CENTRO DE POSGRADOS

Tema:

SISTEMAS DE SOPORTES ESCENOGRÁFICOS VERSÁTILES APLICADOS AL DISEÑO EMOCIONAL Y EXPERIENCIAL EN LA CIUDAD DE AMBATO

Proyecto de investigación previo a la obtención del título Magíster en Diseño de Productos mención Innovación y Desarrollo de Proyectos

Línea de investigación:

GESTIÓN E INNOVACIÓN

Autor:

Fernando Mauricio López Saltos

Director:

PhD. Rafael Augusto Campoverde Durán

Ambato – Ecuador

Agosto 2026

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo: **FERNANDO MAURICIO LÓPEZ SALTOS**, con cédula de ciudadanía. **1802494375**, autor del trabajo de graduación intitulado: "SISTEMAS DE SOPORTES ESCENOGRÁFICOS VERSÁTILES APLICADOS AL DISEÑO EMOCIONAL Y EXPERIENCIAL EN LA CIUDAD DE AMBATO", previo a la obtención del título profesional de **MAGÍSTER EN DISEÑO DE PRODUCTOS MENCIÓN INNOVACIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS**, en el centro 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, agosto 2026

Validez del documento en FirmaEC
Firmado electrónicamente por:
FERNANDO MAURICIO
LOPEZ SALTOS

Fernando Mauricio López Saltos

CC. 1802494375

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

SEDE AMBATO

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Tema:

SISTEMAS DE SOPORTES ESCENOGRÁFICOS VERSÁTILES APLICADOS AL DISEÑO EMOCIONAL Y EXPERIENCIAL EN LA CIUDAD DE AMBATO

Línea de investigación:

GESTIÓN E INNOVACIÓN

Autor:

Fernando Mauricio López Saltos

Rafael Augusto Campoverde Durán, Dis. PhD. f._____

CC. 0102377520

CALIFICADOR

Santiago Alejandro Acurio Maldonado, Ing. Mg. f._____

CALIFICADOR

Delia Angélica Tirado Lozada, Dis. Mg. f._____

CALIFICADOR

Linda de las Mercedes Amancha Chiluisa, Ab. Dra. f._____

DIRECTORA CENTRO DE POSGRADOS

Diego Gonzalo Coca Chanalata, Dr. Mg. f._____

PROSECRETARIO PUCE AMBATO

PUCE | AMBATO
PROSECRETARÍA

Ambato – Ecuador

Agosto 2026

DEDICATORIA

Para ti…

Cae una dulce sonrisa, una delicada caricia, un breve roce de letras y palabras, miles de frases que saltan y te envuelven, anuncian la magia de la vida junto a ti…para ti mi Mary…por siempre en mi mente y mi corazón…

AGRADECIMIENTO

Comienzo con un… gracias, DIOS…mi Dios amado contigo todo y absolutamente todo es posible.

Quiero agradecer de manera especial y con un afán reiterativo de admiración, amor y cariño hacia la persona más importante de mi vida, mi madre Adriana, que, aunque su mente sea de otra realidad está aquí y siempre estuvo conmigo, siempre supo que llegaría este hermoso momento.

Mis sinceros agradecimientos para todas las demás personas que siempre fueron y son parte de mi vida, mi hermano Fabián, mi sobrina Iris y mi otra mitad Mary, sin ellos mi vida sería solo un resquicio de obscuridad, gracias de corazón.

Un agradecimiento especial a mi tutor Rafael Campoverde toda mi admiración como maestro y amigo, a todos mis amigos de Maestría gracias por compartir durante un año que vivimos emocionantes momentos dentro de las aulas de la Magna Universidad Católica, y ahora colegas y amigos por siempre…

Gracias a todas las personas, maestros y autoridades de la Universidad Católica, a todos gracias por tan invaluables conocimientos, me hicieron volver a la vida, ser una persona diferente, los llevare siempre conmigo.

