prosa, la religión y otras creencias, música, teatro, medicina tradicional y otras costumbres.

Tipos de Cultura

De acuerdo con CEPAL (2014), al distinguir los rasgos culturales compartidos por un grupo, se habla de subculturas, las mismas que son culturas particulares de los diferentes grupos o sectores de una misma sociedad, definidas en base a diferentes criterios: social, étnico, género, etario, geografía regional, laboral, se establece las siguientes diferenciaciones:

- **Cultura Mental:** son aquellos valores, hábitos, conocimiento, y costumbres, que se infunden en la mente de las personas, por ejemplo, respecto a la higiene, el respeto a la sociedad, al medio ambiente, etc. (Chang, 2019).
- **Cultura Social:** son aquellos valores socialmente positivos que son inculcados en las personas, para que estas se desenvuelvan mejor dentro de la sociedad, en un ámbito de paz y armonía (Martinez & Vargas, 2017).

Patrimonio Cultural

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2010), el Patrimonio Cultural comprende los bienes culturales que, en el proceso de desarrollo histórico, una sociedad hace suyos los diseños (elementos culturales autóctonos)

o, los hizo suyos, por medio de la adopción o apropiación de significados, los mismos que están en constante proceso de renovación.

Para valorizar y reconocer que un bien cultural sea de interés arqueológico, arquitectónico, artístico, etnológico, histórico, lingüístico, social, de acuerdo con Chang (2019), tienen que reunir las siguientes condiciones primordiales:

- **Antigüedad:** el bien, aunque en su época no se consideraba valioso, el haber llegado a la nuestra le da valor, pues su existencia es más difícil y se valoran por antiguos.
- **Excepcionalidad:** un bien es irrepetible, es original.
- **Rareza:** este atributo se establece por su origen o por su posición, pues no queda ningún otro bien igual.
- **Testimonio:** un bien tiene un valor explícito del acontecer histórico de una comunidad.
- **Signo:** la cultura es signica, un bien tiene un significado, un mensaje para interpretar.
- **Función:** un bien cumple un papel de utilidad social.

De acuerdo con el Ministerio Coordinador de Patrimonio del Ecuador (2012), define los bienes culturales como elementos tangibles e intangibles, porque se connotan como inestimables e irremplazables, puesto que representan una declaración y simbología histórico-cultural para los pobladores de una determinada sociedad.

El patrimonio se divide en 2 categorías, según la UNESCO (2004), una de ellas es el mueble y consiste en artefactos que son trasladados y comprende colecciones u objetos de carácter arqueológico, etnográfico, artístico, utilitario, documental, científico, utilitario y monumentos en espacio público entre otros. El patrimonio inmueble comprende sectores urbanos, conjuntos de inmuebles en espacio público y estructuras de arquitectura habitacional, institucional, comercial, industrial, militar, religiosa, para el transporte y obras de ingeniería que ofrecen valores distintivos y representativos para una sociedad.

La comprensión del patrimonio cultural inmaterial de diferentes comunidades contribuye al diálogo entre culturas y promueve el respeto hacia otros modos de vida. Se destaca así la importancia que tiene patrimonio o herencia cultural inmaterial para el desarrollo de las comunidades, que no depende de la manifestación cultural en sí, sino que de los conocimientos

y técnicas propias del grupo humano que se transmiten de una generación a otra (UNESCO, 2010).

Patrimonio cultural del Ecuador

Ecuador celebra el “Día Nacional del Patrimonio Cultural, Monumentos y Lugares de Interés Histórico y Artístico” el 18 de abril de cada año. Desde 2011, el país se sumó a esta celebración declarada por la UNESCO en 1983 (Presidencia de la Republica del Ecuador, 2010), para visibilizar y concientizar sobre la “diversidad del patrimonio cultural de la humanidad, de su vulnerabilidad y de los esfuerzos necesarios para protegerlo y conservarlo” (p.1). El texto del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (2014) reconoce que:

El Patrimonio Cultural está conformado por aquellos elementos materiales e inmateriales que han sido heredados de nuestros antepasados y constituyen un elemento importante para la construcción de la identidad nacional ... El patrimonio cultural ecuatoriano está representado en las 38 ciudades que, con sus edificaciones antiguas, templos, esculturas, cuadros y monumentos han construido la historia y reflejan la identidad de toda la nación (p.1).

Patrimonios Inmateriales del Ecuador

En Ecuador se reconocen 19 manifestaciones culturales que, según Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, (2020) destaca las siguientes:

Mama Negra, Fiesta de la fruta y flores, Blancos y Negros, Fiestas de San Pedro. El Maíz y sus manifestaciones del cantón Rumiñahui, Pase del Niño Viajero, La Marimba, Fiesta de los inocentes, Macanas de Gualaceo (IKAT), La Diablada Pillareña, Corpus Cristi, Carnaval de Guaranda, Técnicas de navegación, El trueque o cambio, Los Rucos-Valle de los Chillos, Paseo del Chagra, Cosecha de cereales, Cacao Nacional fino aroma, El Pasillo ecuatoriano (p. 1)

La ciudad de Ambato fue fundada en 1570 y junto a ello, se crea la Tenencia del Corregimiento de Riobamba y en 1757 se le otorgó el título de “Villa”. El 15 de septiembre de 1860 se le elevó a la categoría a Provincia de Ambato y se incluyó al territorio que hoy se conoce como Tungurahua. En 1961 fue rebautizada con el nombre de provincia de Tungurahua (Villaroel, 2013).

El centro histórico tiene un desarrollo urbano que ha sido afectado por varios cataclismos desde la época colonial, el primero del que, se tiene registros fue el terremoto de 1698, que obligó a movilizar el asentamiento a tierras más seguras. El último terremoto de gran magnitud ocurrió el 5 de agosto de 1949, se destruyeron gran parte de la ciudad (Torres, 2017).

La narrativa

Esta técnica literaria permite elaborar historias se aplica una estructura, en la cual, se organiza la historia, que es llevada adelante por los personajes según la trama, lo que genera la acción (Cather, 2020). Una alegoría es el relato de una acción única que se acerca a la categoría del cuento, donde los personajes tienen menos profundidad que en la novela y la trama se limita al hecho único (Alvarez, 2009). La puesta en escena suele ser fantástica pues del hecho relatado se rescata el concepto central de la historia y se construye de manera tal de provocar impacto a través de la evocación y la recreación.

Existen dos estructuras narrativas más usuales, la aristotélica de tres actos y la circular o del viaje del héroe, ambas capaces de organizar el relato para mantener la tensión y el ritmo del relato (Alvarez, 2009). El viaje del héroe o estructura del mono mito, es circular y suele utilizarse para las sagas, consiste en la existencia de un protagonista o héroe, al cual, se le presenta un desafío, que al principio no acepta, pero que da origen a la aventura (Chamorro, 2017). Luego de las peripecias, el héroe vuelve renovado donde los suyos y toma la decisión de quedarse o continuar con las aventuras, en una estructura cíclica (Alvarez, 2009).

Por el contrario, la estructura de tres actos “presentación”, “trama” y “desenlace” soporta una historia única en que la tensión aumenta de una etapa a otra a través de hechos significativos o giros dramáticos (Chamorro, 2017).

Un recurso muy utilizado para la elaboración de cuentos y fábulas es el zoomorfismo de los personajes, a los cuales, se les dan atributos humanos y representan la historia, usualmente con fines moralistas. De acuerdo con el Ministerio de Cultura y Patrimonio (2010) el estado ecuatoriano, dependiente del Ministerio de Cultura y patrimonio, identifica las grandes dimensiones que caracterizan a la ciudad y las declaraciones con fuerza legal que por su naturaleza se transcribe en extenso:

Valor testimonial: La historia de la ciudad de Ambato, desde sus inicios, se ha tejido entre desastres naturales, fuertes movimientos telúricos y erupciones volcánicas, es por esto por lo que en la actualidad se conserva una reducida cantidad de edificaciones antiguas con valor patrimonial.

Estos inmuebles expresan diferentes etapas del desarrollo histórico de la arquitectura de esta ciudad y constituyen testigos de los diferentes momentos constructivos que ha vivido la ciudad. De allí la importancia de preservarlos, conservarlos y restaurarlos para ponerlos en función social y cultural.

El último suceso sísmico ocurrido el 5 de agosto de 1949 destruyó gran parte de la provincia de Tungurahua y como parte de ella el Cantón de Ambato, el violento terremoto sumió a la ciudad y su población en un estado de devastación y desesperanza, sin embargo, como respuesta a este hecho doloroso, en 1951 por iniciativa de algunos ciudadanos, se instituyó la Fiesta de la Fruta y de las Flores como símbolo de la reconstrucción espiritual del ambateño y material de la ciudad, se rescata los valores de confraternidad, solidaridad y fe. La Fiesta, declarada como patrimonio cultural inmaterial de la Nación, pone en evidencia que, en medio de la tragedia, los ambateños renovaron sus sentimientos de gratitud a la vida y a la naturaleza, gracias a su espíritu de pujanza y altivez.

Imagen 1. Comparsa de la Fiesta de la Fruta y de las Flores.



Fuente: El universo (2015).

Con relación al Patrimonio Cultural, el Ecuador posee una normativa clara acerca del concepto contenida en el Reglamento general a la ley orgánica de Cultura de 2017, que establece que es un deber constitucional proteger el patrimonio cultural y natural (Asamblea Nacional, 2017). La

primera declaratoria de este propósito data de 2005 y está inscrito en el Acuerdo Ministerial No. 211 del 26 de Julio de 2005, que en lo referido a Ambato dice;

Declarar como bienes pertenecientes al patrimonio cultural del Estado a 186 edificaciones y bienes urbanos de la ciudad de Ambato. Como área de protección la zona que forma un polígono irregular entre las calles Francisco Flor, Antonio José de Sucre, Pasaje José Rodo, Pedro Fermín Cevallos, Mariano Castillo, Juan Benigno Vela, Juan León Mera, 12 de noviembre, Luis A. Martínez, Joaquín Lalama, Vicente Rocafuerte, Eugenio Espejo, Cuenca, Araujo, Pérez de Anda, Mariano Castillo, Quito, Guayaquil y Simón Bolívar (p.1).

Imagen 2. Avenida los Guaytambos, Sector Ficoa- Las Palmas



Fuente: (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2015)

Según el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (2009), declara que:

La fiesta de las flores y de las frutas fue declarada como patrimonio inmaterial de la nación Esta fiesta popular es la más importante para sus pobladores. Se lleva a cabo entre los meses de febrero y marzo. Tiene cuatro números principales alrededor, de los cuales, gira toda la celebración: el pregón y la elección de la reina, la bendición de las flores las frutas y el pan, el desfile de la confraternidad y la ronda nocturna.

El desfile, que inaugura la fiesta recorre las principales calles, inicia en la Av. Cevallos y concluye en la Av. Unidad Nacional. La fiesta tiene una duración de cuatro días. El día sábado previo al carnaval más los tres días que corresponden a este festejo, pero sin tener nada que ver con esta celebración de origen pagano. Los preparativos de la fiesta toman varios meses, aproximadamente desde agosto se empiezan a preparar los números que formara parte del

espectáculo se desarrollan en el espacio urbano, es concebida y asociada a lo mestizo, desde 1965, la fiesta corre a cargo del comité permanente, brazo coordinador y ejecutor del municipio para la realización de las festividades, su directorio es nombrado por el alcalde con un período de gestión de cuatro años.

La continuidad de la celebración se debe a que las personas, participan de las actividades previstas. Se fundamenta en la unión social, familiar, propia de la dinámica cultural, muchas manifestaciones han cambiado, sin embargo, la fiesta permanece, las tradiciones y costumbres van de una generación a otra con algunas variantes propias del tiempo (p.1).

A partir del gran terremoto el 5 de agosto de 1949 y como parte de la reactivación económica y social, desde 1951 se ha realizado la fiesta de las frutas y las flores, como muestra de pujanza y solidaridad, en este contexto, el desarrollo de actividades culturales, así como la elaboración de alegorías referentes a temáticas de la ciudad, han tenido un papel fundamental. Las alegorías, tanto estáticas como móviles (carros alegóricos) van año a año como resultado de la aparición de nuevas técnicas y materiales, así como la profesionalización de los artesanos encargados de su elaboración.

A pesar de la gran calidad y aceptación a nivel local y nacional que gozan las alegorías por motivo de las fiestas de la ciudad, existe la opinión de que se han vuelto un tanto repetitivas y se han limitado a representar la parte formal de una idea, carece de profundidad narrativa. Es por eso por lo que se vio la necesidad de ir más allá de lo realizado hasta el momento y ofrecer al turista local como foráneo una alternativa, que sin dejar a un lado las tradiciones y eventos conocidos, brindarle nuevas experiencias sensoriales y conceptuales que no se ha tomado en cuenta hasta el momento.

1.2. Diseño Efímero

El Diseño nace siempre a partir de ideas transitorias, las cuales, se plasman de manera de física para resolver un problema, donde se amalgaman los sentimientos y emociones del diseñador con las necesidades y emociones del usuario, por lo cual, que parte de una misma idea varios proyectistas van a obtener un resultado diferente pero siempre enfocados a satisfacer la misma necesidad (Sanchez, 2004). Esta consideración es importante pues sitúa al diseñador como actor del problema que, debido a su formación profesional, aplica metodologías de diseño, lo

que en cierta manera independiza al observador de sus anotaciones, se sabe que nunca lo hará del todo (Pereiro, 2012).

Lo efímero se refiere a una temporalidad transitoria, breve, donde es importante comunicar la esencia de una propuesta en formato espacial y tridimensional, para establecer una conexión emotiva con el usuario y transmitir mensajes específicos. Implica la existencia de condicionantes que afectan en todo el desarrollo de un proyecto, desde su planteamiento y posterior ideación, por el presupuesto y las especificaciones acordadas con el cliente, para terminar en el desmontaje de la instalación y reciclaje de sus materiales (Sanz, 2016).

De acuerdo con Hernández y Borau (2019) las instalaciones efímeras transforman el espacio donde se montan por un cierto tiempo y satisface las necesidades que se acordaron durante ese tiempo se permite, además, que los creadores tengan un espacio para la experimentación (Como se cita en Farah, 2014).

Dada su concepción y temporalidad, las instalaciones efímeras no consideran su durabilidad con relación al territorio en que están situados, se fallo en muchas veces frente al daño producido por el clima (Sanz, 2016), y en ciertos casos, están sometidos a usos heterogéneos no planteados en su diseño, con un valor simbólico superior al funcional (Buitriago & Duque, 2017).

Un montaje efímero tiene al contexto cultural y territorial como soporte de significado y proyección de una imagen de la zona que ayuda a construir una marca de ciudad (Sacco & Tavano, 2009). Existen casos de festividades, por ejemplo, de carnavales, que han distinguido a las ciudades y se han transformado en su sello, como el caso de Rio de Janeiro (Brasil), Venecia (Italia), Mardi Gras (Nueva Orleans, E.E.U.U), Keukenhof (Países Bajos), Colonia (Alemania), Fiesta de la Tirana (Chile), Oruro (Bolivia), Cozumel (México), Barranquilla (Colombia), La Plata (Argentina), entre otros.

El proyecto personal: *Responsive Resonance* Es una categoría concebida por los diseñadores Phoebe Smith, especialista en diseño de interiores, Stephanie Farah, arquitecta y Víctor Holder donde se trabajó la espacialidad aumentada, donde los estudiantes debían hacer un prototipo a escala real. Esta propuesta se conformó por una cubierta plástica que se desplazaba de manera ondulante, se sigue la ruta del cliente mientras este caminaba y a medida que esto ocurría, se

hace la ilusión de que seguía el ritmo al pasar por ese escenario. El área de la superficie estaba atada a un cable que era jalado por motores eléctricos que a su vez se activaban mediante sensores de movimiento.

Sin embargo, para Farah (2014) en su libro *Mis estrellas*, expresa que los diseñadores usan las paredes para abarcar más espacio. Para este modo, el expresarse, jugar, comunicarse o transmitir una creación colectiva sobre su superficie ayudara mejorar la expresión corporal y ayuda a vislumbrar el diseño aplicado (obsérvese la fig. 3). Aunque las limitaciones inherentes de la baja resolución buscan estimular nuevas formas de auto-expresión y comunicación, es necesario brindar nuevos lenguajes y que a la vez sean simples.

Imagen 3. Mis Estrellas



Fuente: (Barragan & Aitken, 2021)

Aunque en la obra de *Pulse Room* o Almacén de Corazonadas, diseñada por Rafael Lozano en 2006, consiste en 300 bombillas distribuidas en un plano accionadas por sensores (véase la fig. 4) que, al detectar el ritmo cardíaco del usuario, se enciende una primera bombilla, así sucesivamente con los otros usuarios (Farah, 2014).

Imagen 4. Pulse Room Almacén de Corazonadas



Fuente: (Lozano, 2006)

Características del Diseño Efímero

Necesidad del visitante

De acuerdo con Pine y Gilmore, el concepto de experiencia nace de dos campos: como el marketing y el diseño de interfaz de usuario. La experiencia dentro del marketing tiene su origen en el libro *The Experience Economy* realizada por Pine, Joseph; Gilmore, James, obra que dicta como el desarrollo económico pasa de las industrias primarias (agricultura, silvicultura y pesca), a las secundarias (fabricación de productos) y luego a las terciarias (industrias de servicios), para llegar a la economía de la experiencia en una cuarta industria.

Existen distintas razones por las que una persona visita un territorio diferente, ellas tienen un origen laboral, estudios, negocios e incluso turismo. Dentro de esto último existen varias categorías, la del turismo cultural uno de los ejes importantes en la dimensión económica (Orduna & Urpi, 2010). Bajo esta perspectiva, los montajes efímeros satisfacen la función simbólica que desde la economía de la experiencia podría situarse en el eje de las emociones escapistas (Pine & Gilmore, 2001), donde ellas son escenificadas a través de los montajes que actúan como interfases (Cano, 2015), o mediadores culturales dentro del llamado capitalismo cultural.

Sin embargo, a pesar de la temporalidad un montaje es, finalmente, un servicio que ofrece experiencia en el momento en que se eroga y que, según su impacto emocional, es capaz de producir sentimientos duraderos (Jacob, 2017).

Organización y gestión del evento

Existen criterios generales para organizar un evento, pero el más importante es la voluntad de los involucrados en llevarlo adelante, basados en los mismos acuerdos (Sanchez, 2018). La importancia de la cohesión del equipo de trabajo es crucial a fin de comunicar en un corto tiempo un mensaje inequívoco y, también, para producir una experiencia memorable que, en este caso, fortalezca la identidad de marca de la ciudad (Dinnie, 2011).

Ubicación y entorno

La ubicación es lo que le da sentido a la fiesta pues siempre está relacionado a las tradiciones del territorio y dada la temporalidad generalmente limitada a 40 días, son montajes esencialmente temporales y móviles que no precisan de una fijación de gran durabilidad, pero no itinerantes. Las características espaciales, su accesibilidad y facilidad de circulación, con el objeto de facilitar la masificación del evento, sobre se ha consolidado como una actividad turística, son factores que, también, participan en el diseño (Sanz, 2016).

Es importante que las exhibiciones efímeras consideren medidas de accesibilidad en función de la capacidad prevista de asistentes o de la audiencia, desde su planificación y elaboración puesto que incorporarlas a posterior implica una mayor complejidad y aumento de costos (Hernandez & Borau, 2019).

Elementos

La evolución tecnológica y de materiales posibilita desarrollar altas habilidades creativas, con tendencia a emplear materiales prefabricados, sostenibles y reutilizados, que cumplan con las condiciones técnicas y normativas para facilitar la accesibilidad a la instalación, garantiza la adecuación de los espacios a los criterios de diseño mundial use utiliza materiales (Hernandez & Borau, 2019).

Tipologías de instalaciones efímeras

De acuerdo Hernández y Borau (2019), un componente efímero de carácter cultural u ornamental instalado en espacios públicos no presentará elementos sobresalientes a una altura inferior a 2,20 m, con un soporte o pedestal diseñado de tal manera que no sobresalgan partes de su perímetro, además, permite una accesibilidad universal con una circulación segura ante cualquier eventualidad.

El montaje transitorio comparte muchas características comunes con la museología entre ellas la contemplativa-perceptiva pero que, además, busca fortalecer la interacción y la estimulación sensorial (Vilatuña, Guajala, Pulamarin, & Ortiz, 2012).

Una de las condiciones es procurar que el contenido de la exposición esté disponible en varios formatos que garantice que cualquier usuario lo aprecia, dentro del concepto de Diseño inclusivo, pero, además, participativo (Sevilla & Salazar, 2015); para ello se incorporara la información necesaria sobre la disposición espacial de la exposición, por ejemplo, mediante una maqueta.

En el caso de las personas con discapacidad visual, es importante referir una guía que facilite la visita, así como señalética para las personas con discapacidad auditiva. El tipo momentáneo cumple con los requisitos de accesibilidad universal que garantizar el diseño más adecuado para permitir que cualquier usuario acceda a ellas en igualdad de condiciones sin importar sus capacidades (Vilatuña, Guajala, Pulamarin, & Ortiz, 2012).

La creatividad para concebir una propuesta de instalación es uno de los factores más determinantes, por lo que no es posible generalizar las categorías que se desarrollen o identifican en las exhibiciones, porque dependen de cada caso. Instalación artística.

Instalación interactiva

Diferentes autores afirman que los orígenes de esta expresión artística surgieron en la década de 1930 de la mano de Kurt Schwitter, el cual, propuso una nueva puesta en escena donde tanto el espacio como el espectador eran actores claves y protagónicos en la creación de la instalación. La obra dadaísta *Merzbau* fue el inicio de una forma de expresión plástica radicalmente diferente a todo lo anterior. Durante la década de 1970 artistas como Peter Smithson, Christo, Robert Morris, Jean-Claude, Richard Serra o Joseph Beuys, experimentaron con este tipo de montaje por sus características expresivas, con instalaciones novedosas para el mundo del arte (Marañón, 2016).

Este tipo de instalación tiene perspectivas educativas, , afecta la construcción tanto de la identidad individual y como de la grupal, que ayuda a las personas a “reconocerse a sí mismas a través de una mayor comprensión de sus entornos” (Scandroglio, Lopez, & San Jose, 2008). De acuerdo con Obregón (2003) “...con estas instalaciones se puede aprender a valorar el espacio, comprender su naturaleza y componentes, la realidad que constituye y los factores que determinan nuestra percepción de este” (p. 136).

Esta interpretación del espacio, donde los artistas desarrollan estrategias para conseguir la participación del espectador, hace reflexionar el lugar que cada uno ocupa dentro de una sociedad y las relaciones que se dan tanto con un territorio concreto como con el resto de las habitantes (Marañón, 2016).

De Acuerdo con Alves (2021) establece la distinción entre “lo que es interactivo y lo que no”, debido a que considera que Internet es un medio de altos niveles de interactividad por sí solo. No obstante, esto no siempre es cierto, por ejemplo, un clic no es interactivo si no hay una transformación. La interactividad tiene que ser siempre una comunicación en doble vía, una participación del usuario en el contexto de la obra, la misma enviara estímulos hacia la persona para ir más allá del mero espectador y transformarse en un agente activo del espectáculo donde los roles de emisor y receptor se alternan para generar una comunicación bidireccional (Sagna, 2018).

Por otra parte, la interactividad tiene la capacidad de promover una comunicación más personal e inclusiva con el espectador, mediante la interfaz humano-máquina más cercana a la condición humana. No obstante, la interacción propuesta se basa, por lo general, en el uso y aprovechamiento de los medios para que sean aplicados a los distintos procesos creativos. Por tanto, estos procesos de acercamiento y apropiación hacia la infinidad de posibilidades que ofrece la hibridación actual permiten encontrar un camino de expansión y vinculo hacia nuevas posibilidades artísticas. Se afirma que una obra interactiva se desarrolla a raíz de su propio interfaz que determina la forma de la relación dialógica entre el espectador y la obra (Sagna, 2018). La Tabla 2 describe los niveles de interactividad más importantes para que la comunicación sea más directa y precisa.

Cuadro 2. Niveles de Interacción

Nivel	Apelativo	Descripción
I	Pasivo	El usuario actúa como un simple rector de información. Puede leer el texto en la pantalla, así como ver los gráficos o imágenes. Logra interactuar simplemente usando los botones de navegación para desplazar hacia adelante o hacia atrás a través del programa o navegar por los vínculos del hipertexto.
II	Interacción limitada	El usuario da respuestas simples según las indicaciones de la instrucción.
II	Interacción compleja	El usuario realiza múltiples y variadas como respuestas a las instrucciones. Se posibilita la entrada de cuadros de texto y la manipulación de objetos gráficos para probar la evaluación de información presentada.
IV	Interacción en tiempo real	El usuario participa en una simulación que refleja exactamente la situación de trabajo.

Fuente: Guevara, 2010.

La obra de los artistas Rejane Cantoni y Leonardo Crescenti (Figura 5), considerados como grupo artístico en el desarrollo de propuestas experimentales mediante interfaces audio-táctil-visuales, permite a través de sus instalaciones que el público explore e interactúe en espacios virtuales o híbridos, generados por un registro de bancos de datos (Sagna, 2018).

Imagen 5. La obra de los artistas Rejane Cantoni y Leonardo Crescenti



Fuente: Canton Crescenti,(2018).

Su obra Solar, es una instalación robótica interactiva diseñada para simular las medidas de la luz solar en relación con hombre – espacio. El espectador interactúa con la instalación en el momento que ingresa a la instalación ubicándose en el centro, donde se encuentra una superficie (Figura 6) que al pisarla calcula la fuerza gravitatoria del cuerpo y este dato es interpretado por un sistema se simula la latitud y longitud real (Sagna, 2018).

Imagen 6. Solar.



Fuente: Canton Crescenti (2018).

De acuerdo con Waelder y Díaz (2019), las nuevas relaciones dialógicas que se producen entre el espectador y la contemplación emotiva de la obra de arte, se caracterizan por:

- El espectador es el activador del funcionamiento de la obra, por el cual, el espectador pasa de ser observador a convertirse en operador o usuario.
- La interacción entre espectador y la obra se genera en un contexto espacio temporal y determina e implica una acción reacción.
- Sin la presencia de un espectador, la obra no existe sino en potencia.
- La obra de arte interactivo cuestiona los conceptos tradicionales de producción y se desarrolla a un nivel conceptual.

Experiencia del usuario

La experiencia del usuario, o UX para su sigla en inglés, es la experiencia completa de una persona , usa un producto, sistema o servicio. Las percepciones de la persona se centran en aspectos como la utilidad, el significado, eficiencia y la facilidad de uso. La UX es entendida como una propuesta de diseño para mejorar un producto o incluso un servicio y hacerlos más utilitarios y significantes, lo que permitirá que el usuario experimente una experiencia grata al utilizarlo, a través de la estimulación de los sentidos (Hassan, 2015).

Comúnmente los conceptos UX y UI están asociados y se refieren a la interfaz interactiva con el usuario, una buena interfaz ayuda a que la experiencia sea agradable y significativa para el cliente, pero el tema no se agota ahí puesto que se tendría en consideración que es una herramienta más.

Este término tiene relación con la visualidad y la gráfica con la que el cliente interactúa. Por consiguiente, un diseñador especialista en diseño de interfaces para usuarios o UI generara la interfaz del producto más eficiente para que se adecúe a la experiencia de usuario o UX (*User experience*). Para provocar una buena vivencia al usuario, se entiende y diseña esa experiencia de comienzo a fin, y no únicamente el aspecto estético y utilitario. Una buena experiencia de usuario genera consumidores más felices que aprecia más los productos y servicios de alto valor simbólico (Hassan, 2015).

Pero Cano (2015), expresa una serie de características, la cuales, se resaltan las principales: UX representa los valores que los usuarios reconocen en un producto o servicio a lo largo del tiempo, antes, durante y después de su uso (o compra). UX se ve afectada no solo por las

características del producto o servicio en sí (apariencia, funciones, rendimiento, etcétera), sino también, por el estado personal del usuario (actitudes, habilidades, expectativas, sentimientos, etcétera) y su contexto social y físico. (p. 16).

Cada experiencia diseñada gira en torno a una narrativa que permita imaginar lo que constituye una experiencia satisfactoria cada vez que un usuario utilice el producto o servicio. Una experiencia, también, es prototipada basado en las especificaciones para el proceso iterativo de verificación y mejora, así que el producto o servicio realmente ofrece la experiencia que se ha considerado como significativa para el usuario (Cano, 2015).

La técnica de “tabla de experiencias” se utiliza, para visualizar los hechos recopilados en la etapa de investigación del usuario y representar sus comportamientos y experiencias en orden cronológico. Otro método es el conocido como Prototipado por Etapas, que considera el uso de maquetas a escala real con equipos y muebles ficticios, que proporcionan un entorno realista en el que las personas involucradas en el desarrollo se revisan los problemas y sus objetivos (Gonzalez, y otros, 2017). A continuación, se crea un escenario de experiencia ideal para identificar las mejores o más eficaces interacciones que construyen las experiencias que el producto o servicio proporcionaría al usuario. Un posterior análisis promovería ideas acerca de cómo cerrar la brecha entre el ideal del usuario y la realidad existente. Finalmente, la técnica del Origami de Negocios, se emplea para visualizar y analizar el escenario (Cano, 2015).

Se dice, que esta rama del diseño existe desde que el hombre ha creado cosas y estas cosas serán utilizadas por él mismo. Por ello, se hizo necesario de forma consciente o inconsciente definir cómo y de qué forma las personas interactúan con ese objeto (Hassan, 2015, p. 22).

La ergonomía está afín con la interacción puesto que la mejora o perfecciona de cualquier objeto, es fundamental para que se adapte de mejor manera a los usuarios, tanto en lo emocional como en lo antropométrico (Laurigy & Vedder, 2010)

Una vez socializadas las distintas expresiones de la cultura, se constituyen en una mediación, que considera el intercambio material o simbólico de la propuesta de diseño que permite la construcción de los afectos hacia los objetos que al final es la base de un mercado simbólico. De esta manera “el mercado cultural” se manifiesta en los espacios materiales simbólicas; ambos indispensables para identificar los mecanismos de intercambio del valor material y

simbólico que ocurren en las transacciones de las manifestaciones culturales. Esto es necesario en la economía naranja para determinar los instrumentos que conducen a la acumulación del capital económico y cultural en el mercado simbólico (Niño, 2010).

El mercado no es un lugar neutral para el intercambio del valor, puesto que el mercado simbólico y material es un contexto de transacción del capital cultural (Niño, 2010), e incluso un escenario de confrontación donde el usuario o la audiencia se conviertan en actores entre el producto cultural y la economía, de tal manera que a través de sensaciones recuerdos y experiencias se logre que el producto cultural, hasta ahora intangible, se vuelva un producto de consumo. El llamado “capitalismo cultural” se refiere a identificar y promover que la subjetividad individual es un camino con potencial de desarrollo económico (Niño, 2010).

Un paso siguiente fue comprender bajo el concepto de “economía naranja” (Buitriago & Duque, 2017) se puede organizar una economía, conocida como la “economía de la experiencia” Pine & Gilmore (2001) donde uno de sus casos precursores fue la creación de *Disneyland* en 1955, una experiencia que fue concebida centrada en el usuario y que a su vez fue distinta a todas las otras hasta entonces. Walt Disney, su creador, fue pionero en proponer a la experiencia de vivenciar el parque de diversiones como un servicio. Esto se ha utilizado hasta nuestros días que luego se han utilizado en plataformas como iTunes, entre otras, que cambiaron el paradigma, por ejemplo, al concebir la experiencia de escuchar, música como un todo y no solo la música en sí.

Propuesta de valor

Un modelo de negocio exitoso es aquel que permite que una empresa, industria o sector económico diferenciarse y obtener mayor rentabilidad. Una de las maneras de hacer una propuesta de valor dirigida a sus usuarios que satisfaga sus necesidades y deseos. La matriz CANVAS, permite organizar los distintos elementos que sustentan una propuesta de valor, ya sean cuantitativos como cualitativos (Osterwalder & Pigneur, 2010); de hecho, el inicio del proceso para elaborar un modelo de negocio se origina, técnicas etnográficas para identificar al segmento de clientes (Donoso, 2011). La razón de aquello es que el proyecto sea pertinente al grupo humano para que de esa manera se genere la vinculación emocional que aumente el valor percibido o el significado que para ellos tienen. Resultan cruciales factores como el

género los referentes culturales, el grupo socio económico, el grado de escolaridad, los valores, estilo de vida, personalidad, capacidad de decisión, entre otras (Herrada & Flores, 2018).

Esta herramienta de gestión está inmersa en la empresa sin importar su tamaño o giro de negocio, por lo que en muchos casos la micro, pequeña y mediana empresa no lo estructuran formalmente.

Para desarrollar la Metodología CANVAS se analizaron diferentes modelos de negocios con lo que se determinó cuáles son los modelos adecuados para cada caso y a partir de los cambios que ha experimentado la economía se determinó cómo la empresa cambiara la mentalidad y enfocarse en crear el valor para ofrecerle a los clientes (Osterwalder & Pigneur, 2010). En la actualidad CANVAS es una herramienta muy utilizada, debido tanto a la agilidad para elaborar ideas y ejecutarlas como a reaccionar a los cambios del entorno competitivo. Esta metodología suele utilizarse en conjunto con la llamada Océano azul que permite al grupo de trabajo identificar categorías para desarrollar propuestas altamente diferenciadas (Arredondo, 2015).