RESUMEN

En la actualidad los espacios escenográficos a nivel mundial son cada vez más espectaculares, atractivos y sensoriales, esta situación contrasta con la realidad en la ciudad de Ambato, en donde las tendencias en el diseño escenográfico han hecho que las propuestas no tengan mayor diferenciación, provocando un exceso de escenografías estáticas, de un solo uso, sin ningún vínculo emocional y experiencial con los usuarios, lo que ha llevado a la indiferencia y conformismo frente a las alternativas que se proponen.

Este trabajo de investigación plantea el diseño de un sistema de soportes escenográficos con características de versatilidad y adaptabilidad a la realidad ambateña usando la metodología del *Design Thinking*. Lo que se pretende es resignificar el concepto escenográfico que desde hace tiempo solo sirve para decorar un acto dramático. Se propone el diseño un producto versátil, una nueva propuesta experiencial sensorial y emocional, donde los usuarios vivirán sensaciones comunicacionales personales y virtuales dentro de un espacio perfectamente adecuado para el efecto, de una manera lúdica y entretenida, lo que facilita que se puedan transmitir mensajes culturales, con el objetivo de poner en valor de las tradiciones y la identidad cultural de Ambato.

Palabras clave: diseño experiencial, identidad cultural, diseño escenográfico.

ABSTRACT

At present the scenographic spaces around the worldwide are increasingly spectacular, attractive and sensory, this situation contrasts with the reality in the city of Ambato, where the trends in scenographic design have made the proposals not have greater differentiation, causing an excess of static scenographies, single-use, without any emotional and experiential link with the users, which has led to indifference and conformity in the face of the proposed alternatives.

This research work proposes the design of a system of scenographic supports with characteristics of versatility and adaptability to the city of Ambato reality using the Design Thinking methodology. What is intended is to resignify the scenographic concept that for a long time only serves to decorate a dramatic act. The design is proposed as a versatile product, a new sensory and emotional experiential proposal, where users will experience personal and virtual communication sensations within a space perfectly suitable for the effect, in a playful and entertaining way, which makes it easier for messages to be transmitted cultural, with the aim of highlighting the traditions and cultural identity of Ambato.

Keywords: *experiential design, cultural identity, scenographic design.*

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO iii
DEDICATORIA iv
AGRADECIMIENTO v
RESUMEN vi
ABSTRACT vii
INTRODUCCIÓN 1
CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA 6
1.1. Estado del arte 6
1.2. Variables que influyen la cultura de Ambato y los soportes escenográficos versátiles 12
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO 32
2.1. Tipo de investigación y enfoque de investigación 32
2.2. Población y muestra 34
2.3. Tipo de recolección de Información 36
2.4. Procesamiento y análisis de la información 38
CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN 52
3.1. Validación, Análisis de las entrevistas aplicadas a los expertos 52
3.2. Diseño del soporte escenográfico 63
3.3. Promoción del proyecto 82
CONCLUSIONES 84
RECOMENDACIONES 86
BIBLIOGRAFÍA 87
ANEXOS 94

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Clasificación del patrimonio cultural de la ciudad de Ambato.....16
Figura 2. Esquemas representativos de lapropuesta…….57
Figura 3. Ejemplos de estructuras tipo domo. 81
Figura 4. Calculadora para las dimensiones de las aristas del domo.....82
Figura 5. Resultado del cálculo para un domo de cuatro metros de radio. 83
Figura 6. Estructura del soporte ya generada en el programa 3ds Max. 83
Figura 7. Vista aérea del emplazamiento de ejemplo.....86
Figura 8. Representaciones hechas en computador del emplazamiento. 87
Figura 9. Representaciones de experiencias inmersivas dentro del domo. 88
Figura 10. Diferentes tipos de nodos para armar domos. 91
Figura 11. Sistema de acople entre los nudos y los tubos. 92
Figura 12. Bocetos utilizados en la fabricación del prototipo.....92
Figura 13. Capturas de pantalla de la calibración de los proyectores. 95
Figura 14. Promoción del Proyecto Sistema de soportes escenográficos versátiles aplicados al diseño emocional y experiencial en la ciudad deAmbato……96

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Festividades de la ciudad de Ambato.....31
Tabla 2. Análisis de la muestra 36
Tabla 3. Momento metodológico de diseño.....64
Tabla 4. Momento metodológico de diseño.....64
Tabla 5. Entrevistas.....67
Tabla 6. Tipos de variables 78
Tabla 7. Estudio antropométrico y Morfológico 78
Tabla 8. Combinaciones morfológicas potenciales 79
Tabla 9. Guía de entrevista dirigida a expertos arquitectos -historiadores……...106
Tabla 10. Guía de entrevista dirigida a diseñadores – especialistas de marketing y artistas teatrales……..…107

ÍNDICE DE FICHAS

Ficha 1. Listado de expertos entrevistados 52
Ficha 2. Análisis cualitativo de los soportes escenográficos más utilizados. 64
Ficha 3. Vistas ortogonales del soporte. 70

INTRODUCCIÓN

Antecedentes

El escenario de un evento cultural como se conoce hoy en día es producto de una evolución en el quehacer escénico, muy poco explotado en Ecuador; los servicios escenográficos en el mundo cada vez son más elaborados, más sensoriales y las personas más exigentes, en la localidad de la ciudad de Ambato, y su entorno, se presenta una realidad, que se ha tornado repetitiva y hasta aburrida, las tendencias han hecho que las propuestas no tengan mayor diferenciación, esto ha llevado a los usuarios a mantenerse indiferentes y conformistas frente a las alternativas, no existe un vínculo emocional con el usuario.

Se concibe la idea de investigar, conocer y plantear un sistema de soportes escenográficos versátiles con capacidad de adaptabilidad a la realidad ambateña. No solo es mirar el espacio en tres dimensiones, es un lenguaje diferente, un espacio tangible, una composición itinerante donde se desarrolla la acción; se logrará resignificar el concepto escenográfico que en tiempos pasados venían de una necesidad de solo decorar un acto dramático, pues hoy en día se le dará a la escenografía autonomía dentro del espacio, con características de versatilidad y adaptabilidad; involucrando agrupaciones teatrales, quienes interactuarán con animaciones digitales temáticas. Además, se planteará un producto versátil, una nueva propuesta experiencial sensorial y emocional, donde vivirán sensaciones comunicacionales personales y virtuales dentro de un espacio perfectamente adecuado para el efecto.

Exceso de escenografías estáticas, de un solo uso sin ningún vínculo emocional y experiencial con el usuario dentro de la ciudad de Ambato, donde se termina el evento y al mismo tiempo termina la sustentación de la escenografía.

A partir del año 1990 hasta el tiempo actual 2017- 2021 se ha percibido de una u otra manera la masiva exposición de eventos. donde se requiere propuestas escenográficas y acondicionamiento de espacios que se acoplen a los diferentes instalaciones estáticas dentro de la ciudad, es por ello que se genera día tras día el

aumento de innumerables propuestas y diseños escenográficos dispersos, llegando a una desmotivación total, donde las sensaciones y emociones que puedan generarse dentro de un espacio duran poco, la interacción emocional entre el usuario y el entorno se perderá en el tiempo, no generan ningún impacto en el usuario que asiste a estos eventos.

Según Marchionni (2007) la escenografía es uno de los instrumentos de la representación. En ese sentido, expresa una visión del mundo, desde el origen griego del teatro occidental, la representación mental y espacial, y los códigos de representación han evolucionado. De esta manera los sistemas escenográficos han ido evolucionando y fortaleciéndose, ajustándose a los espacios comunes y espacios abiertos de las calles, a los espacios itinerantes, acondicionados para crear espacios festivos diferentes.

El espacio-fiesta abordado da lugar a una agenda por construirse en la que diferentes actores sociales están llamados a participar para diseñar nuevas formas de simbolización de la ciudad, apelando a los procesos, a las prácticas y a los espacios que destaquen lo más valioso de la comunidad, tanto de su historia como de su geografía, sus realizaciones más importantes y sus potencialidades actuales. Dicha construcción simbólica no debe responder sólo a proyectos impuestos por el poder y las elites, ni al interés privado de grupos hegemónicos, de alguna manera se pretendió generar una imagen de Ciudad. Cualquier proyecto eficaz en ese sentido debe respaldarse en una base social que la sustente y la desarrolle con su participación plena (Marchionni, 2007).