Cuadro 3. Beneficios del Canvas

Beneficios del Canvas	Autor	Beneficios	Conclusión
Es una herramienta muy utilizada, es compleja, se desarrolla de una manera ágil, permite plasmar ideas, darles forma y ejecutarlas. Es una estructura dinámica que evoluciona a medida que vayan las estrategias.	Prim (2018)	Modelo muy sencillo, un lienzo muy intuitivo y divertido. Te permite trabajar en equipo. Permite ver de manera global, todos los aspectos importantes que configuran el CANVAS de modelo de negocios.	Es una herramienta sencilla, permite trabajar en grupo, planificar y modificar.
	Sánchez (2017)	Muestra un producto o servicio que cubra una necesidad o expectativa y aporte valor. Permite disponer de manera oportuna sobre los productos o servicios. Desarrollar a través de una idea original de negocio a partir de cuatro elementos: Saber, hacer, vender, ganar.	Un negocio bajo la perspectiva CANVAS se basa en tener clientes que paguen por algo que necesitan o les interesa.
	Terán (2018)	Permite crear valor y competitividad. Permite visualizar los posibles errores. Búsqueda de soluciones rápidas y factibles, generan ideas y aportes grupales. Permite la elaboración de los análisis estratégicos, al análisis de mercado, competidores, clientes, proveedores, etc.	Crear modelos de negocios, simplifican pasos para su rentabilidad, valor y competitividad.

Elaboración: Propia

Es una herramienta muy utilizada, es compleja, se desarrolla de una manera ágil, permite plasmar ideas, darles forma y ejecutarlas. Es una estructura dinámica.

CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Metodología de investigación

El diseño metodológico desarrollado, responde a los siguientes apartados: en primera instancia se propone el empleo de métodos y herramientas para la recolección y comprensión de información que pudiera encontrarse respecto al tema, esto con el fin de conocer el contexto, la cultura y las personas que se ven involucradas en el proyecto; en segunda instancia, se detalla los métodos o técnicas empleadas en el desarrollo y la concepción de la propuesta proyectual de una alegoría que aglomere todo lo recopilado en este trabajo.

Para desarrollar el primer apartado, se hace necesario determinar el tipo de enfoque investigativo, se tomo en cuenta la necesidad de trabajar con grupos humanos e indagar y comprender sus comportamientos sociales, es por ello que se eligió un enfoque cualitativo de la investigación, en la que se observó el comportamiento de las personas frente a las alegorías, se otorgan nuevas alternativas de expresión artística encuestas, preferencias de la comunidad de propios y turistas, las entrevistas aportaron para conocer más a fondo que hace falta para otorgar una expresión artística se involucra a la comunidad, a una experiencia única y un conocimiento que no se olvida.

Un proyecto de Diseño no sólo entrega una solución a un problema utilitario, sino que, también, incluye una investigación cuyo propósito es conocer (Donoso, 2011). El presente proyecto se basa en el modelo conocido como *Design Thinking*, que se ha utilizado por cerca de veinte años y que ofrece un enfoque cualitativo para conocer a las personas, que luego permite elaborar un proyecto de diseño centrado en el usuario. La primera etapa de este método, conocida como empatizar, aplica técnicas etnográficas, tales como la encuesta, observación participante y entrevista, entre otros. Por esta razón se hace muy pertinente a la naturaleza de esta propuesta.

Enfoque

La metodología cualitativa es propia a la investigación de los comportamientos sociales puesto que entregan información para conocer las características de los grupos sociales y comprender sus comportamientos. Los investigadores cualitativos registran sus datos en el lenguaje propio

de los sujetos. Esto facilita la organización y categorización de la información lo que facilita la tarea de comprender y concebir una explicación del fenómeno en un contexto (Hernandez, Fernandez, & Pilar, 2014).

Es así como la metodología cualitativa, en base a observación de campo, considera encuestas y entrevistas a diferentes grupos donde se consideran dos categorías, los expertos y los informantes clave. Los primeros saben del tema, pero no necesariamente participan de él y en cambio los informantes clave son participantes directos (Donoso, 2011). Como son expertos en Gestión Cultural o Directores de cultura o Directores de Instituciones y habitantes propios y turistas ayudan a desarrollar la Investigación se tubo en claro cuáles son sus necesidades a la hora de desarrollar la propuesta de la instalación interactiva en base a los hitos culturales de Ambato.

Figura 1. Técnicas de Recolección de Datos



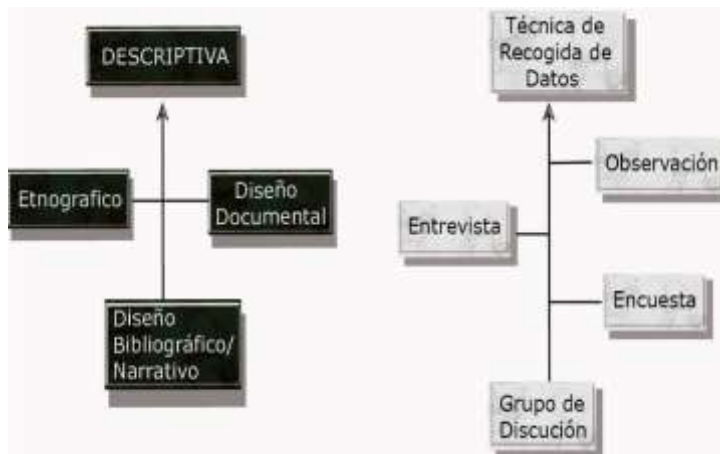
Elaboración: Propia

2.2. Tipo de investigación

El presente trabajo se enfoca desde investigación descriptiva de base etnográfica, se incluyó el análisis documental. La parte etnográfica considera acceder a fuentes primarias mediante entrevistas a distintos actores culturales de la ciudad. La parte documental considera el estudio de material bibliográfico y de referentes institucionales disponibles en internet como fuentes secundarias.

Los estudios cualitativos, sus métodos y técnicas, según Hernández, Fernández, & Pilar (2014) son clasificados en dos categorías: Se refiere al estudio de la realidad y los hechos en el campo mismo y busca presentar una interpretación correcta que, además, considera encuestas, entrevistas, casos de estudio, análisis documental, además, de la observación directa.

Figura 2: Descriptiva y Técnica de Datos

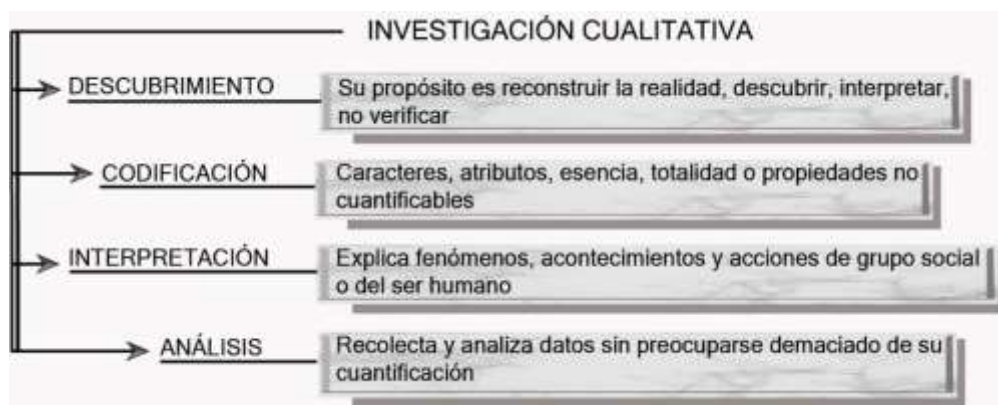


Elaboración: Propia

La investigación descriptiva según Hernández, Fernández y Pilar (2014) busca especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis.

En la investigación etnográfica se distinguen dos momentos; la primera es la experiencia de campo, luego organización y producción de material para análisis y, finalmente, la reflexión analítica, que es la investigación que se focaliza en la elaboración de categorías e identificación de distinciones para su posterior análisis (Ferrada, 2006).

Figura 3. Investigación Cualitativa



Fuente: (Ñaupas, Valdivia, Palacios, Jesus, & Romero, 2018).

Es así como la investigación descriptiva se hace en la Ciudad de Ambato y a los habitantes y turistas de estos, con característica etnográfica.

Investigación Etnográfica

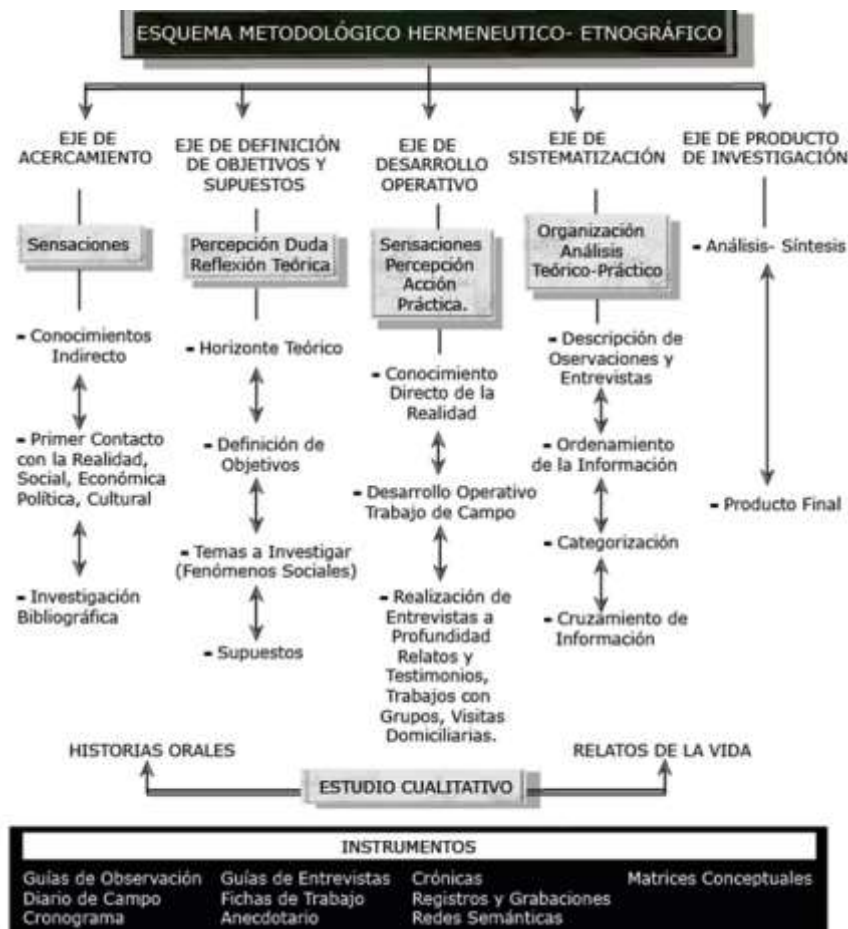
Es un método de investigación cualitativo que se basa en la observación directa que tiene como propósito observar y registrar las prácticas culturales, ritos, códigos, comportamientos sociales, genealogías, valores, decisiones y acciones, entre otros, de los diferentes grupos humanos a fin de identificar los elementos que los cohesionan y en los que basan su identidad y estilos de vida (Donoso, 2011) Este método considera la observación directa de campo a los “nativos” como así, también, las entrevistas, trabajos grupales y las dificultades que ha tenido el investigador a fin de realizar un análisis global al final de la investigación.

Enfoque etnográfico de la Investigación

Este proyecto considera la investigación situada en el territorio, se conoció las historias de las personas, como instrumento para la elaboración de la propuesta de diseño de raíz cultural. El fin de esto es comprender las distintas manifestaciones culturales y sus narrativas para empatizar con los usuarios y elaborar una propuesta pertinente.

La figura número 10 se presenta un diagrama del método etnográfico con una orientación hacia la interpretación de los hechos, mediante la aproximación hermenéutica que es la que se utiliza para analizar el texto de las entrevistas, donde se entrecruzan historias orales con relatos de vida.

Figura 4. Esquema Metodológico Hermenéutico- Etnográfico.



Elaboración: Propia

2.3. Población y Muestra

Para el proyecto es necesario el proceso de recopilación de información mismo que se realiza sobre la base de los métodos y técnicas-instrumentos comúnmente utilizados, lo cual, se realiza entrevistas a directores, gestores culturales de diferentes áreas de la ciudad de Ambato, permitió determinar características, además, de comprender en su totalidad el problema y sus posibles soluciones. Dichas entrevistas se realizaron de manera abierta, para el proyecto se escogió, a personas que aportan con su conocimiento y experiencia como: En primera se entrevistó a 22 personas a nivel centro del país entre gestores culturales, directores y ex directores del departamento de cultura y del Comité Permanente de la F.F.F y público en general como propios y Turistas.

También, se aplicó 56 encuestas para determinar que les gustaría ver sentir, tener una experiencia única a usuarios para hacer esta nueva propuesta de instalación interactiva basada en los hitos culturales de Ambato.

En la segunda entrevista estructurada y personal se escogió a: 9 personas, 4 autoridad, 3 gestores culturales y 2 de diseño y Producción en donde aportaron conocimiento, experiencias acerca del diseño efímero, experiencia del usuario, hitos culturales e instalaciones interactivas de la ciudad de Ambato.

2.4. Propuesta de la investigación

El proceso para el desarrollo de la metodología que se propone se enmarcó entonces en el método del *Design Thinking*. Se Considera, que el proyecto aborda la dimensión cultural, por tanto, cualitativo, se elaboró el siguiente esquema para la investigación y las distintas técnicas de recogida de datos para la primera etapa del método del *Design Thinking*:

Empatizar:

Se elaboró el siguiente modelo (Figura 14) para organizar los distintos elementos participantes en el proceso, ya sean usuarios, técnicas y recursos. Esta etapa considera la aplicación de una variedad de métodos de investigación cualitativos cuyas aproximaciones y sujetos de estudio van desde las personas hasta las fuentes secundarias.

Figura 5. Técnicas Etnográficas utilizadas en la Fase de Empatizar



Elaboración: Propia

Para la realización de la propuesta de instalación artística interactiva basada en hitos culturales de la ciudad de Ambato, se tomó en cuenta los criterios obtenidos a través de encuestas y entrevistas realizados a diferentes sectores involucrados tanto en la realización y organización de Fiesta de la fruta y de las flores, así como de profesionales en el área de diseño y artes plásticas.

Para la propuesta de instalación, la forma estuvo determinada bajo criterios de la memoria visual y reconocimiento de objetos. La percepción sólo es plenamente activa la memoria interviene para comparar y, finalmente, decretar que una determinada grafica se parece a otras percibidas y la convierte en forma (grupo μ 1993:69 y 59-60). A fin de que se produzca una vinculación emocional entre la audiencia y la alegoría, las formas empleadas esta en la memoria colectiva, para lo cual, se utilizaron gráficos conocidos que tuviesen una rápida asimilación e interpretación.

Se encuestó a 23 expertos a nivel centro del país entre gestores culturales, directores culturales y exdirectores. El propósito fue conocer tanto la opinión como el conocimiento que, se tiene acerca del concepto de instalación artística a través de una entrevista estructurada. En esta oportunidad no se aplicaron estadísticas inferenciales sino descriptivas a fin de conocer los grados de conocimiento de un hecho cultural y no de su proyección en el tiempo.

Por medio de esta encuesta se buscó conocer acerca de las instalaciones efímeras, el grado de conocimiento que, se tiene de ellas y de otros elementos culturales y sociales que ayudasen a crear un relato para la propuesta

Definir

Para la realización de la propuesta de instalación artística interactiva basada en hitos culturales de la ciudad de Ambato, se tomó en consideración las respuestas obtenidas a través de las encuestas y entrevistas realizados a diferentes actores involucrados tanto en la realización y organización de las Fiesta de la fruta y de las flores, así como de profesionales en el área de diseño, artes plásticas y público en general.

Para la propuesta de instalación, la forma se determinó bajo criterios de la memoria visual y reconocimiento de objetos. La percepción sólo es plenamente activa la memoria interviene

para comparar y, finalmente, decretar que una determinada figura se parece a otras percibidas y la convierte en forma (grupo μ 1993:69 y 59-60) las formas empleadas en la memoria colectiva se usa figuras conocidas que tengan una rápida asimilación e interpretación por parte del usuario.

Idear

- **Conceptualización**

La alegoría en esculturas florales se ha empleado para representar y transmitir mensajes de fortaleza y valores y es precisamente por estas alegorías que Ambato se ha destacado tanto así que su tradicional fiesta fue declarada patrimonio cultural inmaterial de la nación y la región andina.

- **Narración**

Se utilizó la estructura en tres actos para narrar una fábula con un mensaje moral que se construye en torno a la frase “Se añora el pasado para construir el futuro” la que simboliza de forma retórica la idea de construir puentes culturales entre anteriores y nuevas generaciones con el afán de preservar y mejorar costumbres y tradiciones de la ciudad.

En lo referente a la utilización de hitos culturales de la ciudad, hay una gran diversidad temática, se abarca, desde lo arquitectónico hasta lo culinario por lo que se decidió realizar un recorrido histórico- cultural de Ambato, que a través de los relatos de un personaje querido y respetado en las familias como es “la abuelita”, transmisora de enseñanza y sabiduría, cuyas vivencias y experiencias son el recurso primordial para mantener vivas las costumbres y tradiciones.

La propuesta es una fantasía lúdica que pretende recalcar acontecimientos históricos como el terremoto y posterior reconstrucción, también, personajes sobresalientes de la literatura y las artes de la ciudad con elementos conocidos por los ambateños y turistas nacionales, como las alegorías y esculturas florales, además, de la utilización de elementos interactivos que completaran el concepto.

- **Moodboard**

A partir de los resultados anteriores y del género literario de los cuentos, se elaboró un Moodboard para definir texturas, personajes, colores e hitos que se desean representar en la instalación. Diferentes conceptos texturas y formas. Cada uno de los elementos tiene un porque de las entrevistas y encuestas. Se Partio en primera instancia por la familia, transmite sus vivencias y experiencias de generación en generación.

Fiesta de las flores y de las frutas, está en la cultura de los ambateños.

Conejos; tienen un significado donde se abstrae el pensamiento, históricamente los conejos simbolizan prosperidad abundancia, buena suerte y prosperidad, así también, son un símbolo del amor, la ternura y el interior, da a los usuarios desde su primera vista las sensaciones dichas.

Interacción: el usuario emplea un material interactivo se establece una comunicación entre el sujeto y la maquina; una interacción resultante de la presentación de unos estímulos a través del ordenador ante, los cuales, el sujeto emite una determinad respuesta, a la que el programa reacciona. presenta una nueva situación perceptiva.

Pop up Books: suele aplicar a cualquier libro tridimensional, móvil o desplegable, aunque apropiadamente el término "libro móvil" abarca los libros *pop-ups*, transformaciones, libros de (efecto de) túnel, *volvelles*, solapas que se levantan (*flaps*), pestañas que se jalan (*pull-tabs*), imágenes emergentes (*pop-outs*), mecanismos de tiras que se jalan (*pull-downs*), cada uno, de los cuales, funciona de una manera diferente.

Hitos culturales: Los hitos culturales de la ciudad de Ambato, que han pasado de generación, aporta conocimiento.

Figura 6. Moodboard.



Elaboración: Propia

Figura 7. Hitos culturales de Ambato



Elaboración: Propia

- **Zoomorfización**

La zoomorfización de los personajes es un recurso habitual en las narraciones fantásticas y en la propuesta ayuda a mejorar comprensión de la historia, provoca empatía y aceptación, genera en el usuario interés visual se hizo más amplia la franja etaria que percibe y entiende el concepto.

Las figuras zoomorfas que son conocidas desde la antigüedad se ha utilizado por diferentes culturas como un medio de culto o para representar valores o cualidades.

Figura 8. Zoomorfización de personajes



Elaboración: Beatrix potter Peter Rabbit (1902)

Prototipar:

- **Composición**

En la propuesta están presentes varios principios y leyes de composición visual, empleado por artistas, diseñadores y fotógrafos, a través del tiempo y que son ampliamente aceptados tanto por los profesionales como por los usuarios de obras e instalaciones artísticas. También, se contempla concepto de percepción en psicología, con base en los aportes de la teoría Gestalt (teoría de la forma).

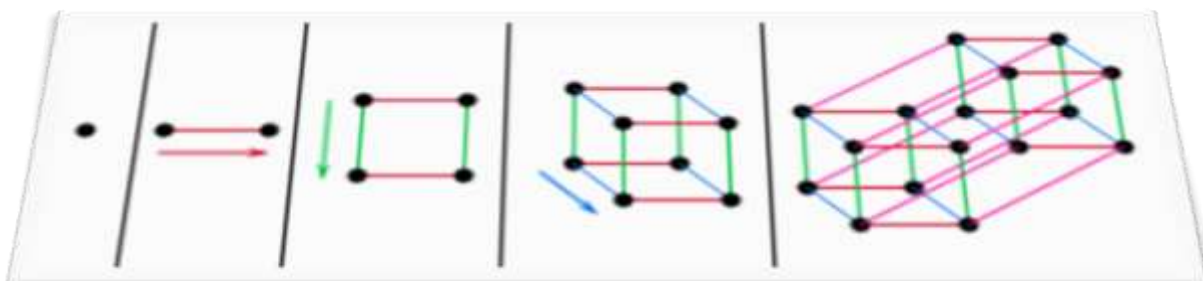
- **Elementos de Diseño**

Conceptuales: Punto, Línea, Plano, Volumen.

Los dos primeros de naturaleza unidimensional, el tercero bidimensional y el cuarto tridimensional; y a pesar de esta naturaleza, realmente solo percibirlos por el significado y la materialidad que le otorgamos.

Observamos un plano se puede visualizar estos cuatro elementos, pero con una cualidad teórica y unidimensional, sin embargo, solo el plano y el volumen se transportan a la tridimensionalidad.

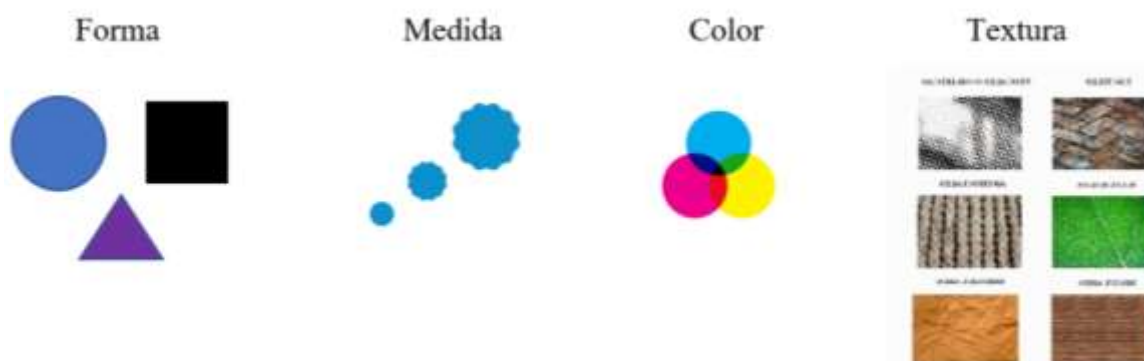
Figura 9. Figura lineales.



Elaboración: Propia

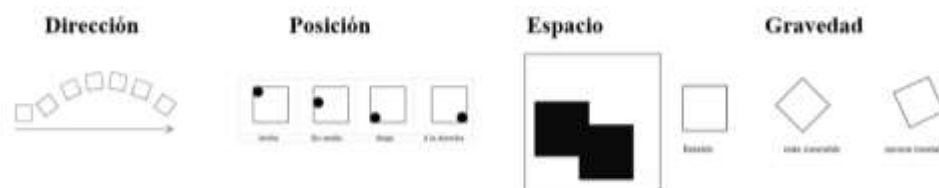
Visuales: Forma, Medida, Color y Textura

Figura 10. Visuales



Elaboración: Propia

Figura 11. Relación



Elaboración: Propia

Figura 12. Representación

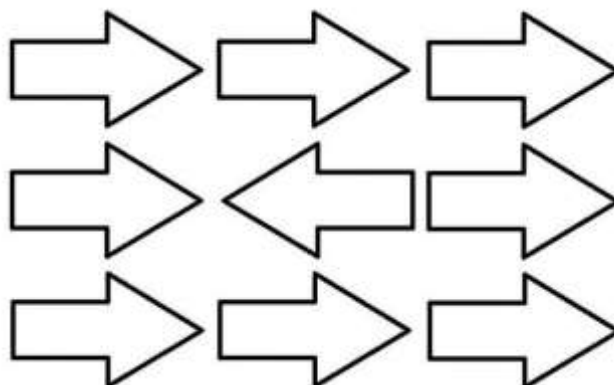


Elaboración: Propia

Ley del destino común

Dicha ley muestra cómo, varios objetos se mueven en la misma dirección, son vistos como un conjunto. Además, los bloques de elementos contrastan en forma y logran equilibrio por su disposición y tamaño.

Figura 13. Ley de destino común

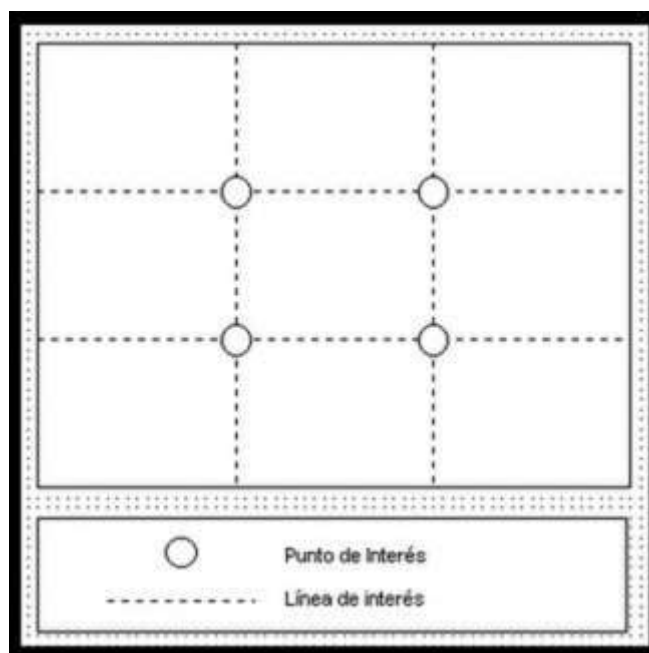


Elaboración: Propia

Regla de los tercios.

Aunque esta técnica se emplea principalmente en fotografía es un recurso valioso para destacar puntos de interés y obtener balance entre el espacio formal y el espacio vacío.

Figura14. Regla de los Tercios.



Elaboración: Propia

Punto de interés

La mirada de los elementos se direcciona hacia un punto, a una zona determinada que pasa a ser un sitio clave en el concepto de la composición, también, este efecto se logra con la región aurea que resalta el punto de interés.

Figura 15. Punto de Interés



Elaboración: Propia

Proporción áurea:

Se trata de una serie numérica: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, etc. Es una serie infinita en la que la suma de dos números consecutivos siempre da como resultado el siguiente número ($1+1=2$; $13+21=34$). La relación que existe entre cada pareja de números consecutivos (es decir, si dividimos cada número entre su anterior) se aproxima al número áureo (1,618034).

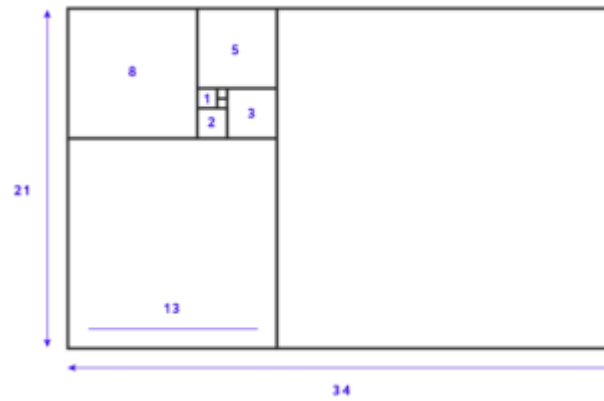
Figura 16. Proporción aurea



Elaboración: Propia

Mantenemos la misma división que la que se puede encontrar en la sucesión de Fibonacci el resultado sería el siguiente:

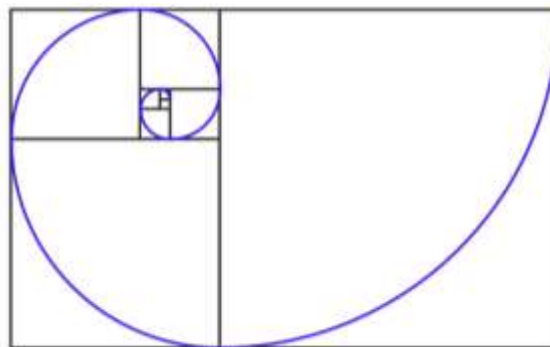
Figura 17. sucesión de Fibonacci



Elaboración: Propia

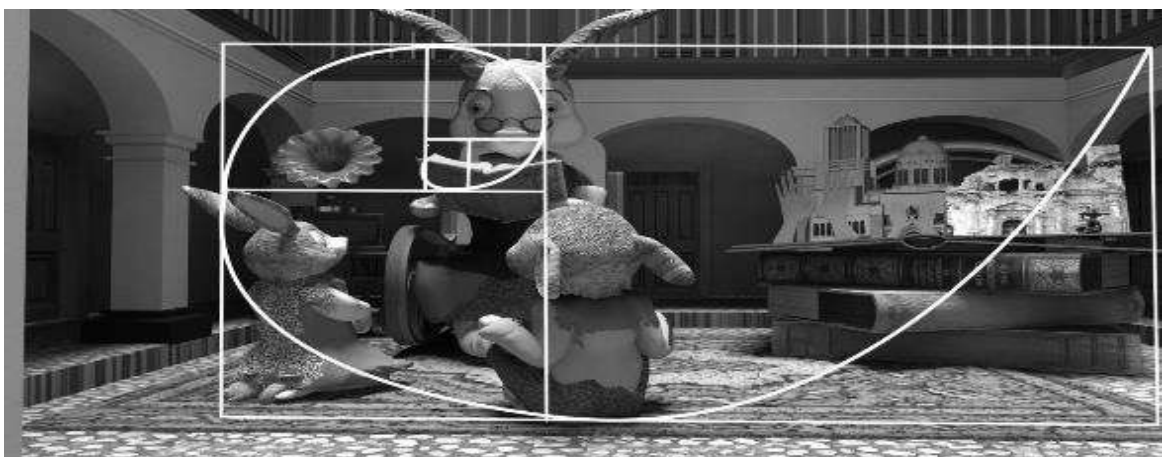
Unir los diferentes vértices o dibujar semicírculos dentro de todos los cuadrados perfectos.

Figura 18.. sucesión de Fibonacci



Elaboración: Propia

Figura 19. Punto de Interés.

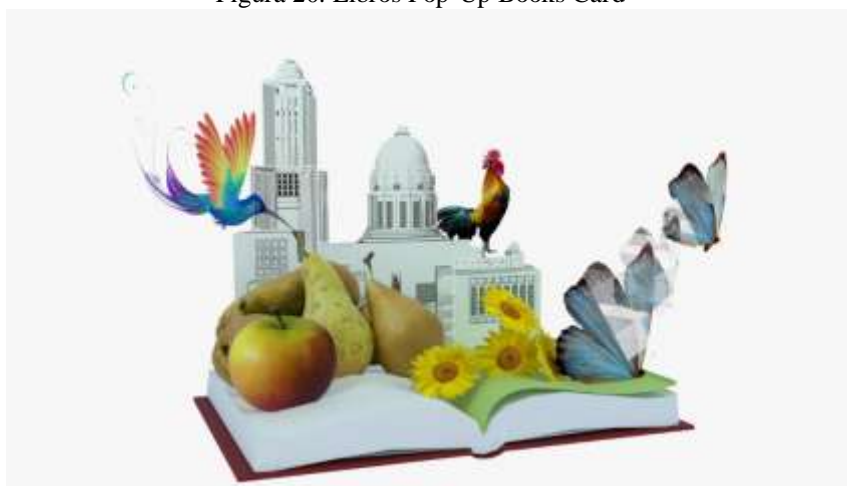


Elaboración: Propia

Como se aprecia la composición destaca el libro como punto de interés, sería protagonista de esta, dado que son los libros elementos principales en el concepto de transmisión de conocimiento, historia, cultura y tradiciones.

Entre los recursos interactivos están libros pop-up a escala humana monumental que sirven para narrar historias y destacar hechos y personajes relevantes de la cultura ambateña

Figura 20. Libros Pop-Up Books Card



Elaboración: Propia

Como propuesta de una instalación interactiva basado en los hitos culturales de la ciudad de Ambato se elaboró una alegoría que propone rescatar de la memoria colectiva valores, recuerdos y costumbres que de poco se han ido perdiendo, el usuario de las fiestas de las frutas y las flores una alternativa de entretenimiento y aprendizaje por medios interactivos, lúdicos y alegóricos

La instalación está compuesta por una abuelita coneja que contara historias de la ciudad a sus nietos conejos, para esto, en la etapa de bocetaje, desarrollo personajes antropomorfizados, de la anatomía básica del conejo, otorgándole características, gestos y actitudes humanas.

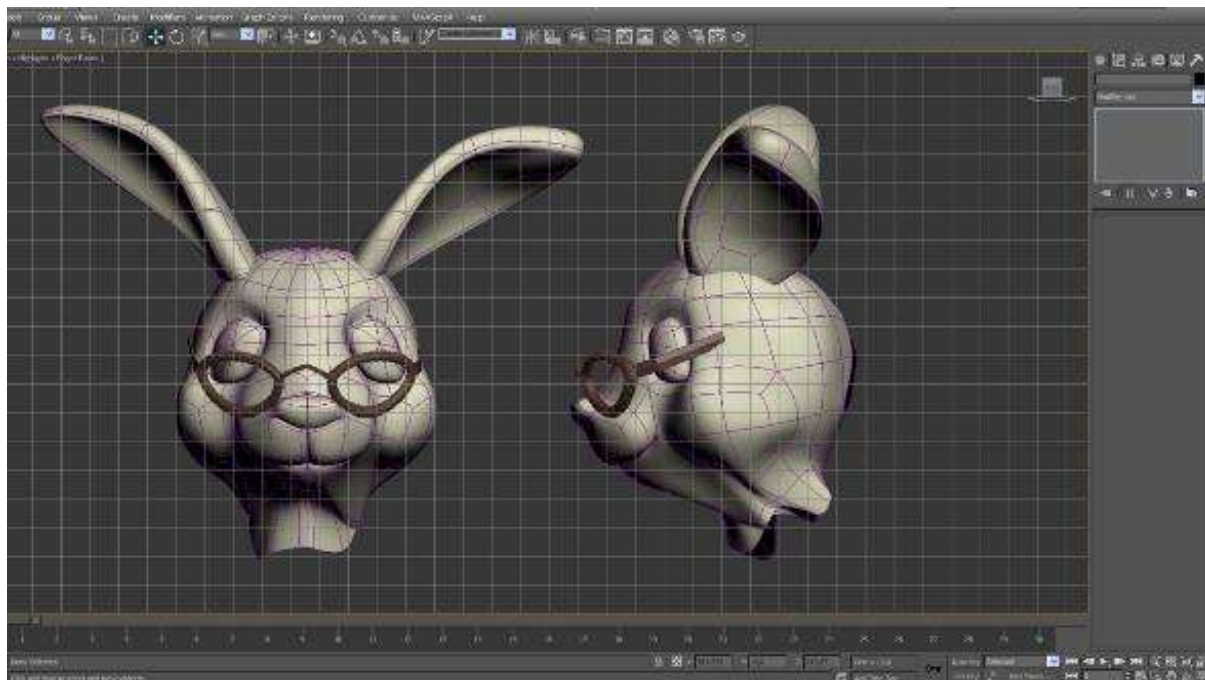
Figura 21. Abuelita Coneja Historia.



Elaboración: Propia

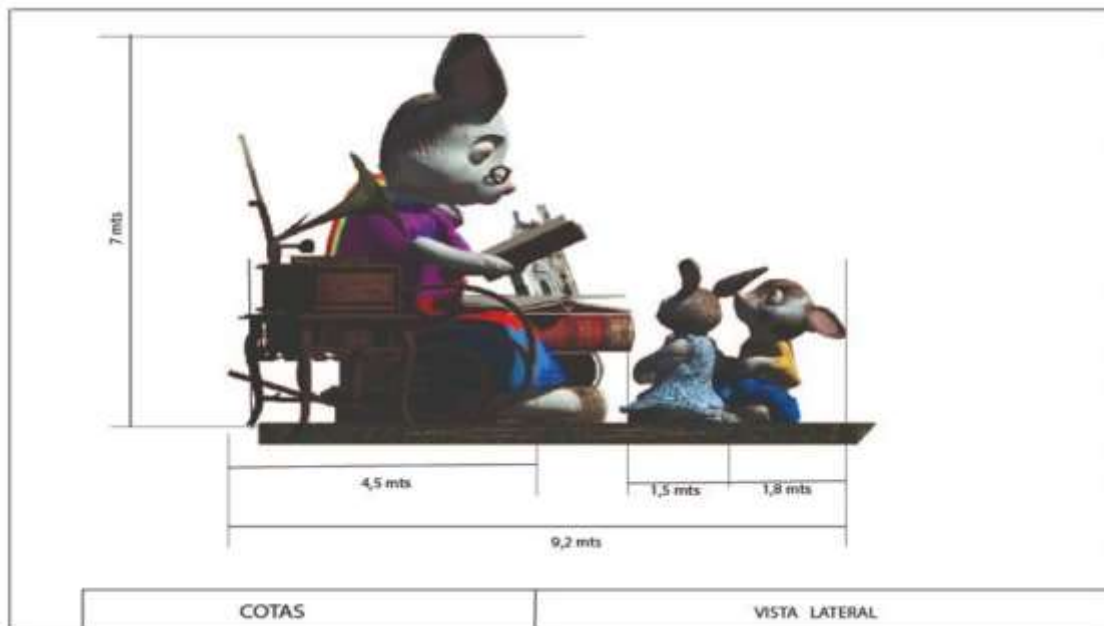
Una vez obtenido el boceto procedemos a la realización del modelado en un programa 3d, en este caso el software utilizado es 3DStudiomax.

Figura 22. Modelado 3D.



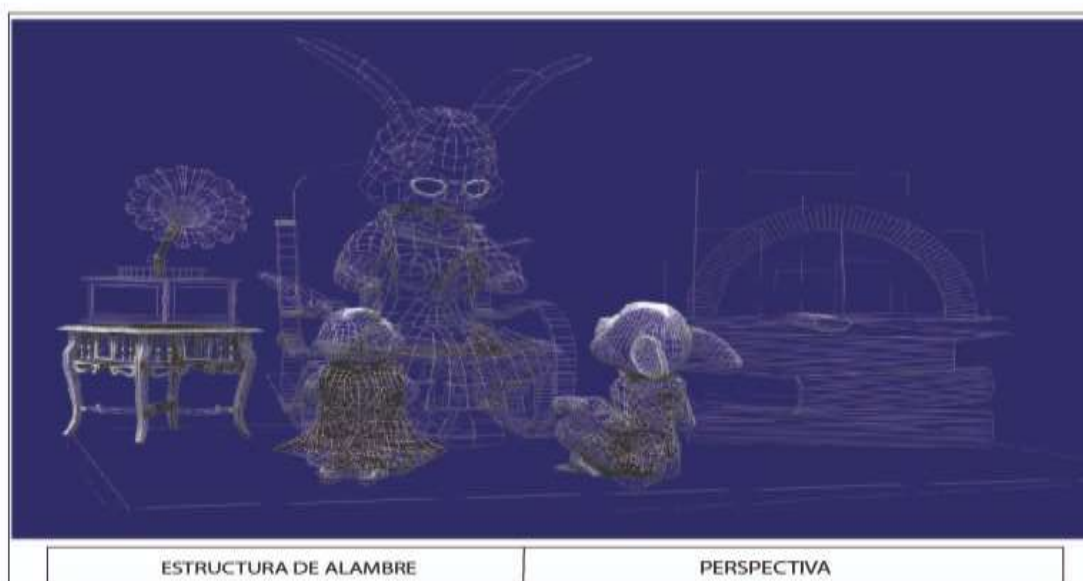
Elaboración: Propia

Figura 23. Modelado 3D perfil



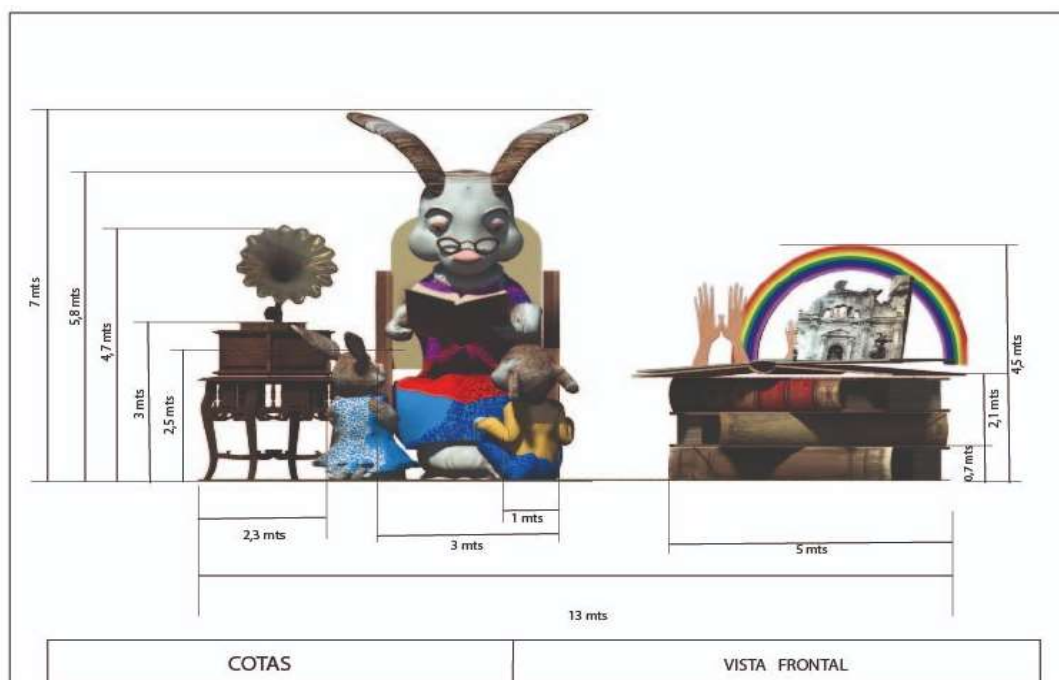
Elaboración: Propia

Figura 24. Modelo 3D en alambre, varilla.



Elaboración: Propia

Figura 25. Modelo 3D frontal



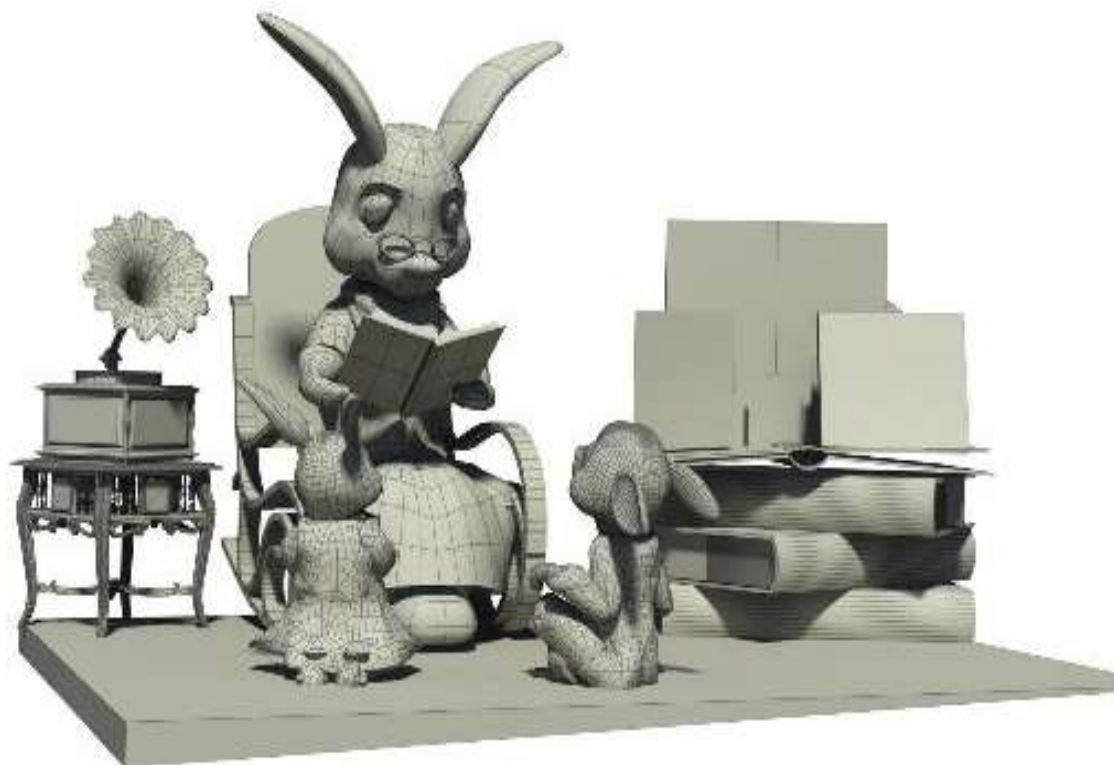
Elaboración: Propia

Figura 26. Modelos 3D vista aérea



Elaboración: Propia

Figura 27. Renderizado sin textura



Elaboración: Propia

Se empieza a modelar con varilla de diferentes espesores 4,6,8 mm, tubo estructural y suelda los elementos principales, se recubre con lona, esponja, se empieza a modelar con diferentes técnicas como son tallados en espuma flex, arcilla, yeso, empaste, fibra de vidrio depende de la necesidad que se requiera; la textura de la composición está determinada por los materiales de recubrimiento, la tradición en Ambato es usar materiales naturales perecibles y no perecibles, principalmente flores de diversos colores y variedades, así como semillas secas, granos, materiales tratados como semillas, hojas, etc. pan galletas., cada uno analizado para la composición final. A continuación, un ejemplo de las fases de la parte estructural, forrado, tallado, recubrimiento y acabados:

Figura 28. Estructura y Forrado.















Elaboración: Propia

A continuación, se detalla los materiales con una ficha técnica:

Gamas Cromáticas:

Cuadro4. Ficha de Materiales

Color \ Flor	Rosa	Crisantemo	Astromella	Clavel	Pompones	Green ball	Margarita	Solidaster	Inmortales	Aster	Gerbera	Lirios
												
Blanco	X	X	X	X	X		X		X	X		X
Amarillo	X	X	X		X		X	X	X		X	X
Rojo	X	X	X	X	X		X				X	
Azul	X						X		X			
Turqueza	X						X					
Anaranjado	X	X	X	X	X						X	X
Marron		X			X		X					
Verde	X	X		X	X	X						
Lila	X	X	X	X	X		X		X			X
Rosado	X	X	X	X	X				X		X	X
Fuscia	X						X				X	
Beige	X	X	X	X	X							
Violeta	X			X	X		X		X			X
Aplicación												
Pinchado	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Pegado		X			X		X		X			

Elaboración: Propia

Cuadro6. Datos de Propuesta.

FICHA DE MATERIALES	OBJETO	MATERIALES	COLOR	OBSERVACIONES
ELEMENTO 1: ABUELITA	- Cabeza - Cuerpo - Vestido	- Sigse - Crisantemos - Rosas	- Blanco y café - Amarillo - Rojo, fucsia, azul, blanco	- Representa la tranquilidad - Vitalidad
ELEMENTO 2: NIETOS	- Cabeza - Cuerpo - Vestido	- Semilla de girasol, frejol - Semilla girasol, follaje y rosas - Mini crisantemo, hojas rosas	- Gris y blanco -Gris, verde, fucsia - Azul amarillo, varios	
ELEMENTO 3: LIBROS POP UP VERSIÓ 1	- Empastado - Hojas -Letras	- Frejol - Arroz - Frejol, linaza	-Marrón - Blanco - Negro, café	
ELEMENTO 3: LIBROS POP UP VERSIÓ 2	- Empastado - Hojas -Letras	- Cartón reciclado - Papel reciclado - Lana o engrudo	-Marrón - Blanco - Negro, café	
ELEMENTO 4: TAZA	- Taza - Líneas - Mesa	- Rosas - Frejol - Linaza, pan	- Azul - Blanco - Marrón	

Elaboración: Propia

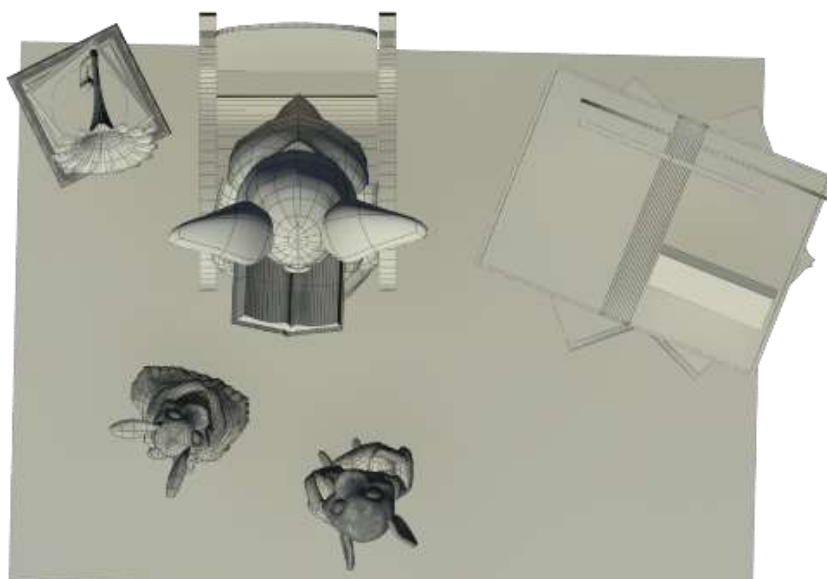
Figura 29. Renderizado con Textura.



Elaboración: Propia

La instalación tiene la posibilidad de ser instalada tanto en el exterior como en un espacio interior, Se toma en cuenta la circulación, así como y el área necesaria para accionar los mecanismos interactivos.

Figura 30. Implantación.



Elaboración: Propia

Está comprendida en un área de 1200 cm. cuadrados aproximadamente, con espacios de circulación de 120 cm., las esculturas llegan a una altura máxima de 500 cm.

Figura 31..Instalación Exterior- Vista Frontal.



Elaboración: Propia

Figura 32. Instalación Exterior- Vista Lateral



Elaboración: Propia

Figura 33. Instalación Interior- Vista Frontal.



Elaboración: Propia

Figura 34. Instalación Interior- Vista Tres Cuartos.



Elaboración: Propia

La experiencia vivencial y sensorial esta de acuerdo con los resultados obtenidos en las encuestas realizadas sobre preferencias de olores , sabores y texturas. Los recursos interactivos están dados por los libros pop-up a escala humana monumental y abarcarán una temática variada y entretenida, se cuenta pasajes de la historia y cultura de la ciudad.

Temas histórico literarios, al ser Ambato conocida nacionalmente como la ciudad de los tres Juanes importante recalcar sobre temas de la literatura y las letras haré énfasis en temas

conocidos a nivel nacional como la frase de Don Juan Montalvo “Mi pluma lo mato” en la que está representada por una pluma gigante que se despliega al pasar la página y tiene un movimiento oscilatorio de izquierda a derecha accionada por una palanca en la base del libro, la otra página contiene una escena de la novela de Luis A. Martínez “A la costa” en la que una choza costeña se despliega el momento de abrir la hoja del libro, esta tiene sonidos característicos de la región litoral.

Figura 35. Página 1 libro pop up.



Elaboración: Propia

Las siguientes paginas están relacionadas con el trabajo de Don Juan León Mera, en una con el párrafo del himno nacional como fondo se despliegan figuras referentes a la batalla del Pichincha, y la otra con escenas de la novela Cumandá, reconocida como la primera novela ecuatoriana y cuyo monumento es identificable como icono de la ciudad.

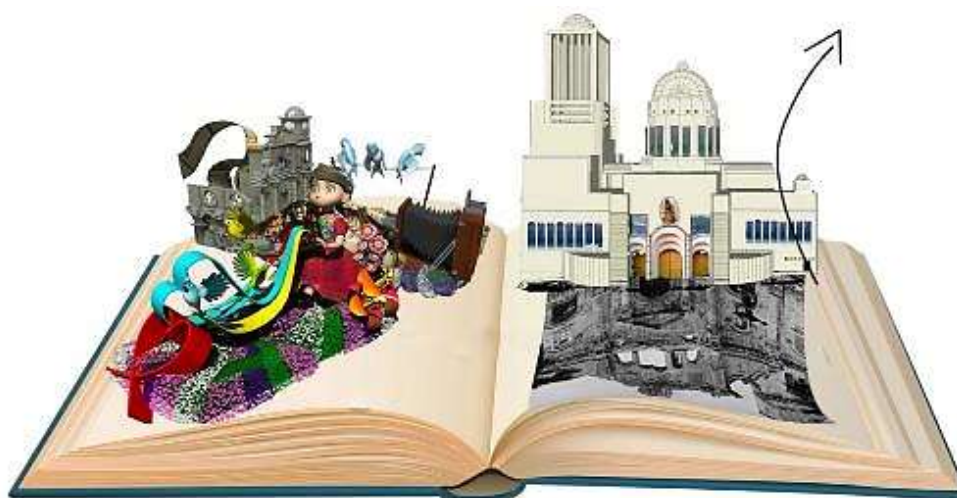
Figura 36. libro pop up.



Elaboración: Propia

Los temas histórico culturales, Ambato está marcada por una gran tragedia, el terremoto de 1949 , que lejos de destruir el temple y pujanza de sus habitantes sirvió como aliento para levantarse de sus escombros y ver renacer una nueva ciudad ,este es el tema de las primeras páginas en la que los ruinas de la antigua iglesia Matriz son remplazados con la moderna catedral que se ha convertido en un icono de la ciudad esto logra desplegar hacia arriba la figura de la iglesia moderna accionada por un mecanismo de polea, la otra página contiene escenas del tradicional desfile de fiestas que se empezó a dar luego de dos años de transcurrido la tragedia, y que, también, es reconocido a nivel nacional e internacional como un hito de Ambato.

Figura 37. libro pop up.



Elaboración: Propia

Las siguientes dos páginas se representa la producción, en la primera se destaca al tradicional pan en horno de leña, muy apreciado por sus habitantes y turistas, la interactividad se da en forma de aroma, la siguiente página contara la historia de la primera imprenta hito cultural de la ciudad y del país, en Ambato es donde se implementó la primera máquina de tipos para la impresión la interacción se da mediante el movimiento por solapas de la máquina de impresión.

Evaluar

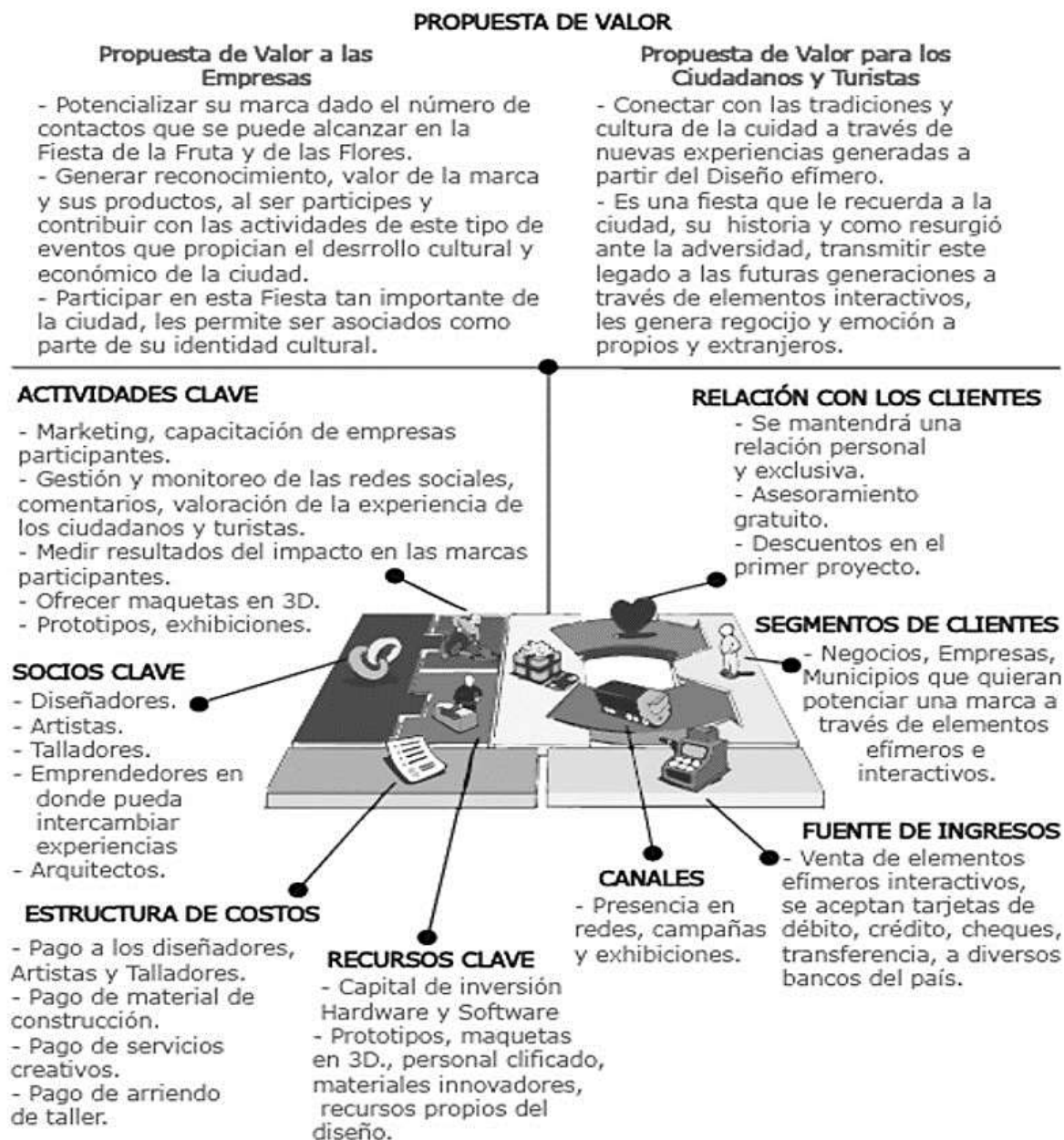
Una vez implementado el proyecto, el prototipo se presentó en la Fiesta de la Fruta y de las Frutas de Ambato, resulto ganador. Este estudio sirvió como base para el concurso de alegorías efímeras convocado por el Comité Permanente de la Fiesta de la Fruta y de las Flores que fueron ejecutados en los meses de mayo y agosto 2021, finalmente, la segunda etapa que se desarrolló y se presentó en los meses de febrero y marzo se tiene una acogida local, nacional e internacional como están en los artículos del diario la Hora Anexo 9 reportaje “Alegoría efímera interactiva”. La Fiesta de la Fruta y de las Flores es un amplio escenario de expresión cultural, en el que se involucran varios sectores de la comunidad, desde el académico al artesanal que se combinan e interactúan para la realización y éxito de sus festividades. En el anexo 10 los resultados de encuestas tomado de Rosas, Rosas, & Rosas, (2021)

El modelo que se propone como resultado de este proyecto (figura 68) es de origen etnográfico y toma como referente al *Design Thinking* pues toma en consideración a los distintos actores y las dimensiones en las que influyen. Toda la información obtenida facilita la inspiración sobre la que se sustenta la propuesta de valor y, finalmente, el diseño de la instalación.

Propuesta de Valor

Se basó en los resultados obtenidos en las encuestas, entrevistas e investigación documental, a partir, de los cuales, se elaboró una matriz CANVAS

Figura 38. Modelo Canvas.

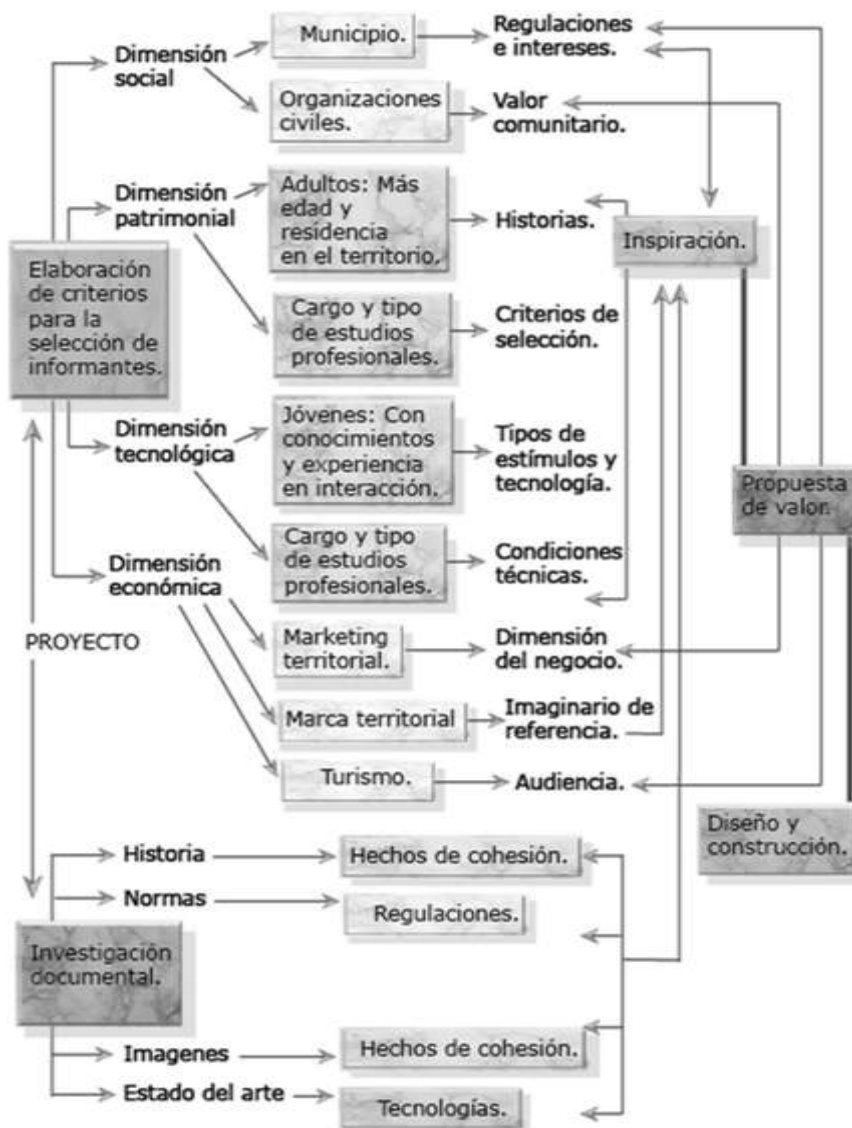


Elaboración: Propia

Validación de la propuesta

Dado las condiciones de alejamiento social y desinterés, nace la necesidad de buscar nuevas alternativas de expresión artística para la ciudad de Ambato dentro de su contexto social cultural y económico.

Figura 39. Modelo de Diseño de Instalaciones Efímeras de Origen Patrimonial.



Elaboración: Propia

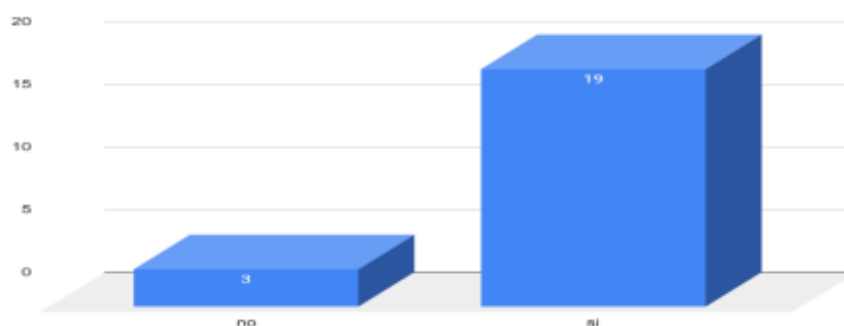
Se elaboró este modelo, como resultado la aprobación del Comité Permanente F.F.F y como resultado la aprobación de la misma.

CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE RESULTADOS

3.1. Análisis de resultados

A continuación, se presenta la postura los 22 entrevistados del centro del país entre gestores culturales, directores y ex directores del departamento de cultura y del Comité Permanente de la F.F.F. donde se analiza aspectos importantes sobre las instalaciones interactiva basada en los hitos culturales de Ambato (anexo 7 formato de entrevista).

Gráfico 1. Sabe usted que es una instalación artística interactiva



Elaboración: Propia

Tabla 1. Sabe usted que es una instalación artística interactiva

1.-Sabe Usted que es una instalación artística interactiva	si	no	TOTAL
	19	3	22

Elaboración: Propia

Al analizar los resultados expuestos se percibe que la mayoría de personas saben la conceptualización de una instalación artística efímera.

2.- ¿Qué conoce de una instalación artística?

Tabla 2. Conoce la instalación artística

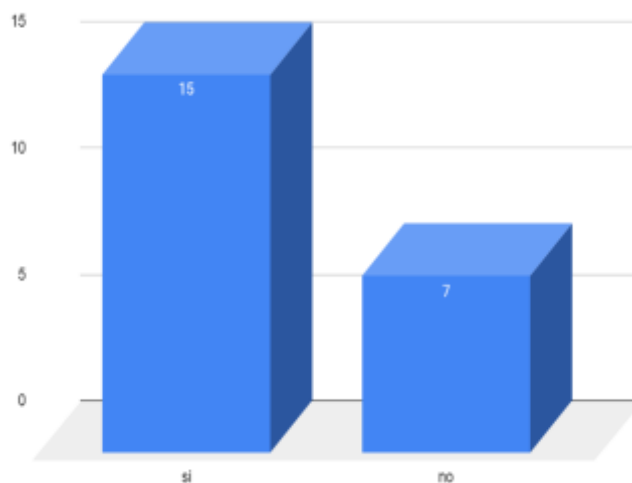
Entrevistados	¿Enumere que tipo de instalación artística conoce usted?
Mg. Javier Castro Tesorero Comité Permanente de la Fruta y de las Flores. Ing. Cristóbal Caluña	Oral, teatro, escultura, música y cine.
Ex.Director de Cultura del Consejo Provincial de Tungurahua.	Galerías de arte, conciertos música clásica, teatros, zonas de descanso en las calles, músicos callejeros, comediantes o danzantes en los parques
Ing. Wilson Guamán Comunicador Social del Comité Permanente de la Fiesta de la Fruta y de las Flores Mg.Paulina Amaluisa Rendon Diseñadora. Docente Universidad Indoamérica Ing. en Diseño Freddy Sánchez. Ex Docente, Contratista	Instalaciones artísticas contemporáneas Sala de exposiciones, Museo, taller, Patios . En la casa del portal hay un arco de flores que en el centro existe una banca para que la visitante pose para la foto
Ing. Sandra Beltrán Diseñadora. Docente la metro. Ing. Patricia Falconí Diseñadora de modas. For girls by Patty Falconí	Carros alegóricos Museo
Ing. Daniel Ochoa	Teatro y exposiciones pictóricas
Ing. Jaime Ortega Coordinador General de Comité Permanente de la Fruta y de las Flores Mg. Carolina Abril Universidad UTE y marca propia Abril Diseño Sostenible Ing. Magdalena Viteri Diseñadora Independiente Ing. Vinicio Vargas Auxiliar Compras Públicas de Comité Permanente de la Fruta y de las Flores Arq. Diego David Camacho Mosquera Independiente. Ing. Mario Tubón Silva Independiente	Conceptuales y monumentales Mapping El festival de la orquídea, prestaciones de arte floral FFF, La floresta Quito Exposiciones de museos, pop up stores, escaparates, desfiles de moda, performance
Arq. Jorge Zamora Independiente	Conceptual Desconozco las tipologías. He estado en una estáticas y cinéticas. Escultóricas, de luces y de agua Exposición de estructuras florales en la casa del portal, explanada de la municipalidad
Ing. Diana Flores Carrillo Diseñadora, Docente PUCESA Lcdo. Edwin Izurieta Director de Cultura del Gobierno Provincial de Tungurahua	Instalación en espacios abiertos
Ing. Estefanía Lara Técnico de Marketing del GAD. Municipal de Ambato. Arq. Erika Chimborazo Independiente	F.F.F
María Eugenia Pardo C.	Teátrica, virtual e interactiva
Ing. Tamara González Secretaria Ejecutiva de EPM GIDSA Ing. Hernán Paredes	No se Arte floral, casa cultural Mera la Quinta remera, casa de la cultural Ágora de la casa de la cultura

Análisis

Según los datos proporcionados por los entrevistados Se dice, que las instalaciones artísticas, son espacios de arte transformados en lugares simples con algún concepto, además, aportan a generar espacios que permite la actividad interactividad entre las exposiciones, muestra, etc. con los visitantes, se argumenta que es un objeto contemporáneo , sucede en el tiempo presente y que pertenece al período histórico de tiempo más cercano a la actualidad, como, es una expresión del arte en forma tridimensional en un lugar específico con el fin de mostrar la creatividad del artista o elementos representativos de un lugar que transforma al espectador en participante, mediante el movimiento u otros artilugios, creada para interactuar con el espectador. Y, por último, se menciona que es una presentación de arte contemporáneo, una forma experimental artística que es rotativa o permanente. Se observa varios puntos de vista, pero para la mayoría coincide que son instalación artística en espacios contemporáneos que permiten interactividad que ser efímera o permanente.