Según el citado autor es favorable el desarrollo de las formas escenográficas de manera eficaz, respaldado en una base social, emocional y experiencial con una cultura de innovación al momento de presentar eventos culturales, en la ciudad de Ambato es indudable que existen escasas alternativas, casi no existe en el medio, las artes escenográficas en la ciudad no son preponderantes, carecen de innovación y originalidad y solo se sustentan una sola vez en su montaje.

El Estado Ecuatoriano, a través del Ministerio de Turismo, dentro del cual existen varios actores empeñados en impulsar e inspirar a las nuevas generaciones de la entidad hacia sus tradiciones, sin embargo, sus esfuerzos se ven disminuidos y no se logra alcanzar resultados significativos, se ha tomado en cuenta los postulados planteados en el Plan Nacional de Desarrollo, en donde su concepción está fundamentada dentro de los ocho ejes culturales que forman, en conjunto, el soporte del sector cultural, detenidos en el Plan nacional de Cultura y son: Patrimonio y diversidad cultural, infraestructura cultural y promoción cultural nacional e internacional.

Sumado a este planteamiento existe deficiencia actual de instrumentos o mecanismos móviles y versátiles que faciliten la implementación de la puesta en escena dentro de una escenografía, se tomará en cuenta las dimensiones, los pesos de cada módulo, su forma estructural y mecanismos de engranaje o sujeción de cada módulo pensando siempre en su transporte y montaje; por ello se piensa en “equilibrio de las formas” donde no sólo incluye diseñar y construir la estructura o sistema de soporte escenográfico; si no se piensa en todo el montaje derivado del uso de tecnologías mecánicas y tecnologías en 3D y 4D, con el fin de generar sensaciones y emociones en el usuario dentro de un recorrido experiencial agregado al objetivo comunicacional.

De esta manera la pregunta científica a responder sería, de qué manera los sistemas de soporte escenográfico versátil ayudarán a promover la identidad cultural ambateña a partir de la aplicación del diseño emocional y experiencial.

¿De qué manera contribuirá un sistema de soporte escenográfico versátil apoyado en el diseño emocional y experiencial en la identidad cultural ambateña?

Como idea a defender el proyecto de investigación se plantea que la implementación de un sistema de soporte escenográfico versátil promoverá la identidad cultural ambateña aplicando el diseño emocional y experiencial.

Y como objetivo General:

Diseñar un sistema de soporte escenográfico versátil, aplicando el diseño emocional y experiencial que promueva la identidad cultural ambateña.

Objetivos Específicos

1. Conceptualizar sobre las escenografías actuales multiusos con características itinerantes.
2. Diferenciar las características de los sistemas de soportes escenográficos versátiles aplicados en el medio.
3. Incorporar procesos del diseño emocional y experiencial en el usuario dentro del sistema producto – servicio.
4. Representar en 3D un soporte escenográfico versátil que promueva la identidad cultural de la ciudad de Ambato.

Se considera dentro del presente proyecto la argumentación cualitativa donde se estima el manejo de una realidad social subjetiva, argumentando el objeto de estudio en base a los actores ya sean, grupos de personas usuarias y/o culturas. Se plantea la descripción y comprensión de los fenómenos propios de las percepciones y significados producidos por las experiencias de nuestros actores involucrados. Como investigador se mantendrá la subjetividad a través de resultados nacidos de fuentes o técnicas a manera de evidencias con narraciones, fragmentos de texto, mapas, matrices, modelos conceptuales, entrevistas, videos, fotografías. Durante el proyecto de tesis el diseño etnográfico funciona para comprender y analizar las actitudes, comportamientos, hitos históricos y culturales de la sociedad ambateña para luego categorizarlos en patrones que refieran a concepciones culturales amplias y complejas**.**

Dentro del proceso investigativo y según los lineamientos cualitativos dentro del marco teórico del proyecto de tesis se analizarán de forma sistematizada el desarrollo cotidiano y las características culturales de los diferentes grupos sociales pasados y presentes de la comunidad ambateña, sus actividades, las motivaciones que los impulsan, sus preferencias sus significados y la interpretación tendiente a

comprender los códigos culturales que los rodean y son parte de invaluables tradiciones en el acervo cultural de nuestra ciudad.