3.- Ha visto alguna instalación artística en Ambato

Gráfico 2. Ha visto alguna instalación artística en Ambato



Elaboración: Propia

Tabla 3. Ha visto alguna instalación artística en Ambato

3.-Ha visto alguna instalación artística en Ambato	si	no	TOTAL
	15	7	22

Elaboración: Propia

Análisis

Los resultados la gran mayoría ha experimentado y visitado una instalación artística.

4.- ¿Le parece que son interactivas las instalaciones artístico- floral por el motivo de la F.F.F.? y ¿Por qué?

Cuadro 7. Son interactivas las instalaciones artístico- floral

Entrevistados	¿Le parece que son interactivas las instalaciones artístico- floral por el motivo de la F.F.F.? * y ¿Por qué?
Mg. Javier Castro Tesorero Comité Permanente de la Fruta y de las Flores.	No, me parecen interactivas las instalaciones de la F.F.F., porque solo son para observar.
Ing. Cristóbal Caluña Ex.Director de Cultura del Consejo Provincial de Tungurahua.	Si porque las personas en el desfile interactúan con algunos danzantes y en instalaciones en la ciudad la gente al caminar entran , ven, tocan y hasta oler las cosas o las situaciones a su alrededor o solo descansar un momento antes de continuar con su camino
Ing. Wilson Guamán Comunicador Social del Comité Permanente de la Fiesta de la Fruta y de las Flores	No porque son estáticas
Mg.Paulina Amaluisa Rendon Diseñadora. Docente Universidad Indoamérica	Si, porque les dan la oportunidad a los artistas a que plasmen su creatividad de sus obras y de hecho sirve para la interacción con el público.
Ing. en Diseño Freddy Sánchez. Ex Docente, Contratista	Si. Porque en algunas el visitante se integra para tomarse fotografías
Ing. Sandra Beltrán Diseñadora. Docente el metro.	Si, porque mezcla la tradición, cultura, arte
Ing. Patricia Falconí Diseñadora de modas. For girls by Patty Falconí	Si, porque son hechas de artistas y diseñadores
Ing. Daniel Ochoa Ing. Jaime Ortega	No, porque solo se observa y no se interactúa
Coordinador General de Comité Permanente de la Fruta y de las Flores	No, son pasivas, el usuario se limita a observar.
Mg. Carolina Abril Universidad UTE y marca propia Abril Diseño Sostenible	Porque se presentan en cualquier espacio
Ing. Magdalena Viteri Diseñadora Independiente	Si realmente dan a conocer aspectos culturales de la ciudad
Ing. Vinicio Vargas Auxiliar Compras Públicas de Comité Permanente de la Fruta y de las Flores	No considero que sean interactivas
Arq. Diego David Camacho Mosquera Independiente.	Si
Ing. Mario Tubón Silva Independiente	Se muestran como alegorías escultóricas, no participa o interactúa el espectador
Arq. Jorge Zamora	

Independiente	No son interactivas, son espacios intervenidos con arreglos florales y estructuras, pero no permite una interactividad.
Ing. Diana Flores Carrillo Diseñadora, Docente PUCESA	No
Lcdo. Edwin Izurieta Director de Cultura del Gobierno Provincial de Tungurahua	Son las mejores por su excelente diseño y trabajo
Ing. Estefanía Lara Técnico de Marketing del GAD.Municipal de Ambato.	Si
Arq. Erika Chimborazo	Si, el Hecho de que haya una muestra floral enmarcado algún aspecto cultural de la ciudad va a ser llamativo visualmente y es una gran oportunidad para que las personas conozcan más a través de estos elementos.
Independiente María Eugenia Pardo C. Artesana	Si, atracción turística
Ing. Tamara González Secretaria Ejecutiva de EPM GIDSA	Si porque muestra el ingenio del artista creador.
Ing. Hernán Paredes Director Financiero del Municipio de Mocha.	Si. Interacción visual que atrae y es llamativo por el contenido artístico.

Elaboración: Propia

Análisis

Al tomar las diferentes versiones Se dice, que existen opiniones divididas, siete entrevistados coinciden que no son interactivas, solo son espacios intervenidos con arreglos florales y estructuras, pero no permite una interactividad y solo son figuras atractivas para el observador; así mismos, son pasivas, no participa o interactúa el espectador. En cambio, para el otro grupo se consideran que, si son interactivas, que son atractivas por el contenido artístico que poseen, muestran el ingenio del artista, con una gran carga de elementos culturales y muestran de una manera visual elementos propios de la ciudad.

5.- ¿Qué expresiones creativas conoce?

Cuadro 8. Expresión creativa

Entrevistados	Respuestas
Mg. Javier Castro Tesorero Comité Permanente de la Fruta y de las Flores. Ing. Cristóbal Caluña	Parques: Montalvo, Cevallos, De las Flores; Doce de noviembre y lugares: Ficoa, Mall de los Andes, Catedral (porque son puntos de encuentro para los ciudadanos). Colada Morada de Atocha, expenden todo el año en la ciudad, La Catedral, símbolo de resiliencia de los ambateños, la Fiesta de Flores y las Frutas una forma diferente de celebrar la ciudad y recordar su historia al igual que el mausoleo de Juan Montalvo y la hacienda la Lira
Ex.Director de Cultura del Consejo Provincial de Tungurahua.	
Ing. Wilson Guamán Comunicador Social del Comité Permanente de la Fiesta de la Fruta y de las Flores	La Catedral porque está en el imaginario colectivo
Mg. Paulina Amaluisa Rendon Diseñadora. Docente Universidad Indoamérica	Parque Montalvo, centros culturales, parques Iglesias, porque allá es donde la gente, turistas van de visita.
Ing. en Diseño Freddy Sánchez. Ex Docente, Contratista	La Catedral, por la historia
Ing. Sandra Beltrán Diseñadora. Docente La Metro.	Vestimenta tradicional debido a la cultura que emite
Ing. Patricia Falconí Diseñadora de modas. For girls by Patty Falconí	Identidad cultural
Ing. Daniel Ochoa	La Casa de Montalvo, gran escritor de América
Ing. Jaime Ortega Coordinador General de Comité Permanente de la Fruta y de las Flores	El guaytambo, y la canción 'Ambato tierra de flores'
Mg. Carolina Abril Universidad UTE y marca propia Abril Diseño Sostenible	Himno Nacional de Ecuador escrito por un Ambateño
Ing. Magdalena Viteri Diseñadora Independiente	El Portal, Las quintas, estatua de Juan Montalvo, La Catedral, monumento a la primera imprenta
Ing. Vinicio Vargas Auxiliar Compras Públicas de Comité Permanente de la Fruta y de las Flores	Las FFF
Arq. Diego David Camacho Mosquera Independiente.	El Carnaval. La Semana Santa.
Ing. Mario Tubón Silva Independiente	El arte, la comida, el comercio, los "tres Juanes. Son los que dan personalidad, diferenciación y riqueza cultural
Arq. Jorge Zamora Independiente	La Fiesta de la Fruta en todas sus expresiones
Ing. Diana Flores Carrillo Diseñadora, Docente PUCESA	La Primera Imprenta
Lcdo. Edwin Izurieta Director de Cultura del Gobierno Provincial de Tungurahua	La F.F.F., las casas museo
Ing. Estefanía Lara Técnico de Marketing del GAD. Municipal de Ambato.	A nivel nacional si, local desconozco
Arq. Erika Chimborazo Independiente	Investigar sobre las leyendas, plantas y animales.
María Eugenia Pardo C. Artesana	La Quinta de Mera
Ing. Tamara González Secretaría Ejecutiva de EPM GIDSA	La productividad
Ing. Hernán Paredes Director Financiero del Municipio de Mocha.	El mausoleo de Juan Montalvo

Elaboración: Propia

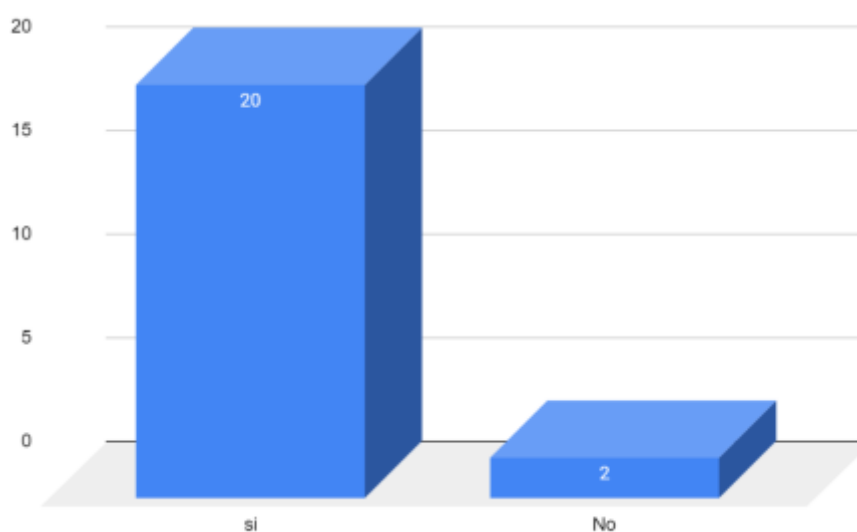
Análisis

Entre los más reconocidos se menciona intervenciones de espacios públicos y privados con muestras artísticas, objetos tridimensionales florales, cuerpos en movimiento, sonidos y los demás entrevistados coinciden con expresiones creativas ya conocidas como son esculturas, pinturas, dibujos, danza, música Bricolaje, Comic, Anime, florales, papel, filigrana.

Además, se consideran espacios públicos y privados con muestras artísticas objetos tridimensionales florales cuerpos en movimiento, sonidos.

6.-Ha asistido a una instalación Artística

Gráfico 3 .Ha asistido a una instalación artística



Elaboración: Propia

Tabla 4.Ha asistido a una instalación Artística

6.-Ha asistido a una instalación Artística	Si	No	TOTAL
.	20	2	22

Elaboración: Propia

Se expresa que la mayoría de personas han asistido si quiera una vez a una instalación artística.

7.- ¿Enumere que tipo de instalación artística conoce usted?

Cuadro 9. Enumere que tipo de instalación artística conoce usted

Entrevistados	¿Enumere que tipo de instalación artística conoce usted?
Mg. Javier Castro Tesorero Comité Permanente de la Fruta y de las Flores.	Oral, teatro, escultura, música y cine.
Ing. Cristóbal Caluña Ex.Director de Cultura del Consejo Provincial de Tungurahua.	Galerías de arte, conciertos música clásica, teatros, zonas de descanso en las calles, músicos callejeros, comediantes o danzantes en los parques
Ing. Wilson Guamán Comunicador Social del Comité Permanente de la Fiesta de la Fruta y de las Flores	Instalaciones artísticas contemporáneas
Mg. Paulina Amaluisa Rendon Diseñadora. Docente Universidad Indoamérica	Sala de exposiciones, Museo, taller, Patios.
Ing. en Diseño Freddy Sánchez. Ex Docente, Contratista	En la casa del portal hay un arco de flores que en el centro existe una banca para que la visitante pose para la foto
Ing. Sandra Beltrán Diseñadora. Docente LA METRO	Carros alegóricos
Ing. Patricia Falconí Diseñadora de modas. For girls by Patty Falconí	Museo
Ing. Daniel Ochoa	Teatro y exposiciones pictóricas
Ing. Jaime Ortega Coordinador General de Comité Permanente de la Fruta y de las Flores	Conceptuales y monumentales
Mg. Carolina Abril Universidad UTE y marca propia Abril Diseño Sostenible	Mapping
Ing. Magdalena Viteri Diseñadora Independiente	El festival de la orquídea, prestaciones de arte floral F.F.F., La floresta Quito
Ing. Vinicio Vargas Auxiliar Compras Públicas de Comité Permanente de la Fruta y de las Flores	Exposiciones de museos, <i>pop up stores</i> , escaparates, desfiles de moda, performance
Arq. Diego David Camacho Mosquera Independiente.	Conceptual
Ing. Mario Tubón Silva Independiente	Desconozco las tipologías. He estado en una estáticas y cinéticas. Escultóricas, de luces y de agua
Arq. Jorge Zamora Independiente	Exposición de estructuras florales en la casa del portal, explanada de la municipalidad
Ing. Diana Flores Carrillo Diseñadora, Docente PUCESA	Instalación en espacios abiertos
Lcdo. Edwin Izurieta Director de Cultura del Gobierno Provincial de Tungurahua	F.F.F
Ing. Estefanía Lara Técnico de Marketing del GAD.Municipal de Ambato.	Teátrica, virtual e interactiva
Arq. Erika Chimborazo Independiente	No se
María Eugenia Pardo C.	Arte floral, casa cultural Mera la Quinta remera, casa de la cultural

Ing. Tamara González Secretaria Ejecutiva de EPM GIDSA	Ágora de la casa de la cultura
Ing. Hernán Paredes Director Financiero del Municipio de Mocha.	Exposiciones florales, de pintura y los desfiles de las fiestas de Ambato

Elaboración: Propia.

La Ing. Patricia Falconí aporta con el festival de la orquídea, prestaciones de arte floral FFF, La floresta Quito. El Señor Coordinador General del Comité de la FFF Expresa que Exposición de estructuras florales en la casa del portal, explanada de la municipalidad. La Diseñadora Diana Flores con mapping Edwin Izurieta nos da a conocer un museo. Y el Arquitecto Diego Camacho galerías de arte, conciertos música clásica, teatros, zonas de descanso en las calles, músicos callejeros, comediantes o danzantes en los parques. Como se observa hay diferentes respuestas de las instalaciones artísticas.

8.- ¿Qué técnicas y materiales utilizaría o le gustaría ver en una instalación artística?

Cuadro10. ¿Qué técnicas y materiales utilizaría o le gustaría ver en una instalación artística?

Entrevistados	¿Qué técnicas y materiales utilizaría o le gustaría ver en una instalación artística?
Mg. Javier Castro Tesorero Comité Permanente de la Fruta y de las Flores. Ing. Cristóbal Caluña	Flores, luces y agua
Ex.Director de Cultura del Consejo Provincial de Tungurahua. Ing. Wilson Guamán Comunicador Social del Comité Permanente de la Fiesta de la Fruta y de las Flores	Si es dentro de la ciudad una instalación similar a un oasis donde se descansaría al sol o sentarse a conversar y que esté lleno de madera, flores, talvez agua a atraiga a las aves
Mg. Paulina Amaluís Rendon Diseñadora. Docente Universidad Indoamérica Ing. en Diseño Freddy Sánchez. Ex Docente, Contratista	Pintura, luces
Ing. Sandra Beltrán Diseñadora. Docente La Metro	Pintura, flores naturales, flores de papel, telas, cuerdas luces, infinidad de materiales.
Ing. Patricia Falconí Diseñadora de modas. For girls by Patty Falconí	No responde
Ing. Daniel Ochoa	Flores, frutas, material reciclado
Ing. Jaime Ortega Coordinador General de Comité Permanente de la Fruta y de las Flores	Luces
Mg. Carolina Abril Universidad UTE y marca propia Abril Diseño Sostenible	Todas
Ing. Magdalena Viteri Diseñadora Independiente	Mecanismos interactivos y materiales naturales
Ing. Vinicio Vargas	Luz
	Materiales alternativos amigables con el ambiente

Auxiliar Compras Públicas de Comité Permanente de la Fruta y de las Flores Arq. Diego David Camacho Mosquera Independiente. Ing. Mario Tubón Silva Independiente Arq. Jorge Zamora Independiente Ing. Diana Flores Carrillo Diseñadora, Docente PUCESA Lcdo. Edwin Izurieta Director de Cultura del Gobierno Provincial de Tungurahua Ing. Estefanía Lara Técnico de Marketing del GAD. Municipal de Ambato. Arq. Erika Chimborazo Independiente María Eugenia Pardo C. Artesana Ing. Tamara González Secretaria Ejecutiva de EPM GIDSA Ing. Hernán Paredes Director Financiero del Municipio de Mocha.	Reciclaje, esculturas, materiales naturales sostenibles, mucho color, texturas, 4D Reciclaje Variadas Todo tipo de material buen utilizado para una composición artística Utilizará botellas plásticas y agua Productos naturales Todo lo que combine con el tipo y ahorre recursos y no dañe el medioambiente Materiales no convencionales o reutilizados Arte en flores y lienzo Abstracta en cera Materiales perecibles como frutas flores y no perecibles como granos, también, follaje, orgánicos e inorgánico
---	---

Elaboración: Propia

Análisis

Las técnicas y materiales utilizados o le gustaría ver en una instalación artística son las técnicas de reciclaje, esculturas, materiales naturales sostenibles, mucho color, texturas, 3D. utilización de luz.

9.- ¿Qué hitos culturales consideraría que son de la ciudad de Ambato? y ¿por qué?

Cuadro 11. Hitos culturales consideraría que son de la ciudad de Ambato

Entrevistados	Respuestas
Mg. Javier Castro Tesorero Comité Permanente de la Fruta y de las Flores. Ing. Cristóbal Caluña	Parque Montalvo, Parque Cevallos, La Catedral, Parque de las Flores, Ficoa, Mall de los Andes y Parque 12 de noviembre. Porque son puntos de encuentro para los ciudadanos. Colada Morada en Atocha porque es único que haya todo el año en la ciudad, La Catedral como símbolo de resiliencia de los ambateños, la Fiesta de Flores y las Frutas una forma diferente de celebrar la ciudad y recordar su historia al igual que el mausoleo de Juan Montalvo y la hacienda la Lira
Ex.Director de Cultura del Consejo Provincial de Tungurahua. Ing. Wilson Guamán Comunicador Social del Comité Permanente de la Fiesta de la Fruta y de las Flores Mg. Paulina Amaluisa Rendon Diseñadora. Docente Universidad Indoamérica Ing. en Diseño Freddy Sánchez. Ex Docente,	La Catedral porque está en el imaginario colectivo Parque Montalvo, centros culturales, parques Iglesias, porque allá es donde la gente, turistas van de visita. La Catedral. Por la historia

Contratista	
Ing. Sandra Beltrán	Vestimenta tradicional debido a la cultura que emite
Diseñadora. Docente La Metro.	
Ing. Patricia Falconí Diseñadora de modas.	Identidad cultural
For girls by Patty Falconí	La casa de Montalvo, porque es el escritor más grande de la historia del Ecuador y de Latinoamérica
Ing. Daniel Ochoa	
Ing. Jaime Ortega	
Coordinador General de Comité Permanente de la Fruta y de las Flores	El guaytambo, y la canción 'Ambato tierra de flores'
Mg. Carolina Abril	
Universidad UTE y marca propia Abril	Himno Nacional de Ecuador escrito por un Ambateño
Diseño Sostenible	
Ing. Magdalena Viteri	El Portal, Las quintas, estatua de Juan Montalvo, La Catedral, monumento a la primera imprenta
Diseñadora Independiente	
Ing. Vinicio Vargas	Las FFF
Auxiliar Compras Públicas de Comité Permanente de la Fruta y de las Flores	
Arq. Diego David Camacho Mosquera	El Carnaval. La Semana Santa.
Independiente.	El arte, la comida, el comercio, los tres Juanes, su gente. Porque son los que le dan su personalidad, diferenciación y riqueza cultural
Ing. Mario Tubón Silva	La Fiesta de la Fruta en todas sus expresiones
Independiente	
Arq. Jorge Zamora	La primera imprenta
Independiente	
Ing. Diana Flores Carrillo	La FFF, las casas museo
Diseñadora, Docente PUCESA	
Lcdo. Edwin Izurieta	A nivel nacional si, local desconozco
Director de Cultura del Gobierno Provincial de Tungurahua	Investigar sobre las leyendas, plantas ancestrales y animales.
Ing. Estefanía Lara	La Quinta de Mera
Técnico de Marketing del GAD. Municipal de Ambato.	
Arq. Erika Chimborazo	La productividad
Independiente	
María Eugenia Pardo C.	El mausoleo de Juan Montalvo
Artesana	
Ing. Tamara González	
Secretaria Ejecutiva de EPM GIDSA	
Ing. Hernán Paredes	
Director Financiero del Municipio de Mocha.	

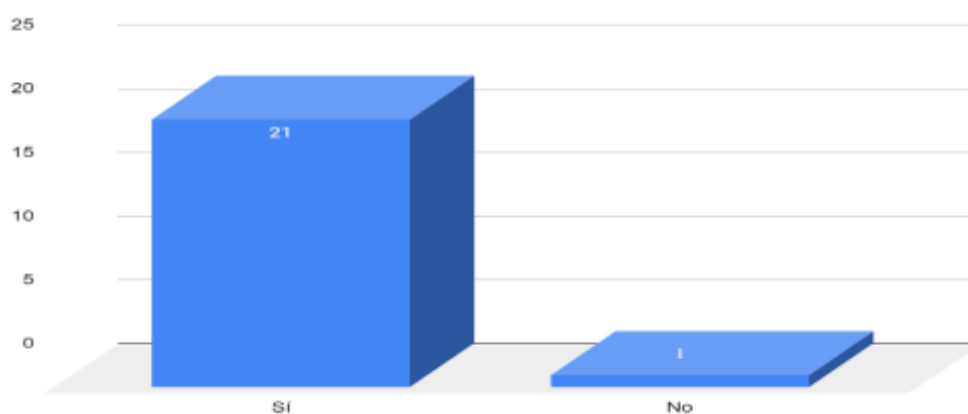
Elaboración: Propia

Análisis

Entre los hitos culturales consideraría que son de la ciudad de Ambato es el guaytambo, y la canción “Ambato tierra de flores”; las quintas, monumentos a Juan Montalvo, La Catedral, monumento a la primera imprenta igual, Himno Nacional del Ecuador por ser escrito por un ambateño.

10.- ¿Se usa o se debería usar hitos culturales de la ciudad de Ambato para estas instalaciones?

Gráfico 4. Se debería usar hitos culturales de la ciudad de Ambato para estas instalaciones



Elaboración: Propia

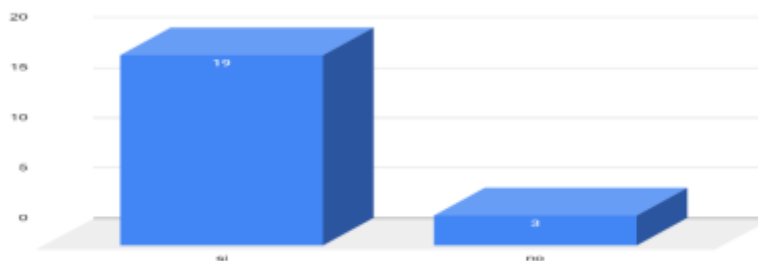
Tabla 5. Se debería usar hitos culturales de la ciudad de Ambato para estas instalaciones

10.- ¿Se usa o se debería usar hitos culturales de la ciudad de Ambato para estas instalaciones?	Si	No	TOTAL
	21	1	22

Elaboración: Propia

Se observa que la mayoría de encuestados han establecido la necesidad de efectuar los hitos culturales, puesto que ellos son parte primordial de las culturas ancestrales y fortalecen las tradiciones regionales de la provincia y una establece que utilizan nuevos mecanismos que ayuden a mejorar estas circunstancias o que innoven.

11.- ¿Le parece que sería interesante hacer una instalación artística para aprender sobre los hitos culturales de Ambato?

Gráfico 5. Se debería usar hitos culturales de la ciudad de Ambato para estas instalaciones

Elaboración: Propia

Tabla 6. ¿Le parece que sería interesante hacer una instalación artística para aprender sobre los hitos culturales de Ambato?

11.- ¿Le parece que sería interesante hacer una instalación artística para aprender sobre los hitos culturales de Ambato?	si	no	TOTAL
	19	3	22

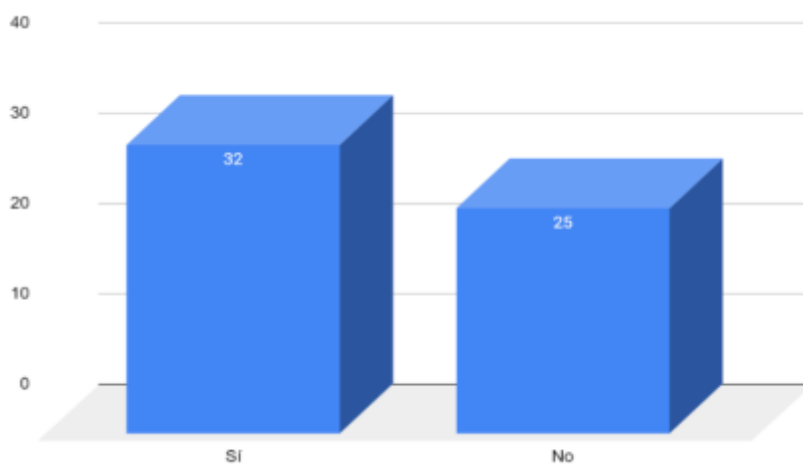
Elaboración: Propia

Se observa, que se deberían aplicar instalaciones artísticas de muchas maneras, para que se active la pluriculturalidad y mejorar de conocimiento de los hitos culturales, ayuda al crecimiento económico y personal.

3.1.2 Respuestas de la encuesta a informantes clave

El Objetivo de esta encuesta fue determinar cómo le gustaría a una audiencia que fuese una instalación Interactiva. Se aplicó una encuesta a 56 personas entre profesionales del área, habitantes y turistas que circulaban por la parte central de Ambato, quienes fueron considerados como la audiencia. Se realizaron preguntas abiertas, cerradas y de selección múltiple.

1. ¿Conoce usted qué es una instalación artística?

Gráfico 6. Conoce usted una instalación artística

Elaboración: Propia

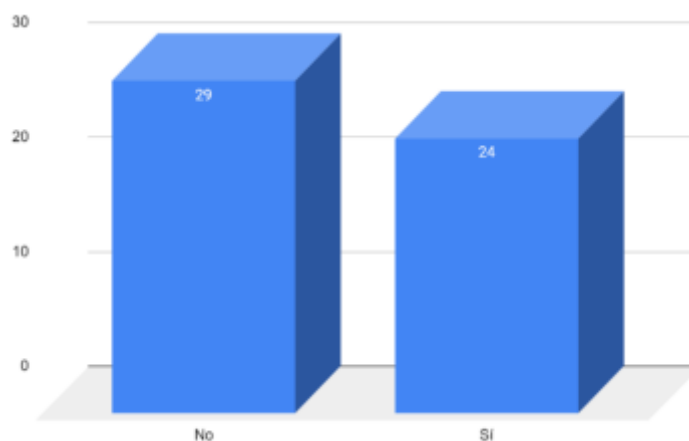
Tabla 7. Conoce usted una instalación artística

1 ¿Conoce usted qué es una instalación artística?	Si	No	TOTAL
	32	25	57

Elaboración: Propia

En el análisis de los datos, se observa, casi una igualdad en conceptos y definiciones al preguntar sobre instalaciones artísticas, porque la mayoría conoce el término, pero en un porcentaje casi similar lo desconoce.

2 ¿Ha asistido usted a una instalación artística?

Gráfico 7. Ha asistido usted a una instalación artística

Elaboración: Propia

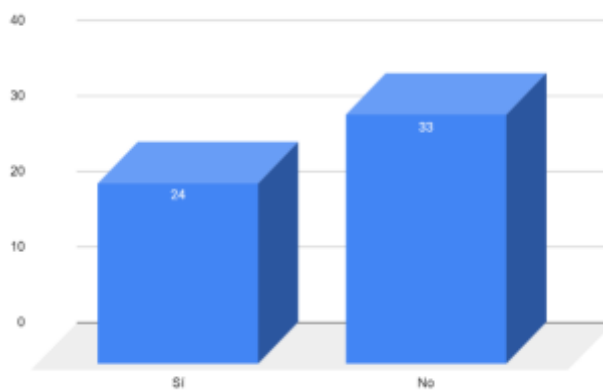
Tabla 8. Ha asistido usted a una instalación artística

2 ¿Ha asistido usted a una instalación artística?	si	no	TOTAL
	29	24	57

Elaboración: Propia

Se determina que la mayoría de personas no han asistido a una instalación artística, pero la terminología de la palabra , si han participado, pero no saben lo que significa.

3. ¿Usted sabe qué es el Diseño Efímero?

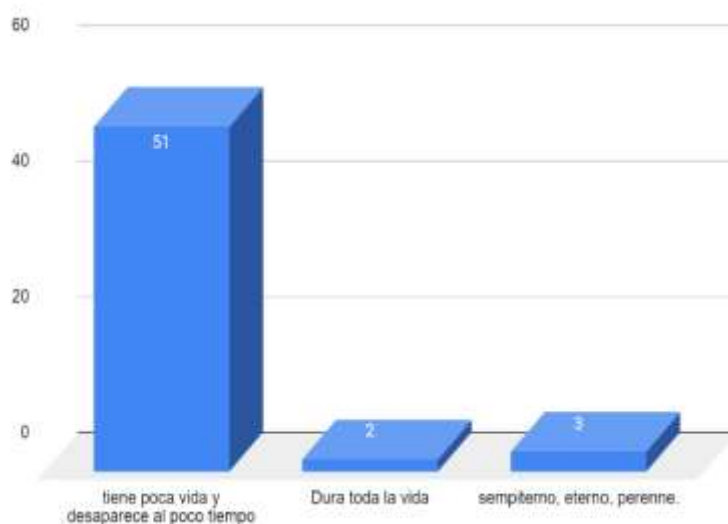
Gráfico 8. Sabe usted que es el diseño efímero

Elaboración: Propia

Al observar estas respuestas se menciona que treinta y tres personas no conocen que es diseños efímeros, a nivel contextual, personal y visual, sin embargo, el 24 de la población los conoce, han participado en los mismos.

4. ¿Qué quiere decir la palabra efímera?

Gráfico 9. Qué quiere decir la palabra efímera



Elaboración: Propia

Tabla 9. ¿Qué quiere decir la palabra efímera?

4. ¿Qué quiere decir la palabra efímera?	Tiene poca vida y desaparece al poco tiempo	Dura toda la vida	Sempiterno, eterno, perenne	TOTAL
	24	33	3	57

Elaboración: Propia

Se considera que la mayoría de personas coincide que la palabra efímero, son estructuras que dura toda la vida y en segunda instancia que duran toda la vida.

5. ¿Conoce usted el termino UX o Diseño de la experiencia?

Tabla 9. Conoce usted el termino UX o Diseño de la experiencia

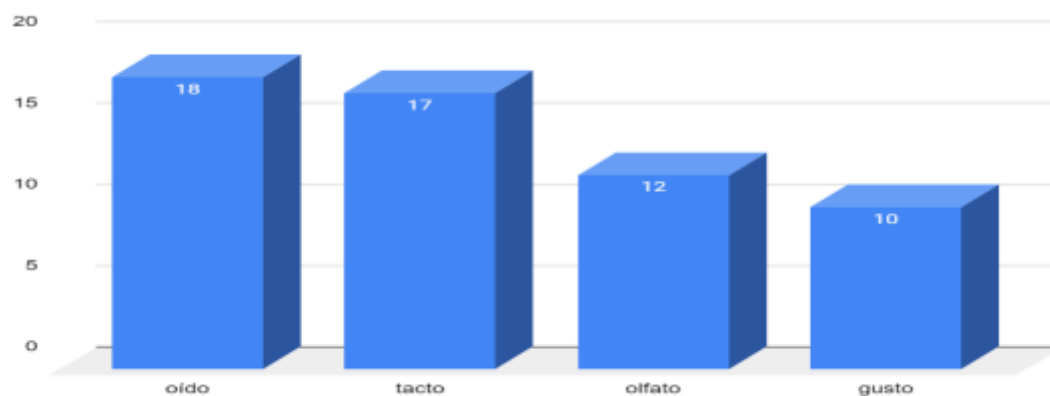
5. ¿Conoce usted el termino UX o Diseño de la experiencia?	si	no	TOTAL
	11	45	57

Elaboración: Propia

La terminología UX es desconocida por la mayoría es una palabra desconocida.

6. ¿Aparte de la vista qué experiencia sensorial le produce más satisfacción?

Gráfico 10. Aparte de la vista qué experiencia sensorial le produce más satisfacción



Elaboración: Propia

Tabla 10. ¿Aparte de la vista qué experiencia sensorial le produce más satisfacción?

6. ¿Aparte de la vista qué experiencia sensorial le produce más satisfacción?	oído	tacto	olfato	gusto	TOTAL
	18	17	17	10	57

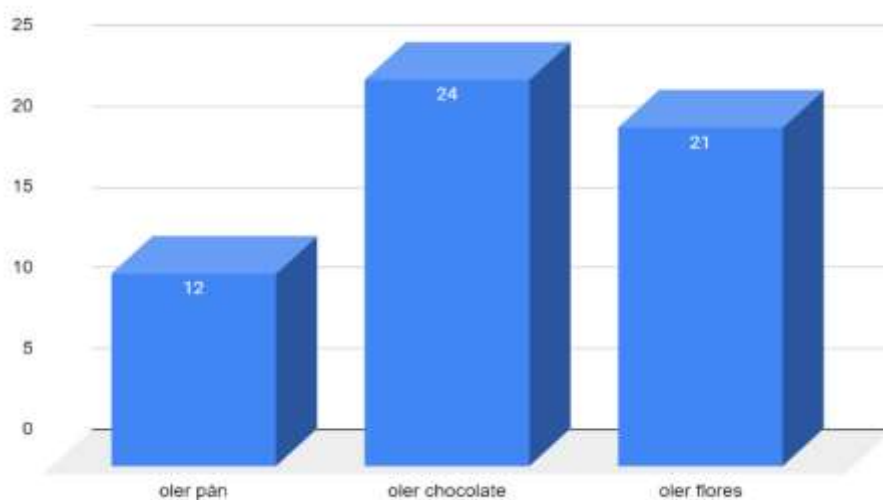
Elaboración: Propia

Análisis

Se percibe que la mayoría de experiencias sensoriales que se manejan es el oído, tacto y olfato y, por último, el gusto.

7. ¿Qué le gusta más?

Gráfico 11. ¿Qué le gusta más?



Elaboración: Propia

Tabla 11. ¿Que le gusta más?

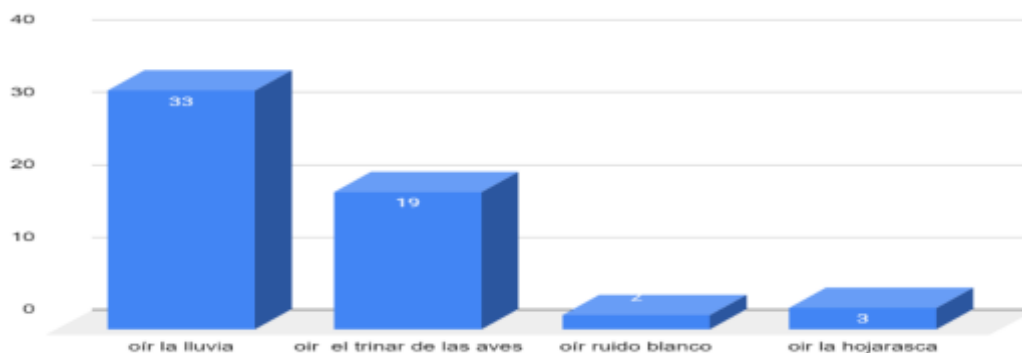
7. ¿Qué le gusta más?	oler pan	oler chocolate	oler flores	TOTAL
	12	24	21	57

Elaboración: Propia

Se observa que las principalmente los olores que las personas evocan muchos es el de chocolate después el floral y, por último, el pan.

8 ¿Qué sonido llama su atención?

Gráfico 12. ¿Qué sonido llama su atención?



Elaboración: Propia

Tabla 12. ¿Qué sonido llama su atención?

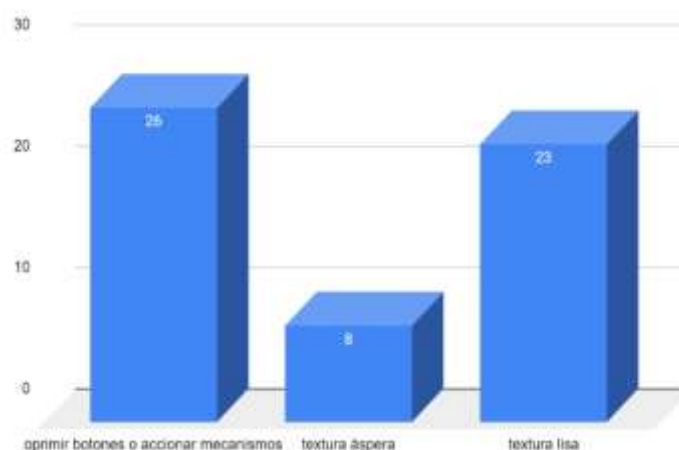
8 ¿Qué sonido llama su atención?	oír la lluvia	oír el trinar de las aves	oír ruido blanco	oír la hojarasca	TOTAL
	33	19	2	3	57

Elaboración: Propia

La mayoría le gusta oír la lluvia, puesto que se asocia a calidez y calma, porque se ve y escucha su sonido al tocar un lugar, además, generan una sensación de agrado y paz, el segundo sonido es el sonido de las aves, puesto que dan una sensación de primavera y felicidad en el ambiente.

9. ¿Qué sensación corporal le atrae?

Gráfico 13. ¿Qué sensación corporal le atrae?



Elaboración: Propia

Tabla 13. ¿Qué sensación corporal le atrae?

9. ¿Qué sensación corporal le atrae?	Oprimir botones o accionar mecanismos	Textura áspera	Textura lisa	TOTAL
	26	8	23	57

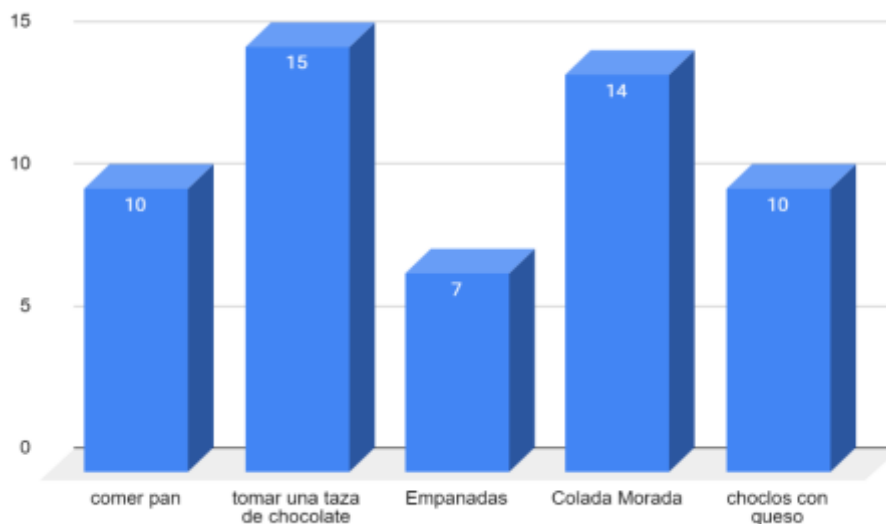
Elaboración: Propia

Las sensaciones corporales son las más conocidas, y poco usadas por el costo que tiene, pero al realizarse, son placenteras, al tenerse en la mano, se lleva a una imaginación más allá, de la

deseada, la mayoría le gusta oprimir botones, después le agrada las texturas lisas para comprender la forma de los contornos y a 8 le agrada las texturas ásperas, mas no son agradables.

10. ¿Qué producto es de su preferencia?

Gráfico 14. ¿Qué producto es de su preferencia?



Elaboración: Propia

Tabla 14. ¿Que producto es de su preferencia?

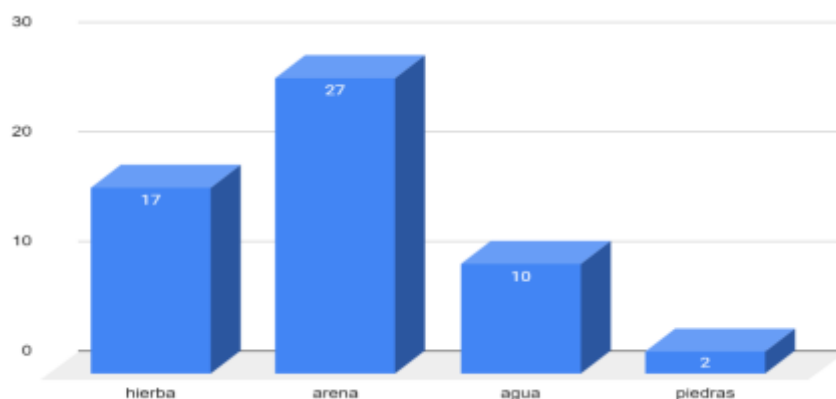
10. ¿Qué producto es de su preferencia?	Comer pan	Tomar una taza de chocolate	Empanadas	Colada Morada	Choclos con queso	TOTAL
	10	15	7	14	10	57

Elaboración: Propia

Se demuestra que los valores son divididos, pero al connotarse la circunstancia si desean comer un producto si se ofrece, prefieren tomar una taza de chocolate, 14 personas prefieren la colada morada, porque es la más habitual en la zona el 10 le agrada un choclo con queso o comer pan, y 7 empanadas.

11. ¿Si le gusta sentir con los pies descalzos ¿Qué le gusta más?

Gráfico 14 ¿Qué sensación le gusta sentir con los pies?



Elaboración: Propia

Tabla 15. ¿Qué sensación le gusta sentir con los pies?

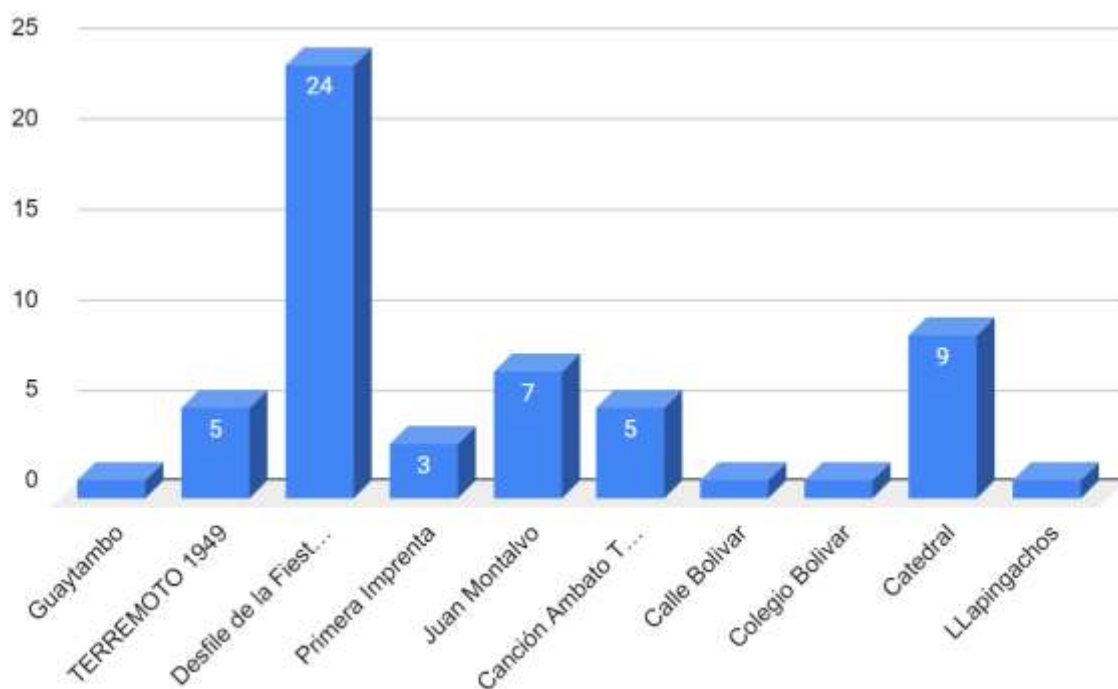
11. ¿Si le gusta sentir con los pies descalzos ¿Qué le gusta más?	hierba	Arena	agua	piedras	TOTAL
	17	27	10	2	57

Elaboración: Propia

La mayor parte de personas le agrada sentir la sensación de la arena, porque relaja al cuerpo y los sensores de la piel como terminaciones de Malpighi, Krause entre otras, estimulan y excitan a la piel, 17 encuestados el césped húmedo o seco porque genera cosquilleo en la zona y 10 personas aprecia la sensación del agua.

12. ¿De la siguiente lista cuál cree que son hitos culturales de la ciudad de Ambato?

Gráfico 15. ¿Cuál cree usted que son los hitos culturales de la ciudad de Ambato?



Elaboración: Propia

Tabla 16. ¿Cuál cree usted que son los hitos culturales de la ciudad de Ambato?

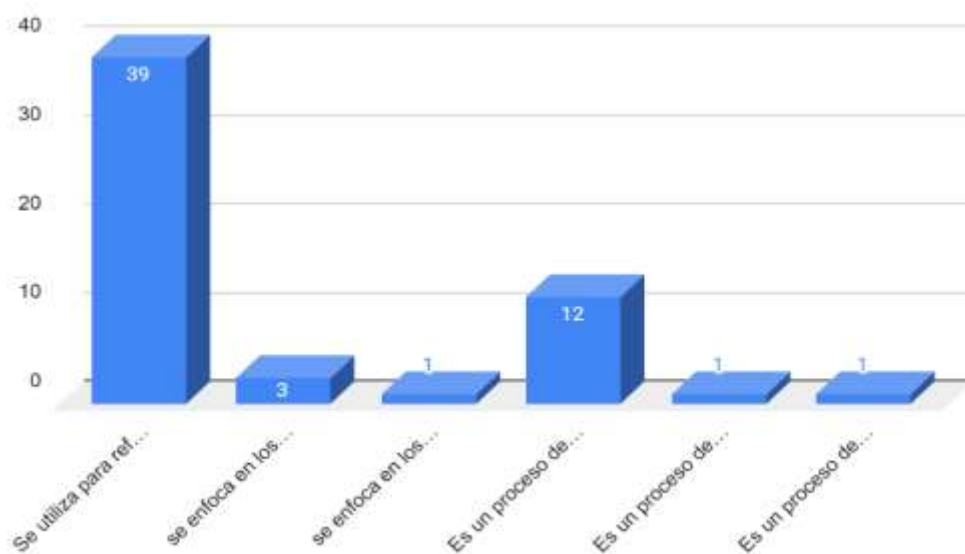
¿De la siguiente lista cuál cree que son hitos culturales de la ciudad de Ambato?	Desfile de la Fiesta de la Fruta y de las Flores	Catedral	Juan Montalvo	Canción Ambato Tierra de Flores Terremoto 1949	Primera imprenta	Guaytambo Calle Bolívar Colegio Bolívar Llapingachos	TOTAL
	24	9	7	10	3	4	57

Elaboración: Propia

Entre los hitos más representativos reconocen las personas que es el desfile de la fiesta de la frutas y flores, por ser un evento que representa al ambateño como al turista.

13 ¿Qué entiende por interactivo?

Gráfico 16.¿Qué entiende por interactivo?



Elaboración: Propia

Tabla 10.¿Qué entiende por interactivo?

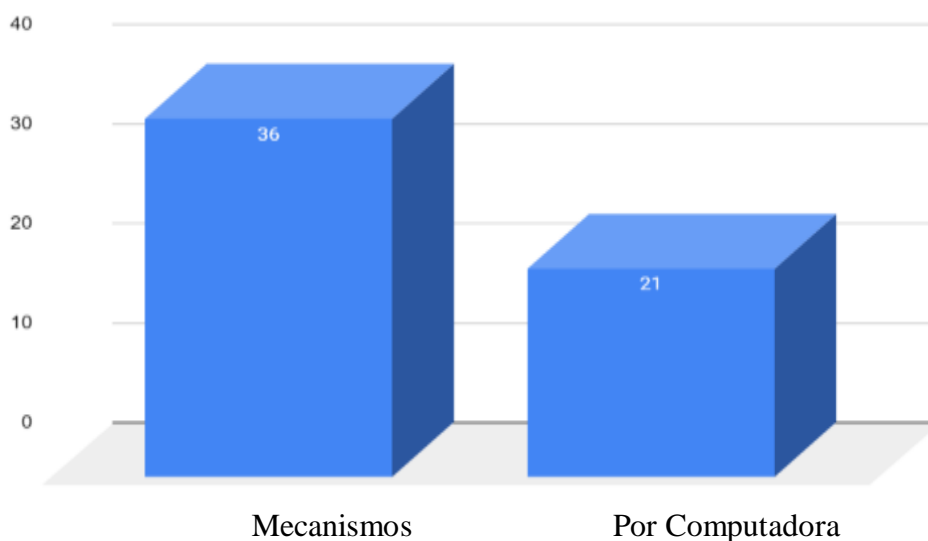
13¿Qué entiende por interactivo?	Se utiliza para referirnos a la relación de participación entre los usuarios	Es un proceso de comunicación, se enfoca en los mecanismos y en cómo debería funcionar	se enfoca en los mecanismos y en cómo debería funcionar	Es un proceso de comunicación, se enfoca en los mecanismos y en cómo debería funcionar, Se utiliza para referirnos a la relación de participación entre los usuarios	Se enfoca en los mecanismos y en cómo debería funcionar, Se utiliza para referirnos a la relación de participación entre los usuarios	Es un proceso de comunicación, se enfoca en los mecanismos y en cómo debería funcionar,	TOTAL
	39	12	3	1	1	1	57

Elaboración: Propia

Las 39 personas entienden que la Interactividad establece la participación entre usuarios y una actividad que está ocurriendo. Sin embargo, los otros porcentajes observan el funcionamiento y participación de los mismos en otras actividades.

14. ¿Con que elementos le gustaría interactuar?

Gráfico 17 ¿Con qué elementos desea interactuar?



Elaboración: Propia

Tabla 11 ¿Con qué elementos desea interactuar?

14. ¿Con qué elementos le gustaría interactuar?	Mecanismos	Por Computadora	TOTAL
	36	21	57

Elaboración: Propia

A pesar de estar en una era computarizada, se observa que la gran mayoría le gustan mecanismo que interactúe el usuario y se manipula algunas funciones, para destacar un aprendizaje y forma de experiencia agradable, aunque las visualizaciones por computadora son modelos irreales, que no absorbe la experiencia por esos muchos usuarios descartan el uso de la misma se demostro por 21 personas.

15. ¿Qué más le atrae?

Gráfico 18. ¿Qué mas le atrae?



Elaboración: Propia

Tabla 18. ¿Qué mas le atrae?

15. ¿Qué más le atrae?	Mundo Extraordinario	Mundo Ordinario	TOTAL
Elaboración:	46	11	57

Propia

Al observar los resultados de las encuestas se denota que 46 de las personas les atrae lo extraordinario, llama la atención del público, y a 11 personas le gusta lo tradicional pero innovador.

3.1.2 Entrevistas Directas y Estructuradas

Existen diversas definiciones y entendimiento acerca de este tipo de montajes, sin embargo, se construye una definición propia de la ciudad, según lo dicho por los informantes entrevistados para este trabajo.

Se analizaron las respuestas con el software Atlas Ti, en función del:

- Diseño efímero.
- Instalación interactiva.
- Hitos culturales de Ambato.

ENTREVISTA

TEMA:

Diseño efímero aplicado a una instalación interactiva basada en los hitos culturales de Ambato.

OBJETIVOS:

1. Conocer qué piensan o saben los informantes acerca del diseño efímero e instalaciones interactivas.
2. Identificar cómo se originan los hitos culturales de Ambato.
3. Identificar argumentos para elaborar un modelo de creación comunitaria para el diseño de festividades culturales efímeras.

A fin de garantizar la integridad y representatividad de la información obtenida, cada informante será identificado con un número correlativo y asociado a una de las siguientes categorías:

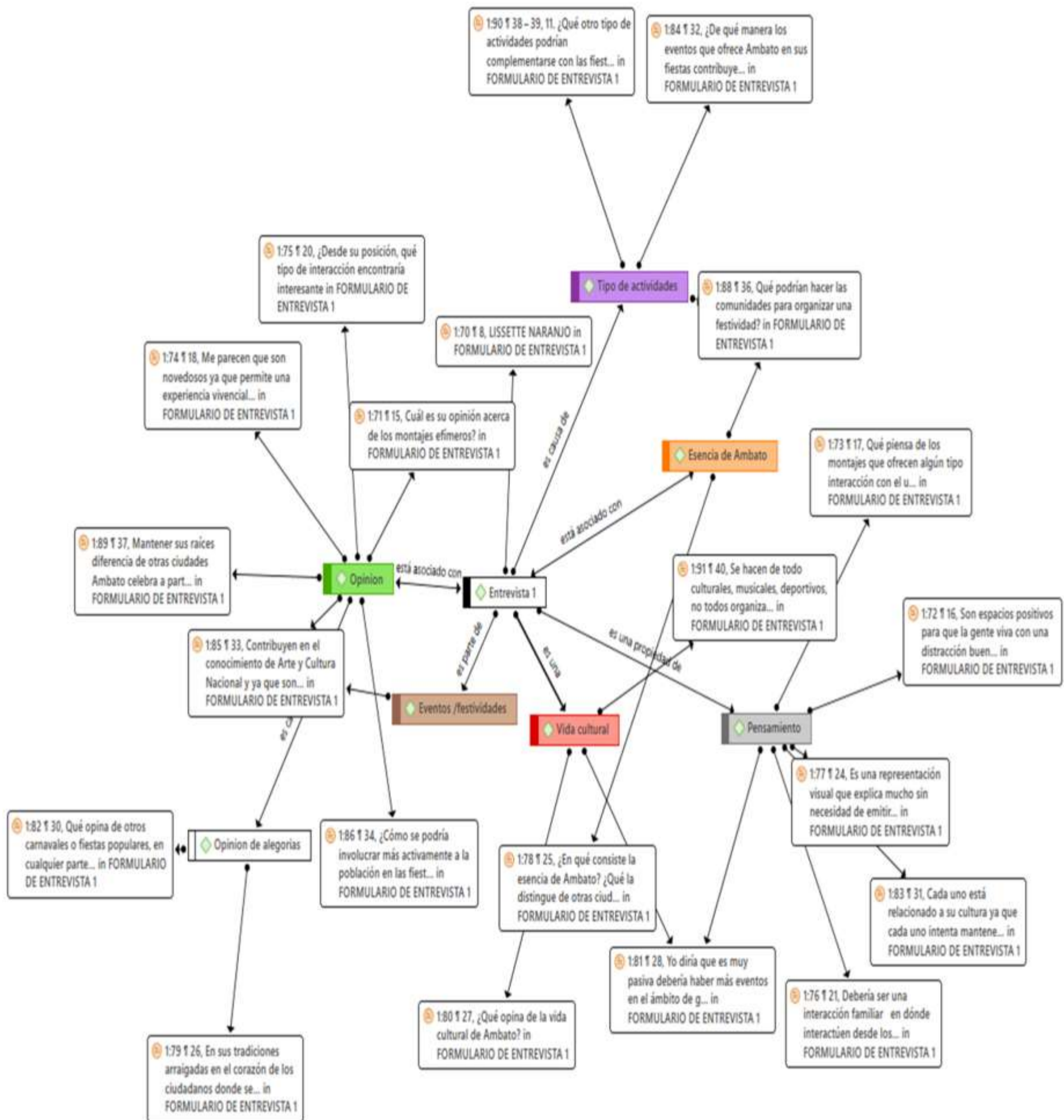
1. Autoridad :4
2. Gestión cultural: 3
3. Diseño y producción: 4

Cuadro 12. Matriz de Operacionalización de Variables

CONCEPTO/ DEFINICIÓN	DIMENSIONES (FAMILIAS DE CÓDIGOS)	INDICADORES (CÓDIGOS)	INSTRUMENTO
Es una forma de expresar conceptos emociones, mediante el uso de objetos escultóricos que cumplen su objetivo en un tiempo y espacio determinado.	Opinión sobre montajes efímeros	Montajes efímeros Percepción de la experiencia Diseño Efímero Interacción con el usuario	
Son Obras Monumentales o hechos históricos, elementos característicos de un sector que simbolizan y sintetizan el pensar y el sentir de un determinado pueblo.	Hitos culturales de Ambato	Actividades complementarias Alegorías Esencia de Ambato Vida Cultural de Ambato Contribución al arte y cultura	Guía de entrevista estructurado
Es una obra artística instalada en un sitio adecuado para su funcionamiento y exhibición con la participación activa del espectador forma parte de la composición y funcionamiento de la misma.	Instalación Interactiva	Opinión de otros carnavales o fiestas populares Involucramiento activo de la Población Gestión de las comunidades	

Elaboración: Propia

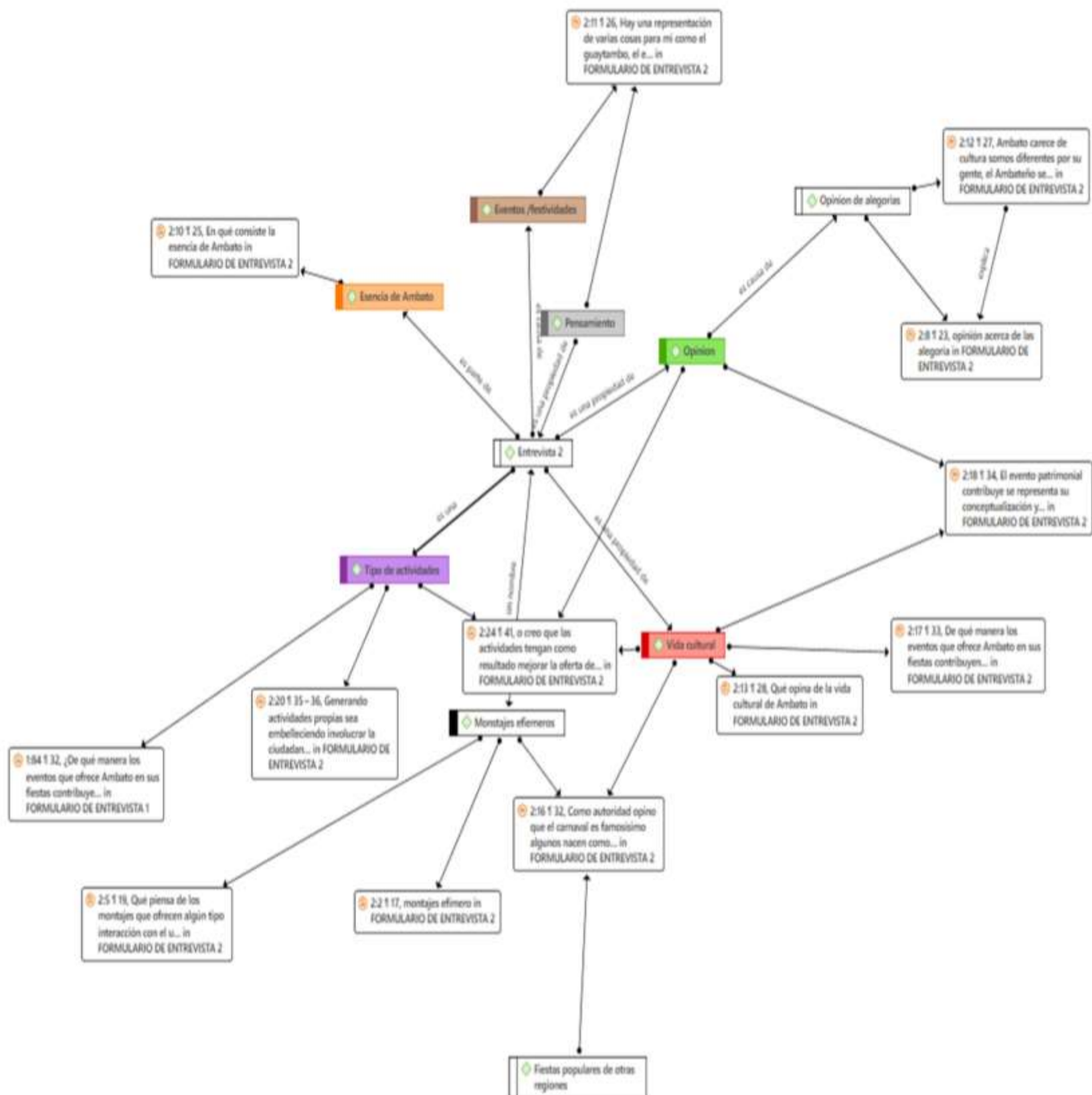
Figura 40 Entrevista #1



Elaboración: Propia

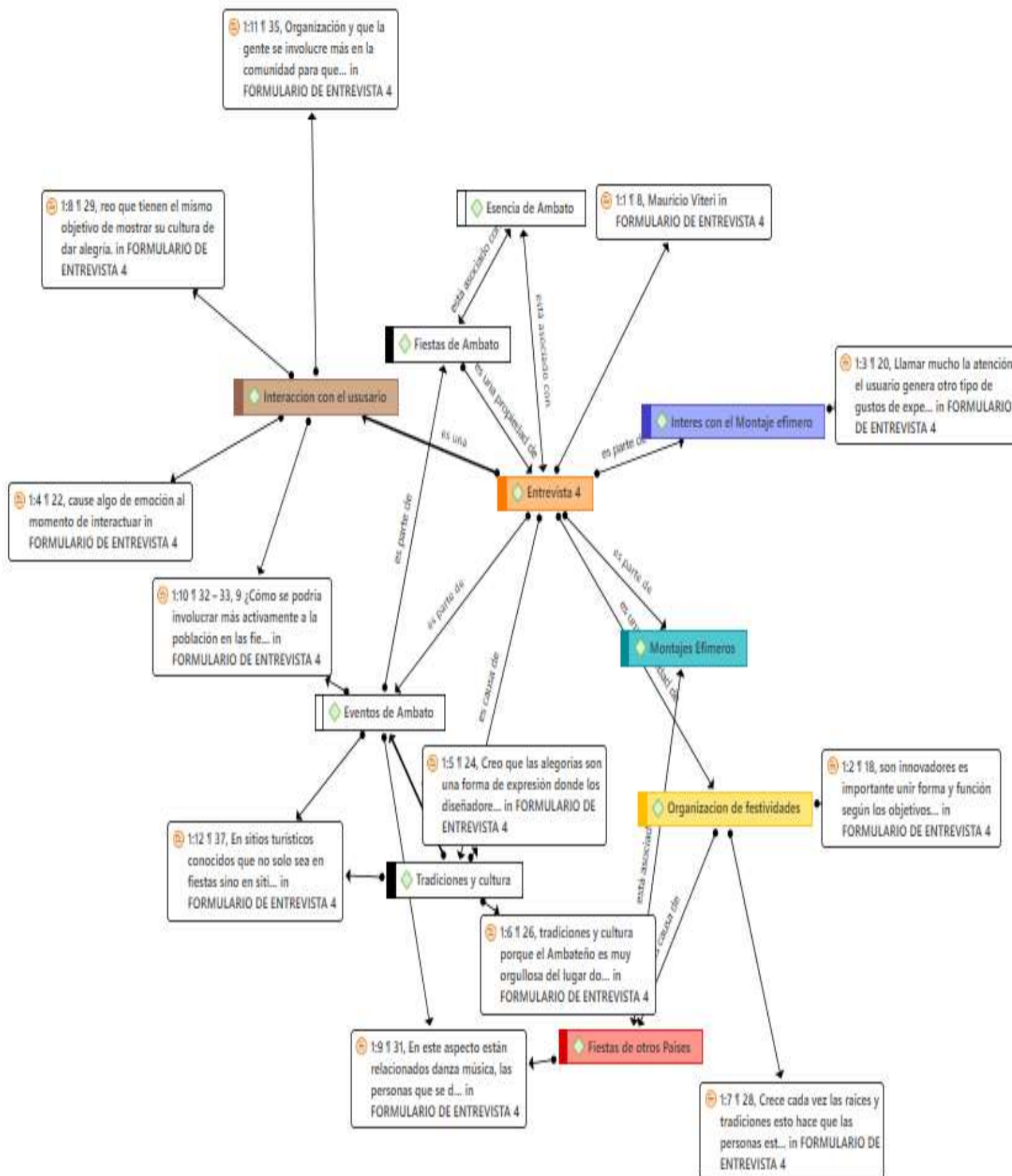
Análisis: Al realizar la comprensión de la entrevista 1 se demota, que el entrevistado dio a conocer una serie de circunstancias, que son la falta de eventos en la provincia de Ambato. Porque al perderse esta serie de eventos no se observa a la familia unida. Puesto que la misma, ayuda a cambiar el paradigma de las personas en cuanto a las distracciones de los ciudadanos y personas que visitan al país. Sin embargo, la Fiesta de las frutas y flores crecería crecer como un evento internacional, puesto que beneficia a la economía del país y del sector no depender de los insumos básicos de la nación sino de otras espontaneidades y actividades culturales.

Figura 42. Entrevista 3



Análisis: La entrevista 3 demuestra elementos similares a las entrevistas anteriores (1-2), porque no hay muchas festividades dentro de la ciudad además, se desea que los eventos sean auténticos y originales, en otro detalle es necesario que los autores de los montajes ofrezcan una realidad conceptual, donde la idea que se plasme se venda asertivamente, porque en particular me encanta las festividades y alegorías, pero conservará la esencia tradicional, una innovación, para que sea único, y se lleva a otros cantones y provincias. De este modo acercar a la población a conocer mejor su propia cultura y mejorar la identidad.