Se planteará como diseño de investigación general, o metodología el diseño investigación acción que se ocupa del estudio de una problemática social específica que requiere solución y que afecta a un determinado grupo de personas, sea una comunidad, asociación, o empresa. El proceso de la investigación acción está estructurado por ciclos y se caracteriza por su flexibilidad, puesto que es válido e incluso necesario realizar ajustes conforme se avanza en el estudio, hasta que se alcanza el cambio o la solución al problema. Se enlistan los ciclos del proceso: -Detección y diagnóstico del problema de investigación. -Elaboración del plan para solucionar el problema o introducir el cambio. -Implementación del plan y evaluación de resultados. -Realimentación, la cual conduce a un nuevo diagnóstico y a una nueva espiral de reflexión y acción.

La finalidad de la investigación-acción es comprender y resolver problemáticas específicas a través de la búsqueda de identidad dentro de la comunidad ambateña. Su estudio se centra en aportar información a través de datos específicos subjetivos dentro de un marco colectivo y participativo que guíe la toma de decisiones para proveer a la ciudadanía de proyectos sectoriales, territoriales, comunicativos, todo dentro de un inmenso acervo identificativo y cultural. La investigación-acción pretende, esencialmente, propiciar el cambio social, transformar la realidad, interiorizar sensaciones y emociones y que las personas tomen conciencia de su papel en ese proceso de transformación. Por ello, implica la total colaboración de los participantes en la detección de necesidades.

CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA

1.1. Estado del arte

Origen y evolución histórica de identidad cultural ambateña

En un mundo que cada día tiende a la globalización en donde el internet, las redes sociales interactúan de una manera abrupta y han permitido abrir el campo del conocimiento, lo que ha permitido conocer nuevas culturas, que ha logrado enriquecer culturalmente a la sociedad; por esta razón, es importante no dejar de lado la verdadera esencia de los pueblos, el auténtico sentido del ser, de sus raíces, de sus orígenes, conservando su verdadero sentido de pertinencia, y con ello los valores desde los colectivos y entidades locales que buscan proteger y mantener la esencia de fiestas y actividades culturales como identidad local. La pérdida de identidad cultural se ocasiona por la falta de arraigo y abandono de los pueblos (López, 2018).

En el Ecuador el organismo que norma todo lo relacionado con la cultura es el Ministerio de Cultura, quien establece los objetivos estratégicos que viabilizan el cumplimiento de sus cuatro ejes programáticos: descolonización, derechos culturales, emprendimientos culturales y la nueva identidad ecuatoriana; estos ejes están íntimamente vinculados y a la vez se encuentran mediados por ejes transversales como: interculturalidad, equidad (de género, étnica e intergeneracional), que hacer cultural y posicionamiento internacional de la cultura ecuatoriana diversa. El marco jurídico existente delega responsabilidades específicas en ámbitos de: gestión cultural, gestores y redes culturales, entre otros. sobre el Estado central y los Gobiernos Autónomos Descentralizados (García M. , 2016).

Actualmente la cultura y la identidad de cada uno de los lugares del Ecuador, se expresa de diferentes maneras a través de sus costumbres y tradiciones, así como también, por su patrimonio tangible. Es así como a las ciudades de Quito y Cuenca han sido declaradas por la UNESCO como Patrimonio Cultural de la Humanidad; y en la Constitución de la República del Ecuador, en su Art. 4 estipula que el territorio ecuatoriano representa una unidad geográfica e histórica con dimensiones

naturales, sociales y culturales que son legado de nuestros antepasados. Bajo este precepto en el Ecuador se establecen políticas que permiten la articulación cultural desde diferentes enfoques, lo que contribuye a la supervivencia de los pueblos (Guamanquispe, 2015).