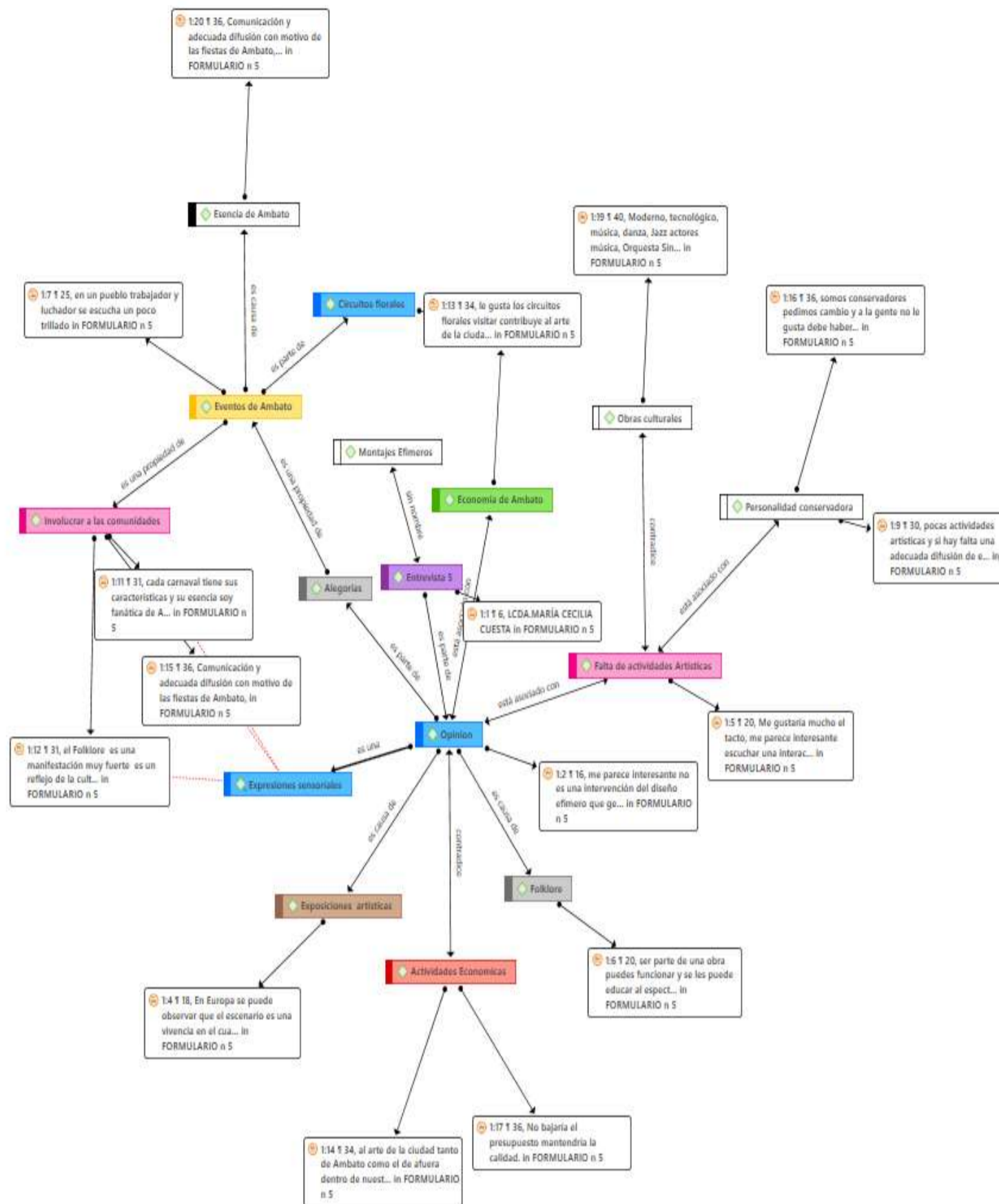
Figura 3 Entrevista #4



Elaboración: Propia

Análisis: El entrevistado 4 es el Sr Viteri Mauricio, expresa una opinión acertada sobre los montajes efímeros, puesto que son necesario e importantes, para cambiar los aspectos culturales que tienen, las personas, porque ellas demuestran avances en las percepciones de los sensores corporales y hacen explotar la imaginación. Aunque en Ambato los pobladores son regionales y trabajadores, lo bueno de estas ideas es que ayudan a mejorar la estructura sociocultural de la provincia. Sin embargo, las personas de la provincia de Ambato son concentradas en sus labores, es necesario incentivar este tipo de actividades para promover la recreación y distracción de las personas.

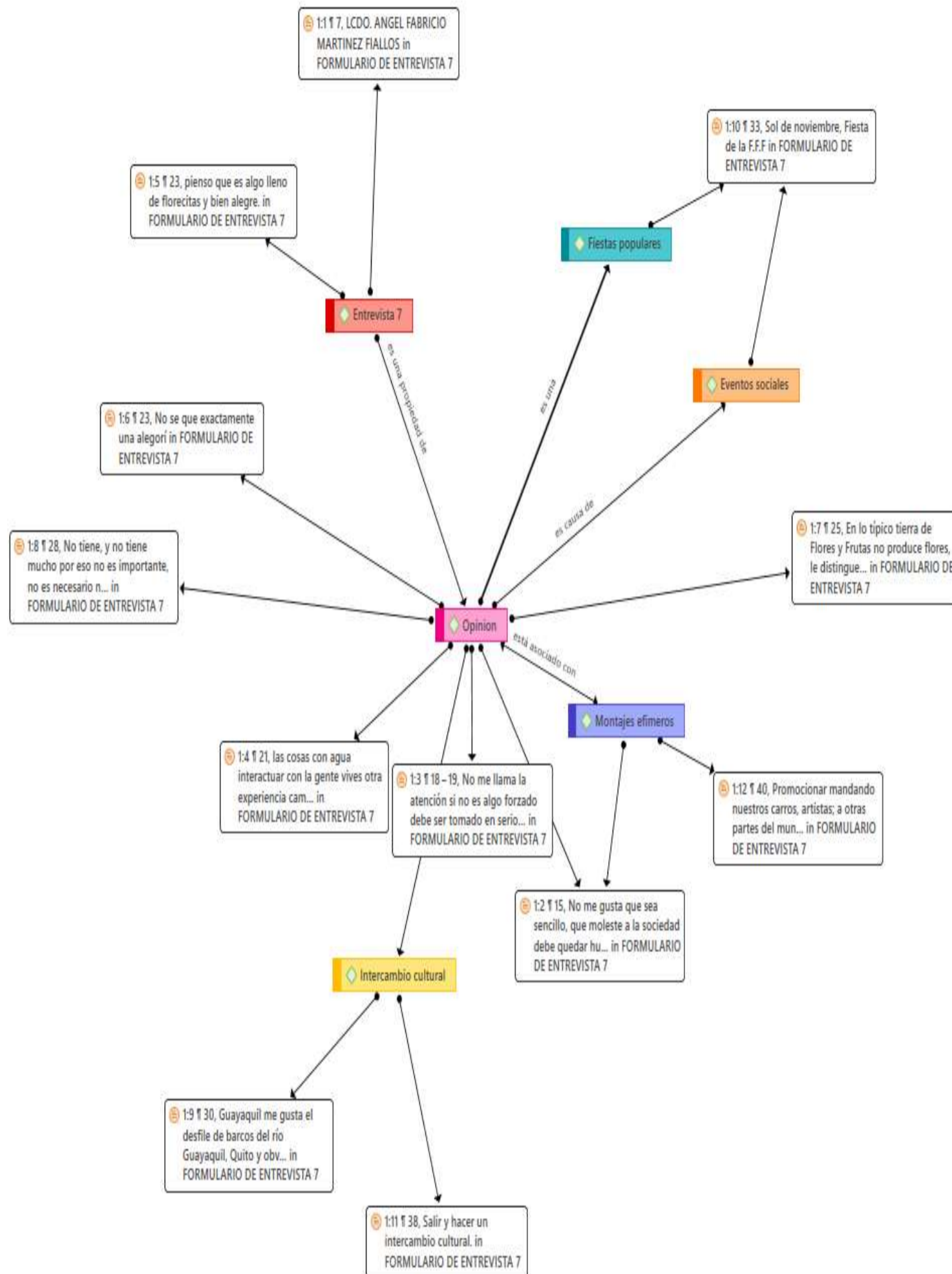
Figura 44. Entrevista #5



Elaboración: Propia

Análisis: Esta entrevista se presta a la formación de los paisajes y montajes efimeros, porque al tener una visión como ex directora del comité organizador de la Feria de las Frutas y Flores, es muy apasionado tener estos eventos en la ciudad. Puesto que, ayudan a realzar la cultura y tradición de la ciudad. Además, demuestra la alegría de las personas al intervenir en estos elementos, un porcentaje alto de la población piensa que ir a una galería de cuadros o a un museo es solo ver imágenes, y creen que es un entorno aburrido. Pero al estar en interacción con los elementos se observa una diferencia actitudinal y conductual, donde los participantes quieren asistir a otro evento igual o mayor magnitud se abrió la opinión personal, se crea una intervención cultural mayor.

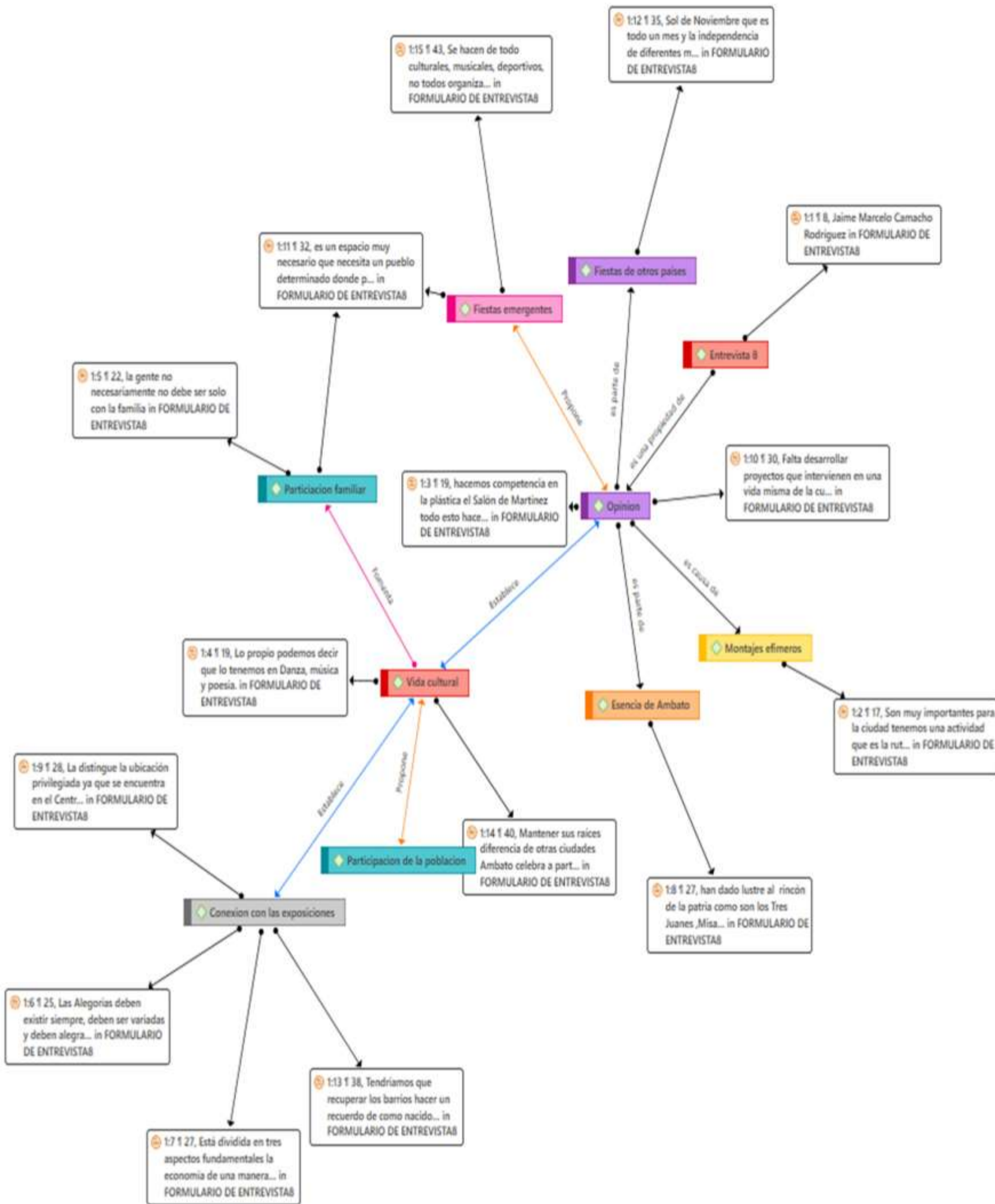
Figura 46. Entrevista #7



Elaboración: Propia

Análisis: Se observa opiniones fuertes sobre el sistema cultural de Ambato, y los artistas porque expresa que las relevancias culturales se realizan iguales sin cambios algunos, y no llaman la atención de la población nativa ni de los turistas, porque no muestran detalles, creatividad sino algo que tiene que hacerse como una obligación, por eso las costumbres son aburridas; es necesario aplicar nuevas tendencias culturales externas y aplicarlas adentro de la ciudad porque incentivan muchos aspectos sociales, culturales y económicos.

Figura 47. Entrevista #8



Elaboración: Propia

Análisis: En esta entrevista, expresa que los montajes efímeros son necesarios e indispensables para mejorar los aspectos socio económicos de la provincia porque con eventos culturales las personas se trasladan para disfrutar el evento. Además, no se sostiene con un evento que es la Fiesta de las frutas y flores, sino de espacios diferentes que ayudan a incentivar el compartir familiar y compartir que se ha perdido en los últimos años. Si bien la zona ha crecido culturalmente, por eventos es necesario incentivar más de estos elementos, porque ayudan a conservar tradiciones que ayudan a crear sensibilidad por su pueblo y como esta conserva su tradición.

Una vez expresada la importancia de realizar entrevistas estructuradas y de las personas a entrevistar en base a las preguntas de socialización previas, lo más importante es sintetizar las siguientes conclusiones; Los principales hitos de la ciudad de Ambato son:

- Desfile de la Confraternidad de Ambato, es el primero, en donde los ambateños se sienten identificados y orgullosos de su ciudad.
- Parque Montalvo, estimado un ícono por ser un lugar de reunión fuera de lo común por su cerramiento entradas y arcos en conjunto con piletas de diseño francés, el monumento al ícono literario Juan Montalvo.
- Guaytambo, es la fruta tradicional de Ambato; adjetivo usado coloquialmente en el Ecuador para referirse a los ambateño (a los nativos de la ciudad de Ambato, capital de la provincia de Tungurahua).
- Iglesias “la Matriz”, cuya estructura agradaba a los fieles, pero se destruyó en el terremoto y que reconstrucción opto por reemplazar con La Catedral que consta de un color blanco y configuración minimalista que permite la interacción del espacio y el cielo.
- Colegio Nacional Bolívar, conserva una estética imponente, de piedra.
- La Providencia, este icono de estilo neogótico llama la atención por su fachada de color rojizo.
- La Medalla Milagrosa que consta de un atrio en piedra y un monumento a la primera imprenta en su vereda.
- La casa del Portal, los arcos de su fachada son de piedra *pishilata* vista.
- Terremoto de 1949
- Canción de Ambato Tierra de Flores.

Existe una consideración y apremio al Mausoleo de Juan Montalvo que fueron creados en honor al ilustre ambateño y la Quinta de Juan León Mera con su micro amazonia dentro de ellas, que revelan el significado del nombre “ciudad jardín”, al igual que la iglesia de la Merced, de la cual, se desprende la identidad como parroquia eclesiástica que alberga la historia social de los ambateños.

También, se observó que la Unión familiar es importante para sociedad, la puntualidad es algo que siempre se destaca y se le conoce al Ambateño con la denominada hora Ambateña,

también, el Altruismo o generosidad, solidaridad que se destaca a que el Ambateño está en dificultades se ayudan, junto con el aprendizaje que permite adquirir y fortalecer aptitudes.

También, se rescató los Valores culturales, los cuales, no es sencillo establecer, varían de acuerdo a las distintas tradiciones que forman el conjunto cultural de la humanidad, se define como un conjunto inmaterial de bienes e ideales, pero esto no quiere decir que sean específicas suele haber valores mayoritarios y minoritarios, hegemónicos y marginales, tanto como heredados e innovadores, tampoco, se confunde con valores religiosos y morales, es así que tenemos algunos ejemplos: Tradición; Es un conjunto de rituales, prácticas lingüísticas y sociales heredadas. Empatía; Capacidad de percibir pensamientos emociones de los demás, Identidad Nacional y Libertad algunos que se mencionaron y se ha estudiado.

Design Thinking

Como se dijo, para el caso de esta tesis, se ha recurrido al método del Design Thinking (figura 44) debido a que una de sus etapas considera a la empatía como un elemento crucial y dentro de ella se aplican técnicas etnográficas tal como las necesarias para identificar el imaginario, deseos y necesidades de una audiencia a fin de diseñar un proyecto de Diseño de raíz cultural.

Figura 49. Modelo Design Thinking.



Elaboración: propia

Esta metodología fue desarrollada a mediados de la década de 1970 en la universidad de Stanford y ha sido la empresa IDEO quien la ha masificado, en la actualidad uno de los métodos de referencia para el diseño de soluciones orientadas a los usuarios.

CONCLUSIONES

- La identificación de los modelos de creación comunitarios para el diseño de festividades culturales efímeras que faciliten la abstracción experimental a partir de los hitos culturales de la ciudad de Ambato. Se llegó a definir que generar un modelo propio que se adapta a la estructura organizacional del Comité de la Fiesta de la fruta y de las flores, permite añorar el pasado para construir el futuro, es la frase que sintetiza la difusión y rescate de valores y costumbres de anteriores generaciones hacia los jóvenes que son los llamados a continuar las tradiciones, esta frase aplicada a una instalación artística interactiva resaltara los hitos culturales de la ciudad, y brindara experiencias sensoriales vivenciales al turista nacional y extranjero.
- El establecimiento de los procesos metodológicos para el desarrollo de instalaciones efímeras basadas en hitos culturales del desarrollo de una propuesta de alegoría genera más valor a los elementos que estructuran el relato provienen del imaginario colectivo que a su vez han sido extractados mediante técnicas etnográficas. Es fundamental entonces contar con informantes que conozcan de las tradiciones y en este caso se notó que las personas con más edad aportan información más valiosa. Entonces, el rango etario debiera ser uno de los criterios más importantes a la hora de elaborar el perfil de los informantes. De la misma manera, los entrevistados y encuestados más jóvenes dominan más los conceptos tecnológicos y de interacción, lo que genera otros criterios de selección en otra variable, la tecnológica, para lo cual, también, es necesario elaborar criterios de selección de informantes.
- La generación de una propuesta de instalación interactiva que represente los hitos culturales de la ciudad de Ambato, en donde, el método etnográfico es el más adecuado para la presente investigación, brinda una variedad de datos de grupos sociales que sirven para una mejor toma de decisiones al momento de la elaboración de una propuesta artística cultural. Para ello se diversificó los lugares y escenarios se descentraliza y se descongestiona los sitios tradicionales. El método conocido como *Design Thinking* se destaca por sobre otros modelos debido a su orientación hacia los usuarios y facilita al o la diseñadora empatizar con ellos, con sus deseos y necesidades. Por otra parte, el aporte

de los expertos fue más irregular, lo que demostró que no todos dominan a un mismo nivel ya sea las tradiciones o las definiciones. A consecuencia de lo anterior, se visualizó la oportunidad de elaborar un método acerca de los montajes efímeros basados en los hitos culturales y las definiciones más aceptadas a fin de unificar entendimientos y criterios que vayan a potenciar el sector turístico de Ambato.

- Se considera que la propuesta de valor tiene cuatro receptores importantes, por un lado, el municipio con sus intereses y regulaciones, pero, también, por su capacidad de financiamiento o de patrocinio. Otros actores importantes son las organizaciones comunitarias y los barrios en donde se ubican pues le da sustento de autenticidad de la propuesta y asegura la participación. A los encargados del marketing territorial les interesa la propuesta por el valor percibido y su influencia en la rentabilidad del proyecto y, finalmente, a la audiencia, principalmente turística que impulsará la economía local.
- La presentación de un modelo de negocio desde el diseño, estableció los beneficios del producto o servicio cultural para la comunidad, Por otra parte, se observó que el uso de nuevos procesos y materiales se abrió posibilidades en el uso y ejecución de técnicas novedosas con gran contenido estético.

El método CANVAS es la mejor alternativa de un modelo de negocio para este tipo de actividad, en donde su principal objetivo es involucrar las instituciones públicas y privadas que desean promocionar su marca mediante el diseño efímero aplicado a instalaciones artísticas interactivas

RECOMENDACIONES

- Ampliar este estudio a otras manifestaciones culturales de la ciudad de Ambato, como el sol de noviembre usan una temática diferente y, también, se propone eventos artísticos culturales a otros cantones y ciudades.
- Investigar el impacto y aceptación de la aplicación de una temática diferente y universal en la realización de los eventos tradicionales de la Fiesta de la Fruta y de las Flores como el de otras ciudades.
- Aumentar y Difundir el turismo vivencial y experiencias sensoriales en los eventos de la fiesta de la ciudad de Ambato y eventos macros de otras ciudades, a fin de unificar entendimientos y criterios que vayan a potenciar el sector turístico.
- Estudiar la aplicación e impacto al emplear materiales no tradicionales en la elaboración de alegorías y figuras efímeras para las festividades Ambateñas.
- Se recomienda como elemento económico para el diseñador, generar modelos de negocio que permitan potenciar este arte para convertirlo en una industria cultural.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvarez, M. (Marzo de 2009). *Escritura creativa. Aplicacion de las tecnicas de Gianni Rodari*. Educere, 13(44), 83-87. Recuperado el 30 de Abril de 2022, de [https:// www. redalyc. org/pdf/356/35614571010.pdf](https://www.redalyc.org/pdf/356/35614571010.pdf)
- Alves, P. (2021). *Estética Digital: Como uma Poesia que não cabe no Livro? Reflexões sobre a Complexidade de Processos Contemporâneos de Leitura*. Dissertar, 18(9), 9-15. Recuperado el 16 de Abril de 2022, de [http:// revistadissertar. adesa. com. br/ index. php/revistadissertar/article/view/71/57](http://revistadissertar.adesa.com.br/index.php/revistadissertar/article/view/71/57)
- Arredondo, M. (2015). *Modelo de la estrategia del Oceano Azul como propuesta de innovacion para el area comercial de una MIP yME guana*. 48-63.
- Asamblea Nacional. (6 de Junio de 2017). *Reglamento General a la Ley Organica de Cultura*. Recuperado el 26 de Abril de 2022, de <https://www.presidencia.gob.ec>: [https:// www. presidencia. gob. ec/ wp- content/ uploads/ 2017/ 08/ a2_Reglamento_gene ral_a_la_ley_organica_de_cultura_julio_2017.pdf](https://www.presidencia.gob.ec/wp-content/uploads/2017/08/a2_Reglamento_general_a_la_ley_organica_de_cultura_julio_2017.pdf)
- Barragan, H., & Aitken, A. (2021). *mes etoiles interactive wall*. Recuperado el 15 de Abril de 2022, de <http://barraganstudio.com/b/?p=100>: <http://barraganstudio.com/b/?p=100>
- Barrera, A., Mora, M., & Mancheno, D. (2013). *Cultura y politica cultural en el DMQ*. Recuperado el 11 de Abril de 2022, de <http://biblioteca.clacso.edu.ar>: [http:// bibliotec a. clacs o. edu. ar/ Ecuador/ icq/ 20170621033945/ pdf_ 744. pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/Ecuador/icq/20170621033945/pdf_744.pdf)
- Buitriago, F., & Duque, I. (2017). *La economia naranja una oportunidad infinita*. Buenos Aires: BID. Recuperado el 15 de Marzo de 2022, de [https:// publications. iadb. org/ pu blic ations /spanish/ document/ La- Econom% C3% ADa- Naranja- Una- oportunidad- infinita. pdf](https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/La-Econom%C3%ADa-Naranja-Una-oportunidad-infinita.pdf)
- Cano, R. (2015). *Diseño de la experiencia y sus metodos. Formación museologia muografia*, 1-20. Recuperado el 31 de Marzo de 2022, de [https:// yusef. es/ Experiencia_ de_ Usuario. pdf](https://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf):

- Canton Crescenti. (2018). *CANTONI CRESCENTI*. Recuperado el 23 de Abril de 2022, de
- Cather, W. (3 de Septiembre de 2020). *Estructuras narrativas: el viaje del heroe*. Recuperado el 30 de Abril de 2022, de
- CEPAL. (2014). *Cultura y desarrollo económico en Iberoamérica*. Buenos Aires: OEI. Recuperado el 20 de Abril de 2022, de <https://www.cepal.org/es/publicaciones/39948-cultura-desarrollo-economico-iberoamerica>
- Chamorro, A. (2017). *el viaje del heroe campbelliano continuidad y ruptura del monomito en la fantasia epica contemporanea*. Fabra: Universidad Pompeu Fabra. Recuperado el 26 de Abril de 2022, de https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/33646/Chamorro_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chang, G. (2019). *Entre la retórica y la ruta: la relación patrimonio y turismo cultural en la carta de ICOMOS*. *Pasos*, 17(2), 388-410. Recuperado el 16 de Abril de 2022, de <https://www.redalyc.org/journal/881/88165873010/88165873010.pdf>
- Dinnie, K. (2011). *City Branding theory and cases*. New York: Palgrave. Recuperado el 16 de Abril de 2022, de https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=CEmjkyuccsAC&oi=fnd&pg=PP1&dq=City+Branding.+Theory+and+cases&ots=PPywTKaFBE&sig=GIDtt7IG88VKGN384kKUG7_fajo#v=onepage&q=City%20Branding.%20Theory%20and%20cases&f=true
- Donoso, S. (2011). *Investigacion cualitativa para diseño y artes*. Buenos Aires: Rustico. Recuperado el 16 de Marzo de 2022, de <https://feriachilenadellibro.cl/producto/9789563355017-investigacion-cualitativa-para-diseno-y-artes/>
- Farah, S. (2014). *Arquitectura efimera interactiva evidenciando el uso de las nuevas tecnologías en la arquitectura*. Bogota: Pontificia Universidad Javeriana. Recuperado el 26 de Abril de 2022, de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/17186/Documento.pdf?sequence=4>

- Ferrada, M. (Marzo de 2006). *Etnografía un enfoque para la investigación de welogs en biblioteconomía y documentación*. *Biblios*, 7(23), 1-10. Recuperado el 26 de Abril de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/161/16172302.pdf>.
- Flores, D., Salazar, M., Nuñez, G., Palacios, J., & Hernandez, V. (2017). *Contexto histórico de la fiesta de la fruta y de las flores y el diseño de los carros alegóricos como elementos simbólico del ambateño*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Recuperado el 31 de Marzo de 2022, de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2060/2/Contexto%20Hist%C3%B3rico%20FFFF.pdf>.
- Flores, M. (2001). Un Continente de Carnaval: *Etnografía Crítica de Carnavales Americanos*. *Anales museo de América*, 1(9), 29-58. Recuperado el 16 de Marzo de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1456043>
- Florida, R. (2014). *LA La clase creativa: la transformación de la cultura, del trabajo y el ocio en el siglo XXI*. Paidós empresa. Recuperado el 16 de Abril de 2022, de <https://www.casadellibro.com/libro-la-clase-creativa-la-transformacion-de-la-cultura-del-trabajo-y-el-ocio-en-el-siglo-xxi/9788449323287/1621808>.
- García, F. (2004). *Fiesta de carnaval, música y poder. El refinamiento de las comparsas Gaditanas en la época contemporánea*. *Musicología*, 27(2), 1115-1147. Recuperado el 16 de Abril de 2022, de <https://www.jstor.org/stable/20798017>.
- González, J., Ramírez, M., Muñoz, E., Flores, A., Gaenem, R., Beltrán, J., & Betanzo, J. (2017). *Prototipado 3D como proceso de enseñanza - aprendizaje en el área profesional de la ingeniería*. *Tecnológico de Monterrey*, 1(1), 1-8. Recuperado el 1 de Abril de 2022, de <https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/622585/REV%20-%202015EG%20Prototipado%203D%20como%20proceso%20de%20ensen%cc%83a%20aprendizaje.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Hassan, Y. (Noviembre de 2015). *Experiencia de usuario: principio y métodos*. Recuperado el 16 de Abril de 2022, de https://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf: https://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf

Hernandez, J., & Borau, J. (2019). *Arquitectura efímera y accesibilidad*. Ciudad de Mexico: Fundación ONCE/Vía Libre. Recuperado el 16 de Marzo de 2022, de [https:// biblioteca.fundaciononce. es/ publicaciones/ colecciones- propias/ coleccion- accesibilidad/ arquitectura-efimera-y-accesibilidad](https://biblioteca.fundaciononce.es/publicaciones/colecciones-propias/coleccion-accesibilidad/arquitectura-efimera-y-accesibilidad)

Hernandez, R., Fernandez, C., & Pilar, L. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.). Buenos Aires: Mc Graw Hill. Recuperado el 31 de Marzo de 2022, de [https:// www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf](https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf)

Herrada, A., & Flores, K. (2018). *Factores internos de la decisión de compra de los clientes en la tienda artesanías plaza, Trujillo, 2017*. Trujillo: Universidad Privada del Norte. Recuperado el 16 de Mayo de 2022, de [https:// repositorio. upn. edu. pe/ bitstream/ handle/ 11537/ 13702/ Herrada% 20Toledo% 20Alexander% 20Raul% 20-% 20Flores % 20Ramirez% 20Karen.pdf?sequence=5](https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/13702/Herrada%20Toledo%20Alexander%20Raul%20-%20Flores%20Ramirez%20Karen.pdf?sequence=5)

Hobsbawm, E., & Ranger, T. (2002). *LA inyección de la tradición*. Barcelona: Crítica. Recuperado el 16 de Marzo de 2022, de [https:// indaga. ual. es/ discovery/ fulldisplay? vid= 34CBUA_ UAL: VU1& search_ scope= MyInstitution& tab= LibraryCatalog& docid= alma991000769889704991&lang= es&context= L&adaptor= Local% 20Search% 20Engine& query= creator, exact, Ruiz% 20Ferna% CC% 81nde,% 20Jose% CC% 81,AND&mode=a](https://indaga.ual.es/discovery/fulldisplay?vid=34CBUA_UAL:VU1&search_scope=MyInstitution&tab=LibraryCatalog&docid=alma991000769889704991&lang=es&context=L&adaptor=Local%20Search%20Engine&query=creator,%20exact,%20Ruiz%20Ferna%20CC%81nde,%20Jose%20CC%81,AND&mode=a)

Imaginario, A. (2013). *Significado de cultura*. Recuperado el 30 de Abril de 2022, de <https://www.significados.com>: <https://www.significados.com/cultura/>

Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2009). *Fiesta de la fruta y de la flores*. Recuperado el 16 de Abril de 2022, de <https://www.patrimoniocultural.gob.ec>: [https:// www.patrimoniocultural.gob.ec/fiesta-de-la-fruta-y-de-las-flores/](https://www.patrimoniocultural.gob.ec/fiesta-de-la-fruta-y-de-las-flores/)

Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2015). *Ambato*. Recuperado el 30 de Abril de 2022, de <https://www.patrimoniocultural.gob.ec>:

- Jacob, R. (2017). *Diseño, emociones y afectividad en Latinoamérica. Economía creativa*, 1(8), 216-228. Recuperado el 11 de Abril de 2022, de [https:// www. redalyc. org/ journal/ 5475/547569057008/html/](https://www.redalyc.org/journal/5475/547569057008/html/)
- Larrain, A., & Madrid, P. (2017). *Manifestaciones artísticas y culturales afrocolombianas. UNa aproximacion al caso de Girardota. Historia y Memoria*, 1(15), 107-135. Recuperado el 31 de Marzo de 2022, de [https:// www. redalyc. org/ pdf/ 3251/ 325152076005.pdf](https://www.redalyc.org/pdf/3251/325152076005.pdf)
- Laurigy, W., & Vedder, J. (2010). *Herramientas y enfoques*. Recuperado el Abril de 11 de 2022, de [https:// www. academia. edu/ 945 7051/ Enciclopedia_ de_ salud_ y_ seguridad_ en_ el_ trabajo](https://www.academia.edu/9457051/Enciclopedia_de_salud_y_seguridad_en_el_trabajo)
- Lozano, R. (2006). *Pulse Room*. Recuperado el 15 de Abril de 2022, de https://www.lozano-hemmer.com/pulse_room.php: <https://www.lozano-hemmer.com>
- Manzi, M. (Enero de 2020). *La ciudad de Santiago resignificada como corporeidad comunicacional temporal en tiempos de estallido social*, 38(57), 162-182. Recuperado el 16 de Marzo de 2022, de [http:// revistas. ubiobio. cl/ index. php/ AS/ article/ view/ 3892](http://revistas.ubiobio.cl/index.php/AS/article/view/3892)
- Marañón, R. (Marzo de 2016). *Etnocultura e identidad: La instalación como nuevo método de investigación artística en Educación Patrimonial*. *Athenea Digital*, 18(1), 431-450. Recuperado el 16 de Abril de 2022, de <https://atheneadigital.net/article/view/v18-n1-mara%C3%B1on/1854-pdf-es>
- Martinez, F., & Vargas, M. (2017). *Cultura y salud mental influencia del medio institucional en Iso enfermos profundos adultos*. Recuperado el 16 de Abril de 2022, de [https://rua.ua.es: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/5891/1/ALT_02_17.pdf](https://rua.ua.es:https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/5891/1/ALT_02_17.pdf)
- Ministerio Coordinador de Patrimonio. (Agosto de 2012). *Introduccion al patrimonio cultural manual introductorio para personal municipal*. Recuperado el 26 de Abril de 2022, de [https:// www. coursehero. com/ file/ 96771962/ libro- introduccion- al- patrimonio- culturalpdf/ compressed- ilovepdf- compressed. pdf](https://www.coursehero.com/file/96771962/libro-introduccion-al-patrimonio-culturalpdf/compressed-ilovepdf-compressed.pdf)

- Ministerio de Cultura. (2012). *Museología, curaduría, gestión y museografía, Manual de producción y montaje para las Artes Visuales*. Recuperado el 16 de Marzo de 2022, de http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/documents/manual_artes_visuales_mincultura.pdf
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2010). *Ambato*. Recuperado el 30 de Abril de 2022, de <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/ambato/>
- Mosco, A. (2016). *Sobre la curaduría y su papel en la divulgación*. *Internacional de Conservación, Restauración y Museología*, 7(13), 74-79. Recuperado el 12 de Marzo de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/3556/355644889007.pdf>.
- Niño, S. (2010). *Las economías de la experiencia.El mercado de la experiencia sensible*. *Investigaciones en el campo del arte*, 4(5), 96-105. Recuperado el 16 de Abril de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3735322>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, Jesus, & Romero, H. (2018). *Metodologia de la investigacion cuantitativa -cualitativa y redaccion de la Tesis*. Bogotá: Ediciones de la U. Recuperado el 16 de Abril de 2022, de https://edicionesdelau.com/wp-content/uploads/2018/09/Anexos-Metodologia_%C3%91aupas_5aEd.pdf
- Obregon, R. (2003). *Arte contemporaneo y educacion artistica: los valores portencialmente educativos de la instalacion*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Recuperado el 16 de Abril de 2022, de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/7259/1/T26912.pdf>
- Orduna, G., & Urpi, C. (2010). *Turismo cultural como experiencia educativa de ocio*. *Universidad bolivariana*, 9(1), 85-108. Recuperado el 12 de Marzo de 2022, de <https://www.scielo.cl/pdf/polis/v9n26/art05.pdf>
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Generacion de modelos de negocio un manual para visionarios, revolucionarios y retadores*. Deusto. Recuperado el 26 de Abril de 2022, de <https://cecma.com.ar/wp-content/uploads/2019/04/generacion-de-modelos-de-negocio.pdf>

Pereiro, X. (2012). *Etnografía y reflexividad. Antropología social*, 1(1), 287-312. Recuperado el 16 de Marzo de 2022, de <https://revistas.ucm.es/index.php/articlev/40380/38749>

Pine, J., & Gilmore, J. (2001). *La economía de la experiencia*. Buenos Aires: Granica S.A. Recuperado el 1 de Abril de 2022, de https://books.google.com.ec/books/about/La_Economia_de_la_Experiencia.html?hl=es&id=-ECn14xHSWgC&redir_esc=y

Presidencia de la Republica del Ecuador. (11 de Abril de 2010). *El Día Nacional del Patrimonio Cultural se conmemora con cerca de 200 eventos en todo el país*. Recuperado el 26 de Abril de 2022, de <https://www.presidencia.gob.ec>: <https://www.presidencia.gob.ec/el-dia-nacional-del-patrimonio-cultural-se-conmemora-con-cerca-de-200-eventos-en-todo-el-pais/#:~:text=Este%2018%20de%20abril%20se,y%20conservar%20nuestros%20patrimonios%20culturales>.

Rosas, S., Rosas, G., & Rosas, J. (Diciembre de 2021). *Revista Ambato*, 38(121). Recuperado el 30 de Abril de 2022.

Sacco, P., & Tavano, G. (2009). *The Social Viability of Culture-led Urban Transformation Processes: Evidence from the Bicocca District, Milan. Urban Studies*, 115-1135. Recuperado el 12 de Abril de 2022, de https://www.researchgate.net/publication/248974414_The_Social_Viability_of_Culture-led_Urban_Transformation_Processes_Evidence_from_the_Bicocca_District_Milan

Sagna, E. (2018). *Instalacion artistica interactiva en torno a la dicotomia presencia-ausencia*. Quito: Universidad Central del Ecuador. Recuperado el 16 de Abril de 2022, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/16982/1/T-UCE-0002-ART-026.pdf>

Sanchez, A. (2004). *Hildebrand, Dietrich y Alice von, Actitudes morales fundamentales*. Recuperado el 16 de Marzo de 2022, de <https://revistas.unav.edu/index.php/anuario-filosofico/article/view/31668/26846>.

- Sanz, E. (2016). *Productos efímeros de uso colectivo Propuesta metodológica para su catalogación y análisis*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Scandroglio, B., Lopez, J., & San Jose, M. (2008). *La Teoría de la Identidad Social: una síntesis crítica de sus fundamentos, evidencias y controversias*. *Psicothema*, 20(1), 80-89. Recuperado el 16 de Abril de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/727/72720112.pdf>
- Sevilla, G., & Salazar, S. (2015). *Entornos inclusivos. Una metodología para la elaboración de planes de accesibilidad*. *Iconofacto*, 11(6), 96-106. Recuperado el 16 de Abril de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6302044>.
- Suarez, C. (2018). *Entre lo efímero y lo eterno, lo evanescente*. *Estudios sobre arte actual*, 6(1), 49-60. Recuperado el 16 de Marzo de 2022, de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-EntreLoEfimeroYLoEternoLoEvanescente-6861739.pdf>
- Torres, J. (2017). *Estado central, gobierno local y población ambateña en la reconstrucción de la urbe tras el terremoto del 5 de agosto de 1949*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar|. Recuperado el 26 de Abril de 2022, de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/5859/1/T2429-MH-Torres-Estado.pdf>
- Traverso, P., Willians, B., & Palacios, I. (2017). *La comunicación efectiva como elementos de éxito en los negocios*. Samborondon: Universidades Ecotec. Recuperado el 11 de Abril de 2022, de <https://www.ecotec.edu.ec/content/uploads/investigacion/libros/comunicacion-efectiva.pdf>
- Trimarchi, P. (2008). *IUS ET VERITAS*, 1(37), 16-23. Recuperado el 15 de Marzo de 2022, de https://www.academia.edu/36643169/Parisi_Laudatio_Pietro_Trimarchi
- UNESCO. (1981). *En las fronteras de la sociología*. *Ciencias sociales*, 32(2), 1-234. Recuperado el 16 de Abril de 2022, de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000262278_spa

- UNESCO. (2004). *Unesco y el Patrimonio Mundial*. Recuperado el 16 de Abril de 2022, de <https://www.unescoetxea.org/dokumentuak/UNESCOPatrimonio.pdf>
- UNESCO. (2010). *Patrimonio Cultural*. Recuperado el 30 de Abril de 2022, de <https://es.unesco.org>: <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/patrimonio>.
- Vilatuña, F., Guajala, D., Pulamarin, J., & Ortiz, W. (2012). *Sensación y percepción en la construcción del conocimiento*. *Sophia*, 1(13), 123-149. Recuperado el 16 de Abril de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846102006.pdf>.
- Villaroel, D. (2013). *Estudio de folclore y su interpretacion en la vestimenta autocona del canton pelileo dirigido al departamento de cultura del Gobierno Autonomo Descentralizado de Pelileo*. Ambato: Universidad Tecnica de Ambato. Recuperado el 26 de Abril de 2022, de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7914/1/FDAA.16.pdf>
- Viteri, M. (2007). *Estudio de factibilidad para establecimiento una empresa floricuola en la zona del Canton Cayambe*. Quito: Institutos de Altos Estudios Empresariales. Recuperado el 2 de Abril de 2022, de <https://repositorio.iaen.edu.ec/handle/24000/64?mode=full>

ANEXOS

Anexo 1 Oficio

OFICIO APROBADO DEL COMITÉ PERMANENTE DE LA FIESTA DE LAS FLORES Y FRUTAS

Ambato, 3 agosto 2020


3-8-2020
Artística.

Señora Diana Almeida Vásquez

DIRECTORA EJECUTIVA COMITÉ PERMANENTE DE LA FIESTA DE LA FRUTA Y DE LAS FLORES

Ciudad.

Por el presente le solicito que me permita presentarle mi proyecto de Tesis Titulado "Diseño Efímero Aplicada a una instalación Artística basada en los hitos culturales de la ciudad de Ambato" el cual deseo aplicar a la próxima edición de la Fiesta De La Fruta y de las Flores.

Agradeciendo la tensión en la presenta, me despido deseándole éxitos en sus funciones.

ATENTAMENTE



Carolina Chimborazo

DISEÑADORA

Juana Ortiz
02/08/2020
10:15

Anexo 2. Bases de Concurso de Alegorías Efímeras



COMITÉ PERMANENTE DE LA FIESTA DE LA FRUTA Y DE LAS FLORES
 Calle Píisima S/N y Raymundo de Salazar, Santa Elena - Monumento a la Primera Imprenta -
 Teléfonos (03-2) 466314/15/16
 Ambato - Ecuador

2

EXPIDE el:

INSTRUCTIVO PARA EL PROCESO DE SELECCIÓN DE DISEÑOS Y CONSTRUCCIÓN DE ALEGORÍAS EFÍMERAS A EXHIBIRSE EN ESPACIOS PÚBLICOS URBANOS Y RURALES DE LA CIUDAD DE AMBATO DEL 12 al 16 FEBRERO 2021.

Artículo 1.- Se define como alegoría efímera a una escultura realizada con técnica mixta combinando materiales naturales y artificiales o reciclados que abarquen las dimensiones máximas aproximadas de: 6 metros de altura, 7 metros de largo, 3 metros de ancho, y deben ser diseñadas para exhibirse en un lugar fijo. Estas esculturas deben incluir una propuesta de movimiento automático o proponer movimientos manuales que generen interactividad entre el público y la escultura. Además, las alegorías efímeras deben incluir una propuesta de luz o iluminación que aporte al concepto y propuesta estética de la misma.

El comité Permanente de la fiesta de la Fruta y de las Flores, convocará al PROCESO DE SELECCIÓN DE DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE ALEGORÍAS EFÍMERAS DE LA LXX FIESTA DE LA FRUTA Y DE LAS FLORES, que serán exhibidas del 12 al 16 de febrero de 2021, en espacios públicos urbanos y rurales de la ciudad con el fin de crear un circuito de arte urbano en el cual se visibilice el trabajo de artistas y constructores de la ciudad de Ambato.

Artículo 2.- REQUISITOS DEL PARTICIPANTE:

- Ser mayor de edad.
- RUC vigente a la fecha de presentación.
- RUP vigente y habilitado a la fecha de presentación.
- Patente Municipal vigente y habilitado.
- No ser funcionarios públicos.
- Podrán participar diseñadores gráficos, artistas plásticos, diseñadores industriales, personas con experiencia en diseño y otros relacionadas con el área.

Artículo 3.- REQUISITOS DEL DISEÑO DE ALEGORÍAS EFÍMERAS PARA EXPOSICIÓN:

1. Los diseños serán presentados mediante un seudónimo del participante.
2. El titular del diseño deberá ser el AUTOR del mismo, siendo el único responsable frente a las acciones respectivas.
3. Los trabajos deberán ser INÉDITOS, y no deben haber sido comercializados ni publicados en fechas anteriores al concurso.
4. Cada participante podrá presentar las propuestas que crea convenientes de los temas planteados en la convocatoria.

Artículo 4.- FORMA DE PRESENTACIÓN:

INSTRUCTIVO PARA EL PROCESO DE SELECCIÓN DE DISEÑOS PARA LA CONFECCIÓN DE VESTUARIO ARTÍSTICO PARA EL DESFILE DE LA LXX EDICIÓN DE LA FIESTA DE LA FRUTA Y DE LAS FLORES Y RONDA NOCTURNAL
www.fiestaambato.com



COMITÉ PERMANENTE DE LA FIESTA DE LA FRUTA Y DE LAS FLORES
 Calle Filóna S/N y Fausto de Salazar, Santa Elena - Monumento a la Primera Imprenta -
 Teléfonos (05-2) 466334/15/38
 Ambato - Ecuador

3

1. El participante deberá entregar dentro de un sobre cerrado y sellado con su respectivo SEUDÓNIMO, el siguiente material:

ANEXO 1:

- Cada diseño en formato A3 a color. (Utilizando cualquier expresión creativa).
- En fondo blanco. (Utilizando material apropiado que no esté sujeto a dobleces ni enrollado).
- Se deberá presentar una perspectiva general del diseño en tamaño grande y en el lado superior derecho se deben incluir en tamaño pequeño una vista general de la escultura iluminada.
- En la parte inferior del formato deberá ir el nombre de la ALEGORÍA EFÍMERA propuesta y el seudónimo del participante.

ANEXO 2:

- Por cada diseño en formato A4, se deberá señalar el material de recubrimiento propuesto para la alegoría efímera. Los materiales pueden ser naturales, artificiales o reciclados siempre y cuando no afecten la calidad estética de la escultura, para lo cual dichos materiales estarán sujetos a la aprobación del Comité Permanente de la Fiesta de la Fruta y de las Flores, institución que podrá sugerir los cambios que considere pertinentes, los mismos que serán de cumplimiento obligatorio por parte del seleccionado.
- Además, este documento deberá contar con una descripción clara de 1 movimiento o efecto automático o manual que genere interactividad con el público y la escultura. Los movimientos deben ser significativos y aportar estéticamente en relación a la propuesta de diseño y construcción. (Ej. Giro sobre su propio eje, arriba-abajo, abre-cierra, etc.).
- Este documento también deberá contar con la descripción de la ALEGORÍA EFÍMERA que deberá plantearse para ser realizada en dimensiones máximas aproximadas de: 6 metros de altura, 7 metros de largo y 3 metros de ancho.
- Los diseños deberán tomar en cuenta que la escultura debe incluir una propuesta de iluminación que resalte las características estéticas y conceptuales de la escultura.
- En la parte inferior del formato deberá ir el nombre de la ALEGORÍA EFÍMERA propuesta y el seudónimo del participante.

En sobre separado, identificado con el mismo seudónimo se deberá entregar lo siguiente:

- Oficio dirigido a la Dirección Ejecutiva del Comité Permanente de la Fiesta de la Fruta y de las Flores, en el que se debe precisar cuáles son las piezas que se entregarán en caso de que su diseño sea escogido.
- Hoja de vida del Participante SEUDÓNIMO de acuerdo al modelo establecido. (Ver ANEXO 3).
- Copia de documentos que acrediten su profesión o su experiencia (título profesional, certificado u otros).
- Copia de la cédula y papeleta de votación del participante o pasaporte.
- Copia del RUC.
- Copia del RUP.
- Certificado emitido por el IESS (descargar de la página web de la institución).



CÓMITÉ PERMANENTE DE LA FIESTA DE LA FRUTA Y DE LAS FLORES
 Calle Risóna 5/9 y Raymundo de Salazar, Santo Elena - Monumento a la Primera Imprenta-
 Teléfonos (03-2) 463314/15/16
 Ambato - Ecuador

- Certificado de no ser contratista incumplido o adjudicatario fallido emitido por el SERCOP (de la página web de la institución).
- Patente Municipal actualizada de ser el caso.

En caso de ser seleccionado deberá contar con todos los requisitos anteriores, además de la factura y la patente municipal al día.

Artículo 5.- FECHAS DEL PROCESO.-

Inicio del Proceso: Jueves 8 de octubre de 2020 a las 9:00
 Redes oficiales del Comité Permanente de Fiestas

Entrega de documentos y diseños: Jueves 8 de octubre de 2020

Horario de la Entrega: 8:30 hasta las 17:00 de Lunes a Viernes.

Oficinas del Comité Permanente de la Fiesta de la Fruta y de las Flores.

Finalización de la entrega de documentos y diseños: martes 27 de octubre de 2020

Horario de la Entrega: 8:30 hasta las 17:00.

Conclusión del proceso de Selección: miércoles 28 de octubre de 2020

Con la declaratoria de los seleccionados, quienes entrarán al proceso de adjudicación.

Artículo 6.- CONDICIONES GENERALES

1. La Selección de diseños estará a cargo de la Dirección Ejecutiva del Comité Permanente de la Fiesta de la Fruta y de las Flores, junto al Departamento Artístico; de ser necesario se podrá solicitar asesoría de otros departamentos de la institución antes mencionada, o asesoría externa que pueda fortalecer o aportar con un criterio sobre la selección.
2. La evaluación de los trabajos presentados se realizará sin conocer la identidad de los participantes.
3. Se realizará una preselección de los diseños, que pasarán a la selección definitiva.
4. Los seleccionados pasarán a una revisión, con el objetivo de comprobar que el mismo no haya sido realizado mediante plagio, imitación, reproducción o copia, si se llegare a comprobar el hecho quedará descalificado inmediatamente.
5. Ratificando los seleccionados, la Dirección Ejecutiva o el Departamento Artístico de la institución, podrá solicitar cambios respecto de los diseños.
6. Los seleccionados cederán los derechos patrimoniales de los DISEÑOS, mismos que pasarán a ser parte del Comité Permanente de la Fiesta de la Fruta y de las Flores, respetando los derechos morales del autor. Su uso y reproducción serán controlados estrictamente por el Comité Permanente de la Fiesta de la Fruta y de las Flores.
7. Los seleccionados tendrán un plazo máximo de 8 días luego de terminado el proceso para ser entregados.
8. Los seleccionados deberán presentar una declaración juramentada del trabajo INÉDITO, realizado en referencia al DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE ALEGORÍAS EFÍMERAS.
9. Adicional a todo, los participantes podrán presentar propuestas innovadoras, las que podrían ser parte de los desfiles, como por ejemplo estructuras adicionales para el transporte de los mismos, entre otros.



COMITÉ PERMANENTE DE LA FIESTA DE LA FRUTA Y DE LAS FLORES

Calle Píñata S/N y Raymundo de Salazar, Santa Elena -Monumento a la Primera Imprenta-
Teléfonos (03-2) 466314/15/38
Ambato - Ecuador

10. Se tomará en cuenta la innovación en propuestas de diseño tanto en materiales, movimientos o efectos de la alegoría u otras estructuras que puedan participar en los desfiles.

Artículo 7.- CONDICIONES ESPECÍFICAS:

La Dirección Ejecutiva con base a sus funciones, puede declarar desierto el concurso con las justificaciones que dentro de su potestad se encuentre, en cuyo caso el Directorio conocerá dicha resolución y procederá a tomar las decisiones que considere convenientes.

Una vez recibidas las propuestas, la Secretaría General del Comité Permanente de la Fiesta de Fruta y de las Flores, levantará un Acta en la que se especifique a los participantes que han cumplido con los requisitos y que podrán participar en el presente proceso de selección; así mismo se detallará los participantes que quedan automáticamente descalificados por incumplimiento de los requisitos determinados y preestablecidos para el concurso. Las Actas se publicarán oportunamente en la página web de la institución (www.fiestasdeambato.com).

Los seleccionados suscribirán un contrato con la institución correspondiente al servicio de diseño y construcción de la alegoría efímera, en donde cederán los derechos patrimoniales en favor de la institución.

Artículo 8.- NOTIFICACIÓN DEL SELECCIONADO:

Los participantes seleccionados serán notificados telefónicamente o a través del correo electrónico detallado en la hoja de vida, para lo cual se sentará una razón de la constancia de la notificación.

Artículo 9.- VIGENCIA

El presente reglamento entrará en vigencia a partir de la suscripción del/la Director/a Ejecutivo/a del Comité Permanente de la Fiesta de la Fruta de las Flores, sin perjuicio de su publicación en la página web institucional.

DISPOSICIONES FINALES

ÚNICA.- Todo aquello que no esté previsto en este documento, será resuelto por la Dirección Ejecutiva del Comité Permanente de la Fiesta de la Fruta y de las Flores, así mismo cualquier divergencia o controversia que suscitara dentro de la realización de este procedimiento será resuelto por la dirección ejecutiva mediante comunicación escrita.

Dado y firmado en la ciudad de Ambato, a los ocho días de octubre del dos mil veinte.

COMUNÍQUESE.

DIANA ALEJANDRA VÁSQUEZ
DIRECTORA EJECUTIVA

COMITÉ PERMANENTE DE LA FIESTA DE LA FRUTA Y DE LAS FLORES

Anexo 3. Artículo Digital

ambatonews.com/2021/08/11/ambato-y-banos-los-mas-visitados-de-tungurahua-en-el-feriado



REGIONAL TUNGURAHUA

Ambato y Baños los más visitados de Tungurahua en el feriado

REDACCIÓN · 11 AGOSTO, 2021

Visitantes de distintos puntos del país llegaron a Tungurahua en el último feriado por el 10 de Agosto, el que fue considerado como el mejor desde que inició la pandemia. Ambato y Baños fueron los cantones con más visitantes, seguidos por Patate, Pelileo y Cevallos.

Según datos de la Coordinación Zonal de Turismo, hasta el viernes 6 de agosto se evidenció al menos el 35% de ocupación en hotelería de Ambato, mientras que en Baños de Agua Santa se generó ya el 100%. Esto gracias a la difusión turística y de eventos promocionados en estos lugares.

Un recorrido por los parques y parroquias de Ambato para mirar las alegorías manufacturadas por los artesanos de la ciudad fue parte de la oferta de la ciudad, para el feriado por el Primer Grito de Independencia.

Los deportes extremos, zoológicos, parques y más atractivos son los que incentivaron a los turistas visitar Baños de Agua Santa y generar un gran movimiento comercial económico en esta ciudad.

El último feriado ayudó mucho a la reactivación económica del sector turístico que ha venido atravesando varias pérdidas debido a la pandemia y que espera volver a la normalidad lo más pronto posible.

Anexo 4. Artículo de Prensa

EL HERALDO

VIERNES
4 DE AGOSTO DEL 2021
2 SECCIONES, 24 PAGINAS
Número total de ejemplares
puestos en circulación
A \$300

PRIMERA EDICIÓN LAMAS N° 21.367
Ambato - Ecuador
@ELHERALDOEQU
www.elpunto.com.ec

Ambato se levantó tras una tragedia

La conmemoración de 'El Origen' permite la exhibición de alegorías y esculturas de fantasía en distintos sectores de la ciudad. (Foto: El Heraldo)

Apes, en el atrio de La Catedral, el Comité Permanente de la FFF desarrolló el programa de conmemoración de 'El Origen' por los 72 años del resurgimiento de Ambato luego del terremoto de 1949.

El alcalde de Ambato, Javier Altamirano, calificó de importante el día, porque los ciudadanos recordaron el suceso del cinco de agosto que forjó el espíritu del altivo ambateño.

"En medio de casos de víctimas y muertes prevaleció la esperanza, la cual nunca perdieron las personas para reconstruir una ciudad y provincia", enfatizó.

(1)

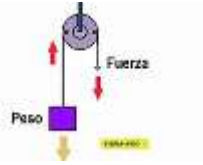


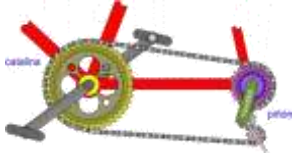


EJEMPLAR:
Actualidad...

Planta de fabricación de vacunas

El presidente de Ecuador, Guillermo Lasso, visitó una planta de fabricación de vacunas en el estado de Rusa, Vladimir Putin, donde asistió en el momento de establecer una planta de fabricación de la vacuna Sputnik V y Sputnik Light para combatir el pandemia de la Covid-19, como parte de un acuerdo de cooperación en beneficio de ambos países. He visitado al presidente Putin a visito Ecuador y profundizar esta relación.

Anexo 5. Ejemplo de la interactividad

EJEMPLO DE LA INTERACTIVIDAD

Fase 1	Planteamiento: Buscar Posibles interactividades en la Alegoría incorporan parámetros ergonómicos y Paramétricos
Fase2	Objetivo: Lograr la interacción objeto usuario que en este caso dado por accesorios y mecanismos. Identificar y Aplicar los recursos de interactividad en un producto a través de mecanismos dinámicos y accesorios mobiliarios.
Fase 3	Análisis de requerimientos ergonómicos y antropométricos.
Fase 4	Ideación – Creación -Selección
<p>Accesorios de Interactividad Se escogió el columpio , se adapta mejor al diseño.</p> <p>En el segundo caso se selecciona la resbaladera , se asemeja al cabello de la muñeca y interactuan con la misma.</p>	
<p>Mecanismos</p> <p>En el Primer caso se escoge el mecanismo de 3 poleas En el lugar a que la gente ayude al conejo a sacar la zanahoria.</p> <p>En el Tercer caso se utiliza el mecanismo de la bicicleta se mueve a las alas del pajarito interactuan y es parte de la Alegoría</p>	     

Anexo 6 Entrevista hecha por el comité permanente de la fiesta de la fruta y de las flores a diferentes artistas y diseñadores de alegorías.

Diego Caiza:

Una alegoría es una manifestación artística es la oportunidad para expresar ideas de distinta manera.

Erika Chimborazo

para mí una alegoría es una representación a la final de todas nuestras tradiciones qué es lo que tiene escondido la ciudad qué es lo que nosotros representamos qué es lo que nosotros hacemos lo que nosotros queremos mostrar

Diana Almeida

las alegorías a una representación material y física de lo intangible para la fiesta del desfile son justamente es la representación de como pueblo se levantó después de una desgracia han contado una historia a través de los baños y se ha mantenido es esto lo que le hace una tradición, pero lo verdaderamente importante es como visibilizamos Ambato a través de estas obras de arte.

Carmen Landi

Dentro de la investigación histórica digamos la trascendencia de la fiesta de la fruta es que nace desde una desde un momento histórico de una catástrofe del terremoto del 49 donde la ciudad es destruida.

Diana Almeida

la idea de hacer la fiesta justamente era visibilizar ambas atravesaron una crisis económica bastante fuerte y qué fue lo que se les ocurrió empezar a comercializar desde aquí

Carolina Chimborazo

mi papá es cerrajero él nos llevaba a mis hermanos y a mí al ver el desfile de las frutas de allá su taller y ahí vi mi primer carro alegórico y me emocionó mucho ver cómo la gente la algarabía de la gente era muy bonita cómo era el contagio todas las personas estaban muy contentas.

Trajan Flores

yo presenté 3 diseños espere que se me apruebe 1 terminé 6 la primera vez desde ahí no he parado ya voy cerca de 25 años para la fiesta

Diana Almeida

las alegorías están elaboradas con flores frutas pan semillas granos secos porque son justamente estos productos los que ayudaron a reactivar económicamente la ciudad después de esa tragedia

Carmen Landi

Yo he visto, vienen familiares y se extasían en estos carros alegóricos porque claro es una cosa extraordinaria ver como una fruta que le ve diariamente a una mandarina lo que sea verle cómo se transforma en una en un elemento estético

Diego Caiza

En mi caso bueno en la alegoría utilice ají mandarina flores naturales, rosas quinua.

Carolina Chimborazo

El pan en las frutas todas las galletas, también, por ejemplo, en las alegorías se involucran a toda la comunidad sí involucra muchas personas incluso hay personas que dicen me gusta ir a poner una florcita y dicen sí que genial que bonito que bonito que fue poner una flor en alegría y se sienten parte de Ambato de las alegorías de la construcción.

Carmen Landi

La tradición y las tradiciones, también, nos sirven para fortalecer los procesos de identidad la fiesta de la fruta la fiesta de la fruta como es del eslogan es un es un constructo o nos permite construir la identidad de los ambateños a través de estos imaginarios.

Carolina Chimborazo

Es un sentimiento en que usted trabaja para la comunidad nosotros todos los diseñadores no solo es mi sentimiento hemos hablado con bastantes y el sentimiento de trabajar todos para ustedes para los ambateños es grande y ver las sonrisas como digo otra vez es muy bonito.

Diego Caiza

La fiesta se hace años se hizo para animar a la gente para para reactivar la economía para reconstruir una ciudad la fiesta esta vez, también, es la oportunidad.

Anexo 7 Entrevista hechas a diferentes directores, gestores culturales de la ciudad de Ambato

ENTREVISTA

TEMA:

“DISEÑO EFIMERO APLICADO A UNA INSTALACIÓN INTERACTIVA BASADA EN LOS HITOS CULTURALES DE AMBATO.”

OBJETIVOS:

4. Conocer qué piensan o saben los informantes acerca del diseño efímero e instalaciones interactivas.
5. Identificar cómo se originan los hitos culturales de Ambato.
6. Identificar argumentos para elaborar un modelo de creación comunitaria para el diseño de festividades culturales efímeras.

Explicación al informante:

la presente entrevista es parte de la investigación contenida en la tesis de magister titulada “**Diseño efímero aplicado a una instalación interactiva basada en los hitos culturales de Ambato**”, de la Pontificia Universidad Católica de Ambato, de la cual, soy autora. Toda la información obtenida sólo tiene fines académicos manteniéndose el anonimato de los informantes como así toda referencia a sus ocupaciones u otra característica que permita su identificación.

A fin de garantizar la integridad y representatividad de la información obtenida, cada informante se identifica con un número correlativo y asociado a una de las siguientes categorías:

1. Autoridad
2. Gestión cultural
3. Diseño y producción
4. Audiencia

La entrevista es estructurada y le envía una transcripción de la parte que sería incluida en la tesis para que usted la revise o haga las observaciones que estime pertinentes y manifieste su autorización para su publicación o no.

Glosario:

Diseño efímero: consiste en el montaje de un proyecto de Diseño cuya duración es transitoria, por ejemplo, una feria, un festival, una exposición, una promoción...

Instalación interactiva: es un montaje donde el público participa de activamente, por ejemplo, degustación de sabores, demostración de celulares, karaoke, ...

Alegoría: montaje transitorio que representa valores o características de un grupo de personas o instituciones, ser estáticas o móviles.

INFORMANTE N°:

CATEGORÍA:

Objetivo 1 (estos objetivos los eliminamos de la pauta de entrevista, es solo para que adjuntes el formulario de entrevistas en el anexo de la tesis, se vea que existieron criterios para elaborarla)

1. ¿Cuál es su opinión acerca de los montajes efímeros?
2. ¿Qué piensa de los montajes que ofrecen algún tipo interacción con el usuario?
3. ¿Desde su posición, qué tipo de interacción encontraría interesante?

Objetivo 2

4. ¿Cuál es su opinión acerca de las alegorías?

5. ¿En qué consiste la esencia de Ambato? ¿Qué la distingue de otras ciudades ecuatorianas?
6. ¿Qué opina de la vida cultural de Ambato?
7. ¿Qué opina de otros carnavales o fiestas populares, en cualquier parte del mundo?

Objetivo 3

8. ¿De qué manera los eventos que ofrece Ambato en sus fiestas contribuyen al Arte y a la cultura?
9. ¿Cómo se podría involucrar más activamente a la población en las fiestas de Ambato?
10. ¿Qué otro tipo de actividades podrían complementarse con las fiestas de Ambato?
11. ¿Qué otro tipo de actividades podrían complementarse con las fiestas de Ambato?

ENTREVISTA

TEMA:

“DISEÑO EFIMERO APLICADO A UNA INSTALACIÓN INTERACTIVA BASADA EN LOS HITOS CULTURALES DE AMBATO.”

OBJETIVOS:

1. Conocer qué piensan o saben los informantes acerca del diseño efímero e instalaciones interactivas.
2. Identificar cómo se originan los hitos culturales de Ambato.
3. Identificar argumentos para elaborar un modelo de creación comunitaria para el diseño de festividades culturales efímeras.

Explicación al informante:

la presente entrevista es parte de la investigación contenida en la tesis de magister **titulada “Diseño efímero aplicado a una instalación interactiva basada en los hitos culturales de Ambato”**, de la Pontificia Universidad Católica de Ambato, de la cual, soy autora. Toda la información obtenida sólo tiene fines académicos manteniéndose el anonimato de los informantes como así toda referencia a sus ocupaciones u otra característica que permita su identificación.

A fin de garantizar la integridad y representatividad de la información obtenida, cada informante será identificado con un número correlativo y asociado a una de las siguientes categorías:

1. Autoridad
2. Gestión cultural
3. Diseño y producción
4. Audiencia

La entrevista es estructurada y se le envía una transcripción de la parte que sería incluida en la tesis para que usted la revise o haga las observaciones que estime pertinentes y manifieste su autorización para su publicación o no.

Glosario:

Diseño efímero: consiste en el montaje de un proyecto de Diseño cuya duración es transitoria, por ejemplo, una feria, un festival, una exposición, una promoción...

Instalación interactiva: es un montaje donde el público participa de activamente, por ejemplo, degustación de sabores, demostración de celulares, karaoke, ...

Alegoría: montaje transitorio que representa valores o características de un grupo de personas o instituciones, ser estáticas o móviles.

FORMULARIO DE ENTREVISTA

FORMULARIO n°1

INFORMANTE n°:1

ING. LISSETTE NARANJO
EX DIRECTORA DEL COMITÉ
PERMANENTE F.F. F

CATEGORÍA:

AUTORIDAD

PREGUNTAS

1. ¿Cuál es su opinión acerca de los montajes efímeros?

Son espacios positivos para que la gente viva con una distracción buena y trae novedades con temas diferentes y no se pierde el sentido de innovación, no es como un monumento que ya lo vemos siempre y ya no hay expectativa con lo efímero hay expectativa y se vive una nueva experiencia.

2. ¿Qué piensa de los montajes que ofrecen algún tipo interacción con el usuario?

Me parecen que son novedosos , permite una experiencia vivencial , se tiene una vivencia con la creatividad del constructor.

3. ¿Desde su posición, qué tipo de interacción encontraría interesante?

Debería ser una interacción familiar en dónde interactúen desde los niños hasta las personas de la 3era edad existe música, pintura.

4. ¿Cuál es su opinión acerca de las alegorías?

Es una representación visual que explica mucho sin necesidad de emitir sonidos a simple vista sabemos de qué se trata.

5. ¿En qué consiste la esencia de Ambato? ¿Qué la distingue de otras ciudades ecuatorianas?

En sus tradiciones arraigadas en el corazón de los ciudadanos donde, se tiene un carácter más emocional y sentimental. La gente vive con emoción, tradición y nostalgia.

6. ¿Qué opina de la vida cultural de Ambato?

Yo diría que es muy pasiva debería haber más eventos en el ámbito de gestión cultural promociona mas la cultura de Ambato.

7. ¿Qué opina de otros carnavales o fiestas populares, en cualquier parte del mundo?

Cada uno está relacionado a su cultura , cada uno intenta mantenerlo dar a conocer su propia cultura a los demás.

8. ¿De qué manera los eventos que ofrece Ambato en sus fiestas contribuyen al Arte y a la cultura?

Contribuyen en el conocimiento de Arte y Cultura Nacional y , son eventos gratuitos no hay un limitante he iría el que quiere y adquirir un aprendizaje nacional e internacional es muy importante.

9. ¿Cómo se podría involucrar más activamente a la población en las fiestas de Ambato?

No sabría dónde meter más gente, debería haber más diversidad de eventos en donde se involucre a más gente y mantener e innovar nuevos eventos.

10. ¿Qué podrían hacer las comunidades para organizar una festividad?

Mantener sus raíces diferencia de otras ciudades Ambato celebra a partir del terremoto es una fiesta castiza, mantener su esencia no cambiar su herencia.

11. ¿Qué otro tipo de actividades podrían complementarse con las fiestas de Ambato?

Se hacen de todo culturales, musicales, deportivos, no todos organiza el Comité debería haber un equilibrio, hay muchísimos, pero siempre es bueno hacer más nunca es suficiente.



FORMULARIO DE ENTREVISTA

FORMULARIO n°1

INFORMANTE n°:2

ING. JAIME ORTEGA
COORDINADOR GENERAL DEL
COMITÉ PERMANENTE DE LA F.F.

E

CATEGORÍA:

AUTORIDAD

PREGUNTAS

1 ¿Cuál es su opinión acerca de los montajes efímeros?

No hemos tenido una experiencia relacionada. Es algo no tradicional su montaje lleva una demostración de diseño y Arte en donde se lleva a cabo una representación cultural que aportaría riqueza cultural de un atractivo turístico para poder atraer a diferentes turistas.

2 ¿Qué piensa de los montajes que ofrecen algún tipo interacción con el usuario?

Es interesante por el mismo hecho que se vuelve experiencial, si consideramos lo efímero e interactivo y algo novedoso que trae buenos resultados.

3 ¿Desde su posición, qué tipo de interacción encontraría interesante?

Me gustaría que fuera participativo, que sea grupal e interactuar con propios y desconocidos, que haya diversión, la cual, aporte con una experiencia nueva.

4 ¿Cuál es su opinión acerca de las alegorías?

Pienso que es un instrumento que se expresa mediante la construcción de un montaje y nace un motivo de crítica, opinión y debate.

5 ¿En qué consiste la esencia de Ambato? ¿Qué la distingue de otras ciudades ecuatorianas?

Hay una representación de varias cosas para mí como el guaytambo, el equipo de futbol, La Catedral.

Ambato carece de cultura somos diferentes por su gente, el Ambateño se identifica como trabajador crea comercio.

6 ¿Qué opina de la vida cultural de Ambato?

Yo creo que es su historia a pesar que tiene muchos ámbitos se comienza a generar una nueva historia se identifica porque es de mestizaje.

7 ¿Qué opina de otros carnavales o fiestas populares, en cualquier parte del mundo?

Como autoridad opino que el carnaval es famosísimo algunos nacen como paganas a su manera como Brasil es baile, tiene una connotación cultural donde se mueve la economía se preparan todo el año, no es que me llene, pero me gusta.

8 ¿De qué manera los eventos que ofrece Ambato en sus fiestas contribuyen al Arte y a la cultura?

El evento patrimonial contribuye se representa su conceptualización y ejecución no contribuye en un aspecto cultural.

9 ¿Cómo se podría involucrar más activamente a la población en las fiestas de Ambato?

Actividades propias sea embellece e involucra a la ciudadanía desde sus sitios y vivienda con el embellecimiento de la ciudad.

10 ¿Qué podrían hacer las comunidades para organizar una festividad?

Actualmente existe un compromiso de llegar a las parroquias se genera actividades compartidas entre el Comité y Parroquias

11. ¿Qué otro tipo de actividades podrían complementarse con las fiestas de Ambato?

Yo creo que las actividades tengan como resultado mejorar la oferta de actividades como los turistas. No hay que dejar de lado el cambio generacional tener alternativas complementarias y actualizadas.



FORMULARIO DE ENTREVISTA

FORMULARIO n°1

INFORMANTE n°:3

ING. Edwin Zurita

Director de Desarrollo Humano y
Cultura de Consejo Provincial de
Tungurahua

CATEGORÍA:

AUTORIDAD

PREGUNTAS**1 ¿Cuál es su opinión acerca de los montajes efímeros?**

Me gustaría ver, pero siempre y sea con un tema que demuestre autenticidad de la obra mostrada.

2 ¿Qué piensa de los montajes que ofrecen algún tipo interacción con el usuario?

Que estén de acuerdo a la realidad en donde pondremos un montaje en un paisaje dentro de la naturaleza y vender a las personas esa idea.

3 ¿Desde su posición, qué tipo de interacción encontraría interesante?

Ser social con interrelación cultural con la que quiere expresar el artista o diseñador.

4 ¿Cuál es su opinión acerca de las alegorías?

Me fascina es atractivo seria, propio en identidad y ser autóctono.

5 ¿En qué consiste la esencia de Ambato? ¿Qué la distingue de otras ciudades ecuatorianas?

La esencia en la parte Literaria músicos escritores alto grado de educación es la ciudad y provincia donde aporta la economía al país, la calidez y cultura de la gente.

6 ¿Qué opina de la vida cultural de Ambato?

Tenemos mucha riqueza cultural necesitamos difundir más con diferentes proyectos.

7 ¿Qué opina de otros carnavales o fiestas populares, en cualquier parte del mundo?

La que más me llama la atención es la de Brasil por su baile contagian la alegría y algarabía los carros su estructura, se divierten más euforia variedad de cultura atraen darles mayor libertad de jugar.

8 ¿De qué manera los eventos que ofrece Ambato en sus fiestas contribuyen al Arte y a la cultura?

El desfile , participan diferentes cantones y existe un encuentro cultural de Ecuador y diferentes partes del mundo.

9 ¿Cómo se podría involucrar más activamente a la población en las fiestas de Ambato?

Podríamos involucrar con diversidad de temas llamar a la juventud para que expresen su arte, organizar más concursos.

10 ¿Qué podrían hacer las comunidades para organizar una festividad?

Primeramente, autoevaluarse y ser más organizados, por ejemplo, en las comunidades indígenas les da miedo salir.

¿Qué otro tipo de actividades podrían complementarse con las fiestas de Ambato?

Me agradaría que haya actividades literarias, oratoria, libro leído, escultura, teatro.



FORMULARIO DE ENTREVISTA

FORMULARIO n°1	
INFORMANTE n°:1	ING. Mauricio Viteri EX ASISTENTE DE COORDINACION ARTISTICA DEL COMITÉ PERMANENTE DE LA F.F.F.
CATEGORÍA:	DISEÑO Y PRODUCCION

PREGUNTAS

1 ¿Cuál es su opinión acerca de los montajes efímeros?

Yo creo que los montajes efímeros son innovadores es importante unir forma y función según los objetivos que se requieren cumplir y saber en dónde se ubicaría.

2 ¿Qué piensa de los montajes que ofrecen algún tipo interacción con el usuario?

Llamar mucho la atención el usuario genera otro tipo de gustos de experiencias.

3 ¿Desde su posición, qué tipo de interacción encontraría interesante?

Llamativo que cause algo de emoción al momento de interactuar y que se manipularia.

4 ¿Cuál es su opinión acerca de las alegorías?

Creo que las alegorías son una forma de expresión donde los diseñadores y personas plasman sus ideas y generar nuevos elementos con el objetivo de transmitir un mensaje o sentimiento a las personas.

5 ¿En qué consiste la esencia de Ambato? ¿Qué la distingue de otras ciudades ecuatorianas?

La esencia está en la gente tradiciones y cultura porque el Ambateño es muy orgullosa del lugar donde nació. El Ambateño es emprendedor a pesar de cualquier adversidad existe.

6 ¿Qué opina de la vida cultural de Ambato?

Crece cada vez las raíces y tradiciones esto hace que las personas estén arraigadas a lo que tiene la ciudad.

7 ¿Qué opina de otros carnavales o fiestas populares, en cualquier parte del mundo?

Creo que tienen el mismo objetivo de mostrar su cultura de dar alegría. Ambato no se queda atrás y en sus fiestas se vive todo esto.

8 ¿De qué manera los eventos que ofrece Ambato en sus fiestas contribuyen al Arte y a la cultura?

En este aspecto están relacionados danza música, las personas que se dedican y los gestores culturales llegan a conocer su arte en diferentes ámbitos y transmitir la cultura de Ambato.

9 ¿Cómo se podría involucrar más activamente a la población en las fiestas de Ambato?

Hace más eventos culturales donde haya diferentes tipos de tradiciones no solo culturales, deportivos musicales ferias de emprendimientos se apoya a pequeñas empresas, motivar con incentivos a las mejores ideas y necesidades que tiene la gente.

10 ¿Qué podrían hacer las comunidades para organizar una festividad?

Organización y que la gente se involucre más en la comunidad para que salgan más ideas para la comunidad.

11 ¿Qué otro tipo de actividades podrían complementarse con las fiestas de Ambato?

En sitios turísticos conocidos que no solo sea en fiestas sino en sitios más conocidos para que la gente disfruta de los atractivos turísticos de la ciudad.



FORMULARIO DE ENTREVISTA

FORMULARIO n°1	
INFORMANTE n°:3	LCDA.MARÍA CECILIA CUESTA EX DIRECTORA DEL COMITÉ PERMANENTE DE LA F.F.F.
CATEGORÍA:1	AUTORIDAD

PREGUNTAS

1 ¿Cuál es su opinión acerca de los montajes efímeros?

Mi opinión me parece interesante no es una intervención del diseño efímero que genera una expectativa se quedan luso lo vende me gusta lo interesante es que genera expectativa y verían en determinado momento y desaparece.

2 ¿Qué piensa de los montajes que ofrecen algún tipo interacción con el usuario?

Me encanta, personalmente me atrae mucho el museo del agua en Quito fui con mi esposo y fue distinto a lo que se hacía antes como usuario se toca y siente de una manera distinta es una obra visual no se toca, en mi profesión soy bailarina En Europa se observa que el escenario es una vivencia, en el cual, le hacen participar, también, a los comediantes que participa personalmente me gusta interactuar es una manera de hacer sentir al arte más cercano al espectador.

3 ¿Desde su posición, qué tipo de interacción encontraría interesante?

Me gustaría mucho el tacto, me parece interesante escuchar una interacción que toca y ser parte de una obra en las artes plásticas es interesante o sería interesante tocar hoy yo poner pintura y ser parte de una obra se funciona y se educa al espectador dándoles lineamientos ser muy claro en las reglas para tener una mejor interacción con el público.

4 ¿Cuál es su opinión acerca de las alegorías?

Como producto Artístico es muy valioso, creo que tienen mucho valor con productos percibles detrás de eso hay un gran esfuerzo muy minucioso, se lograra entender lo que me quieren decir, tener un concepto colorido y monocromático capaces de generar la importancia de transmitir algo.

5 ¿En qué consiste la esencia de Ambato? ¿Qué la distingue de otras ciudades ecuatorianas?

Pues, consiste en un pueblo trabajador y luchador se escucha un poco trillado, pero en mi opinión es verdad el Ambateño es pujante comerciante en las adversidades hemos salido, capaces de mover la economía ser puntuales es parte de la esencia de los ambateños; adicionalmente hay mucha industria e innovación de productos y logramos generar muchas cosas a nivel industrial.

Hay que ser realistas Ambato no es turística, pero es comercial y muy innovadora.

6 ¿Qué opina de la vida cultural de Ambato?

Es casi nula realmente hay pocas actividades artísticas y si hay falta una adecuada difusión de eventos cultural y artístico sin tener en cuenta lo Comercial; Se necesita hacer conciencia las

personas no gastan por obras de teatro me gustaría que haya una difusión apropiada, además, enseñarles el valor de la pieza artística.

7 ¿Qué opina de otros carnavales o fiestas populares, en cualquier parte del mundo?

Pienso que cada carnaval tiene sus características y su esencia soy fanática de Ambato evento patrimonial es una de las mejores, también, las de rio de Janeiro, Estados Unidos, Medellín su valor y esencia y no desmerece a los otros que son espectaculares y ninguna es mejor que otra Por ejemplo, el Folklore es una manifestación muy fuerte es un reflejo de la cultura de su país.

8 ¿De qué manera los eventos que ofrece Ambato en sus fiestas contribuyen al Arte y a la cultura?

Yo creo que mucho de los eventos se aprecia a uno como ambateño le gusta los circuitos florales visitar contribuye al arte de la ciudad tanto de Ambato como el de afuera dentro de nuestro país se contribuye y se eleva el nivel cultural.

9 ¿Cómo se podría involucrar más activamente a la población en las fiestas de Ambato?

Comunicación y adecuada difusión con motivo de las fiestas de Ambato, posiblemente si tenemos algo diferente, pero somos conservadores pedimos cambio y a la gente no le gusta habría , un balance, propuestas diferentes en cada edición, pero mantener eventos patrimoniales soy defensora de ellos. No bajaría el presupuesto mantendría la calidad.

10 ¿Qué podrían hacer las comunidades para organizar una festividad?

Involucrarse a todos con un objetivo propio ser mancomunado hacer esfuerzo de los dos involucrar a todos.

11 ¿Qué otro tipo de actividades podrían complementarse con las fiestas de Ambato?

Moderno, tecnológico, música, danza, Jazz actores música, Orquesta Sinfónica refrescar eventos la elección de reina ubicar en otro lado. Pasarelas repartidas tecnología. Una que asistí era de los cuadros de Van Goh con mucho Mas actividades se muestra algo más nuevas tendencias en 3d.



FORMULARIO DE ENTREVISTA

FORMULARIO n°1	
INFORMANTE n°:2	LCDO. Germán Isaías Paredes Ulloa
CATEGORÍA:1	GESTION CULTURAL

PREGUNTAS

1 ¿Cuál es su opinión acerca de los montajes efímeros?

Conceptualmente está mal definido el Arte Efímero en general es algo que me moleste, el Arte trasciende, es una expresión del alma del artista, tendremos conocimiento de que vivimos en otra realidad acoplarse a lo nuevo.

2 ¿Qué piensa de los montajes que ofrecen algún tipo interacción con el usuario?

No como Arte, es un atractivo para crear turismo, y de este modo llamar la atención a menos que haya un objetivo esculturas que se mueven para tener un objetivo de enseñanza.

3 ¿Desde su posición, qué tipo de interacción encontraría interesante?

Yo pienso que es donde intervengan las cosas con agua interactuar con la gente vives otra experiencia cambias de espacio jugar con el mismo, a nivel mundial el cuerpo humano en Estados Unidos como un viaje , es didáctico, a parte humanos en capsulas.

4 ¿Cuál es su opinión acerca de las alegorías?

Es una forma de manifestación de un determinado lugar y de su gente y de quien lo hace.

5 ¿En qué consiste la esencia de Ambato? ¿Qué la distingue de otras ciudades ecuatorianas?

El Ambateño está catalogado como trabajador y es madrugador emprendedor, clases sociales muy determinadas

6 ¿Qué opina de la vida cultural de Ambato?

Es una pobreza, es una ciudad cultural pobre no apreciamos exposiciones Artísticas, es inútil “viva la farra” no hace merito a ciudad de cultura y arte. Históricamente tenemos herencia falsa los grandes hombres y mujeres son gente de Elite que tuvieron esclavos, vivimos se pone pedestal o endiosamos a los que tienen plata, no se conoce a heroínas y verdaderos héroes.

7 ¿Qué opina de otros carnavales o fiestas populares, en cualquier parte del mundo?

Cada uno se divierte a su manera los mejores carnavales son los de Brasil me parece que son necesarios y seguir por los siglos de los siglos.

8 ¿De qué manera los eventos que ofrece Ambato en sus fiestas contribuyen al Arte y a la cultura?

Si contribuyen, pero muy poco porque no se invierte en los artistas, el artista es el último es maltratado solo la apariencia no está , la contribución es muy poco para los artistas.

9 ¿Cómo se podría involucrar más activamente a la población en las fiestas de Ambato?

Todas las fiestas que sean al Centro sin regarlas a otros lados, sean céntricas propias de Ambato.

10 ¿Qué podrían hacer las comunidades para organizar una festividad?

Tener un buen presupuesto tener un buen financiamiento gente que apoya para eso y dejar de ser politiquero desgraciadamente buscan ganar plata todo es gestión la gente están muy ocupada no se compromete no hay tiempo.

11 ¿Qué otro tipo de actividades podrían complementarse con las fiestas de Ambato?

A lo mejor mas actividad Artística sea más tomada en cuenta, exposición de pinturas, conciertos, sinfonías, Ballet



FORMULARIO DE ENTREVISTA

FORMULARIO n°1	
INFORMANTE n°:2	LCDO. ANGEL FABRICIO MARTINEZ FIALLOS
CATEGORÍA:1	DISEÑO Y PRODUCCIÓN

PREGUNTAS

1 ¿Cuál es su opinión acerca de los montajes efímeros?

No me gusta que sea sencillo, que moleste a la sociedad algo que produce impacto.

2 ¿Qué piensa de los montajes que ofrecen algún tipo interacción con el usuario?

No me llama la atención si no es algo forzado estarán tomado en serio me gustaría ver una escultura social con crítica.

3 ¿Desde su posición, qué tipo de interacción encontraría interesante?

Yo pienso que es donde intervengan las cosas con agua interactuar con la gente vives otra experiencia cambias de espacio jugar con el mismo, a nivel mundial el cuerpo humano en Estados Unidos como un viaje, es didáctico, a parte humanos en capsulas.

4 ¿Cuál es su opinión acerca de las alegorías?

No sé qué exactamente una alegoría, pienso que es algo lleno de florecitas y bien alegre.

5 ¿En qué consiste la esencia de Ambato? ¿Qué la distingue de otras ciudades ecuatorianas?

En lo típico tierra de Flores y Frutas no produce flores, le distingue el clima y la forma de hablar.

6 ¿Qué opina de la vida cultural de Ambato?

No tiene, y no tiene mucho por eso no es importante, no es necesario no progresa en ese ámbito la educación la aplanaron y no mejora.

7 ¿Qué opina de otros carnavales o fiestas populares, en cualquier parte del mundo?

Guayaquil me gusta el desfile de barcos del río Guayaquil, Quito y obviamente Ambato.

8 ¿De qué manera los eventos que ofrece Ambato en sus fiestas contribuyen al Arte y a la cultura?

Sol de noviembre, Fiesta de la F.F.F

9 ¿Cómo se podría involucrar más activamente a la población en las fiestas de Ambato?

Hace festivales, canciones, conciertos de música, gente disfrazada en las calles, esculturas de flores de parques.

10 ¿Qué podrían hacer las comunidades para organizar una festividad?

Salir y hacer un intercambio cultural.

11 ¿Qué otro tipo de actividades podrían complementarse con las fiestas de Ambato?

Promocionar nuestros carros, artistas; a otras partes del mundo para crear otros mundos donde se ,crea mundos ya no reales.



FORMULARIO DE ENTREVISTA

FORMULARIO n°1	
INFORMANTE n°:2	LCDO. Gilberto Raúl Ortiz Rendon 81 años Profesor a nivel superior y Periodista
CATEGORÍA:1	Audiencia

PREGUNTAS

1 ¿Cuál es su opinión acerca de los montajes efímeros?

Son criterios que serán investigados y tener un campo de acción.

2 ¿Qué piensa de los montajes que ofrecen algún tipo interacción con el usuario?

Sera adquirir un resultado con una investigación trabajar sobre cosas concretas que es práctica.

3 ¿Desde su posición, qué tipo de interacción encontraría interesante?

Una social que intervengan personas y que ayuden a la Investigación

4 ¿Cuál es su opinión acerca de las alegorías?

Me gustan porque son familiares y son alegres une a la familia.

5 ¿En qué consiste la esencia de Ambato? ¿Qué la distingue de otras ciudades ecuatorianas?

La esencia de Ambato se partió primero de una pequeña Villa fue entre PINLLO Y LA Iglesia de Santo Domingo en ciudad el centro era pequeño, yo vine Ambato 1 año después del terremoto viví en Mocha, antes las fiestas de Ambato eran por San Juan y San Pedro era lleno de flores y jardines el parque Cevallos se llamaba Plaza 10 de Agosto, en esa época no eran desfiles eran paseos acompañados los carros alegóricos Ambato era pequeñito y calles de piedra y muchas flores y frutas .Es la ciudad más linda del Ecuador por su estructura y conformación.

6 ¿Qué opina de la vida cultural de Ambato?

Antes eran muy cultos, los cuales, fueron los primeros se vestían con sus mejores trajes para celebrar las fiestas de Ambato. Se ha ido de poco a poco.

7 ¿Qué opina de otros carnavales o fiestas populares, en cualquier parte del mundo?

Igual que el nuestro cada uno quiere hacer el mejor.

8 ¿De qué manera los eventos que ofrece Ambato en sus fiestas contribuyen al Arte y a la cultura?

Al Arte, son propios de Ambato la cultura de Ambato.

9 ¿Cómo se podría involucrar más activamente a la población en las fiestas de Ambato?

Hace Conciencia retomar que significa que es la F.F.F una reconciliación entre Ambateños.

10 ¿Qué podrían hacer las comunidades para organizar una festividad?

Primero investigar la importancia de cada sector e incorporar a cada sector en cada una de las fiestas. La cultura es la formación de individuo.

11 ¿Qué otro tipo de actividades podrían complementarse con las fiestas de Ambato?

Una invitación a leer lo que más motiva, a que se preparen hacer personas de alto contenido científico y cultural eso nos hace falta tener un conocimiento y que significa cada cosa.



FORMULARIO DE ENTREVISTA

FORMULARIO n°1

INFORMANTE n°:1

Jaime Marcelo Camacho Rodríguez
 Director de Cultura -Turismo GAD
 Municipio de Ambato.

CATEGORÍA:

Gestor cultural

PREGUNTAS

1 ¿Cuál es su opinión acerca de los montajes efímeros?

Son muy importantes para la ciudad tenemos una actividad que es la ruta de las flores el objetivo es atraer el turismo.

2 ¿Qué piensa de los montajes que ofrecen algún tipo interacción con el usuario?

Si hablamos de cultura, por ejemplo, nosotros hacemos competencia en la plástica el Salón de Martínez todo esto hace que Ambato sea más cultural muchos artistas conocidos y la vez le gusta y disfruta del mismo. Lo propio se puede decir que lo tenemos en Danza, música y poesía.

3 ¿Desde su posición, qué tipo de interacción encontraría interesante?

Hoy por hoy necesitamos conectarnos más con la gente no necesariamente no ser solo con la familia sino hacer nuevas amistades es necesario encontrar espacios adecuados rodeados de naturaleza exposiciones en un parque ordenado con un chocolate Ambateño interacción humana, cosas más profundas y espirituales que la humanidad se olvida.

4 ¿Cuál es su opinión acerca de las alegorías?

Las Alegorías existen siempre, ser variadas y alegrar el Alma y el buen convivir.

5 ¿En qué consiste la esencia de Ambato? ¿Qué la distingue de otras ciudades ecuatorianas?

Está dividida en tres aspectos fundamentales la economía de una manera fantástica no en balde existe el mercado Mayorista es el más grande del Ecuador, por consiguiente, el comercio fluye,

el otro aspecto es Lon industrial ,que ha hecho que Ambato tribute a pesar que atribuye el estado Automotriz, y el tercero el cultural la ciudad conocida como cuna de Cultura se tiene a través de la historia hombres y mujeres que han dado lustre al rincón de la patria como son los Tres Juanes ,Misael Acosta Solís ,Eugenia Mera, Hermelinda Urbina ,entre otros.

La distingue la ubicación privilegiada, se encuentra en el Centro del país, los hombres y mujeres rebeldes en el” buen sentido de la palabra”, es decir, que el Ambateño y Tungurahuese siempre reflexiona.

6 ¿Qué opina de la vida cultural de Ambato?

Falta desarrollar proyectos que intervienen en una vida misma de la cultura, especializar a un gestor cultural y dar al arte en diferentes espacios para manifestarlas.

7 ¿Qué opina de otros carnavales o fiestas populares, en cualquier parte del mundo?

La fiesta en general es un espacio muy necesario que necesita un pueblo determinado donde presenta y desarrolla su propia cultura que la distingue de las demás tiene sus propias características y gastronomía, Yo he estado en Portugal tienen una especie del día del Tomate en donde se distingue y hacen lo mejor para su ciudad.

8 ¿De qué manera los eventos que ofrece Ambato en sus fiestas contribuyen al Arte y a la cultura?

Sol de Noviembre que es todo un mes y la independencia de diferentes maneras, en la pintura, escultura y danza la FFF como fiesta patrimonial el Ecuador

9 ¿Cómo se podría involucrar más activamente a la población en las fiestas de Ambato?

Tendríamos que recuperar los barrios hacer un recuerdo de como nacido la misma, era obligación

11. ¿Qué podrían hacer las comunidades para organizar una festividad?

Mantener sus raíces diferencia de otras ciudades Ambato celebra a partir del terremoto es una fiesta castiza, mantener su esencia no tergirbizar su herencia.

11. ¿Qué otro tipo de actividades podrían complementarse con las fiestas de Ambato?

Se hacen de todo culturales, musicales, deportivos, no todos organiza el Comité debería haber un equilibrio, hay muchísimos, pero siempre es bueno hacer más nunca es suficiente.

Anexo 8 Fotografías de Alegorías Efímeras Interactivas presentadas en febrero 2022 en la Septuagésima primera Fiesta de la Fruta y de las Flores.



Anexo 9 Reportaje diario la hora Alegoría Efímera Interactiva por diario la hora

Resultados de la encuesta a expertos:

7

Chimborazo comparte esta pasión con su esposo Freddy Sánchez y su hermana Ericka Chimborazo. También ha involucrado a su mamá y a su papá en la elaboración de estas obras artísticas, en las que su fuente de inspiración es su bebé. "Es muy bonito ver que toda la comunidad se integra...sería que agradecer a muchas personas, porque en este transcurso he trabajado y he conocido a mucha gente".

Para la elaboración de los carros alegóricos — cuenta Chimborazo — se consiguen los materiales desde los productores, en el mercado mapuleta y en las feriantas de la ciudad. De igual manera, trabajan con elementos reutilizables para cuidar el medio ambiente. Este es un "proceso de economía circular", reitera Chimborazo.

Autoridades
 Angélica Herrera, vicealcaldesa de Ambato y parte del sector del Comité de las Ferias, expresó que "las alegorías significan alegría, esperanza... el resurgir de las cenizas y ahora de una nueva semilla". Herrera resaltó que los artesanos ambateños "son amantes de su ciudad, personas llenas de esperanza, que a partir de su arte quieren transmitir esto a la gente".

Ana Cristina Luján, asesora del Departamento Artístico de la Fiesta de la Fruta y de las Flores, res-



FORTALEZA. Carolina Chimborazo ajusta a figuras hechas con sigoa que serán parte de las alegorías efímeras de esta nueva edición de las Fiestas de la Fruta y de las Flores.

ponsable de la planificación de los desfiles de la ciudad y a su vez de las alegorías, expresó que las alegorías muestran productividad de la ciudad. "Queremos expresar lo que somos como ambateños, ese espíritu pujante de levantarnos ante cualquier tropiezo", dijo Luján.

Este es un trabajo con estudiantes de periodismo de la Universidad San Francisco de Quito



AFOYO. Freddy Sánchez, esposo de Carolina Chimborazo, durante la elaboración de los elementos que componen las alegorías efímeras.



ARTE. Carolina Chimborazo durante la ejecución de una de las alegorías efímeras de la celebración primera edición de la Fiesta de la Fruta y de las Flores.

Anexo 10 Encuestas y datos de las opiniones de la revista Ambato

Tabla 12

Los ambateños conocen la música de balcón

Música de balcón		
Cantidad	Frecuencia	Porcentajes
SI	480	47%
No	546	53%
Total	1026	100%

Fuente: (Rosas, Rosas, & Rosas, 2021)

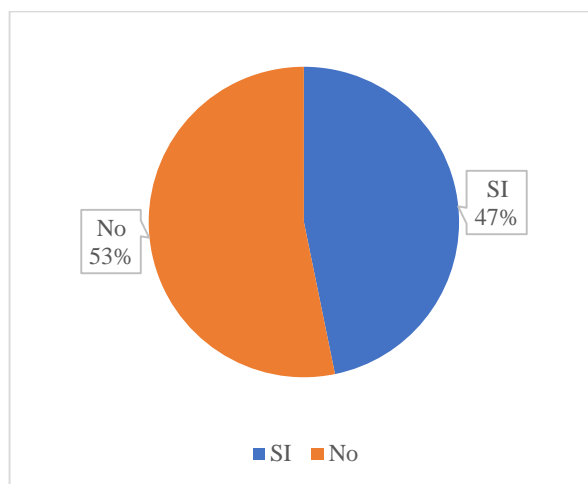


Gráfico 19 Los ambateños conocen la música de balcón

Fuente: (Rosas, Rosas, & Rosas, 2021)

Análisis: Los resultados expuesto por la revista ambateña se establece que 53% de la población no conoce la música de balcón y el 47 de los encuestados si, se mostro casi una igualdad en este aspecto, porque al ser, una música tradicional tiene influencia significativa en la zona.

Tabla 13

Conoce las esculturas y alegorías propuestas

Esculturas alegóricas		
Cantidad	Frecuencia	Porcentajes
Si	662	65%
No	364	35%
Total	1026	100%

Fuente: (Rosas, Rosas, & Rosas, 2021)

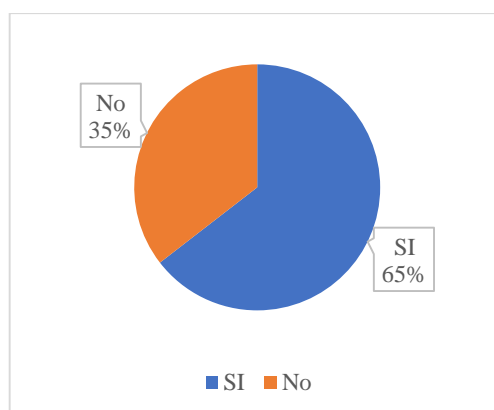


Gráfico 20 Conoce las esculturas y alegorías propuestas

Fuente (Rosas, Rosas, & Rosas, 2021)

Análisis: Los resultados de la figura 34 se denota que el 65% de la población si conoce las esculturas y alegorías son festividades conocidas y el 35% desconoce estas festividades se establece que son turistas que no conocen las festividades de la provincia.

Tabla 14
La población considera el arte y cultura importantes

Considera el Arte y la Cultura		
Cantidad	Frecuencia	Porcentajes
Si	1000	97%
No	26	3%
Total	1026	100%

Fuente (Rosas, Rosas, & Rosas, 2021)

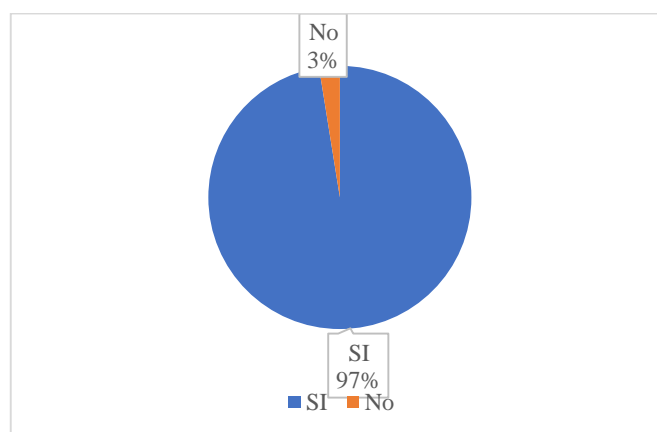


Gráfico 21 La población considera el arte y cultura importantes

Fuente (Rosas, Rosas, & Rosas, 2021)

Análisis: los resultados de la figura 35 se denota que el 97% de la población considera que es necesario establecer el arte y los procesos culturales son necesarios y el 3% considera que no son importantes ni relevantes.

Tabla 15 La población considera el arte y cultura importantes

Considera que la FFF reactiva la economía		
Cantidad	Frecuencia	Porcentajes
Si	820	80%
No	206	20%
Total	1026	100%

Fuente: (Rosas, Rosas, & Rosas, 2021)

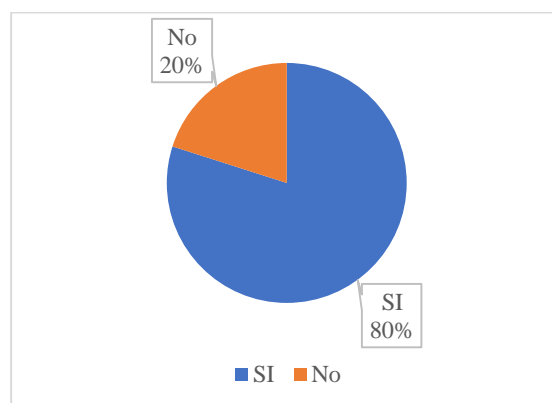


Gráfico 22 La población considera el arte y cultura importantes

Fuente: (Rosas, Rosas, & Rosas, 2021)

Análisis: Los resultados de la figura 36 , que el 80% de la población considera que es necesario establecer el arte y los procesos culturales son necesarios y el 20% cree que non son importantes ni relevantes, y se enfoca en nuevas tradiciones para varía el turismo y mejorar las festividades de la zona.