Las actividades culturales a nivel del Ecuador se incrementan y toman fuerza de una manera creciente, con un rumbo de difusión cultural fundamentado en la promoción que oferta el Ministerio de Turismo y los diferentes departamentos de turismo y cultura de cada gobierno municipal; en la última década en la provincia de Tungurahua, las artes y la cultura se han apropiado de proyectos de desarrollo humano, así como de la producción artística, que ha ido enriqueciendo la cultura e identidad provincial, esto ha conllevado al establecimiento de políticas culturales y de desarrollo humano. En la ciudad de Ambato poco se ha considerado al impulso y reconocimiento de la identidad cultural, son escasos los planes de difusión y en su mayoría se los realiza de manera temporal, específicamente en la fiesta de flores y las frutas, enfocado más al folklore, el pregón, y los desfiles tradicionales. Una de las formas de potencializar la identidad de los pueblos, es a través de la comunicación y para esto existe diferentes formas de hacerlo, considerando que la comunicación es parte fundamental del desarrollo de una sociedad, pues al trasmitir un mensaje, se busca trasmitir un pensamiento, el problema de trasmitir un mensaje de cultura de manera deficiente causa inseguridad impidiendo llegar a los objetivos planteados.

La cultura ambateña no ha sido debidamente promocionada, provocando un limitado nivel de turismo cultural hacia la ciudad de Ambato, lo que conlleva a que esta se parcialmente conocida, influyen en una pérdida onerosa de ingresos económicos, pues se ha dejado de lado su identificad cultural como una fuente importante de interés turístico. La cultura como motivo turístico según la Casa de la Cultura sede Ambato es muy poco explotada en la ciudad de Ambato, en encuestas recientes el 2,3% de turismo es con motivos culturales (Ganilanes, 2016), por lo que se puede mencionar que Ambato ha sido tomado como un punto de enlace o paso hacia otros cantones de la provincia, y desperdiciando todo el potencial cultural que posee, y el cual contribuiría a ser una fuente de ingresos económicos

importante.

Estudio de sistemas de soporte escenográfico versátil

Para iniciar es importante establecer la analogía existente entre escenografía – espectador, lo primero que se debe destacar que sin escenografía no existe función, por esta razón, se diseña de manera premeditada una conjunción de signos que permiten la decodificación de la obra final, para Ubersfeld (2002): “El espectador es el otro participante vivo de la representación teatral. Es el Otro del actor, su alocutario perpetuo, el destinatario de su práctica. No es pasivo (…), su actividad resulta múltiple: sensorial, emocional e intelectual” (p. 52).

Los diseñadores dentro del proceso creativo escenográfico buscan de manera simultánea la estética, para esto es importante la selección de recursos y materiales a utilizar, para esto aporten de un principio de exploración, a través de una visualización con un grado de trasparencia, en donde, se utilizan sus materiales de forma original y se los somete a tratamientos diversos, siempre saliendo del espacio del taller y llevándolos al ensayo, realizando experiencias con la interacción de los cuerpos de los actores, con los adecuados artefactos de iluminación teatral considerando que toda decisión escenográfica está íntimamente relacionada con su contexto (Salvo, 2016).

Es importante destacar que se habla de un espacio, no de un escenario concretamente, eso quiere decir que una representación o evento se puede hacer en cualquier lugar, lo que abre un gran abanico de posibilidades al escenógrafo o diseñador que va a ocuparse de crear el clima o los elementos que crea adecuados para situar el evento que se va a representar, sólo hay que saber conjugar los elementos como magnitudes, formas, infraestructura, vínculos... de que dispone ese determinado espacio escénico, las necesidades y carácter de lo que se representa y nuestra visión de cómo se considera apropiado crear esa escenografía para acompañar armónicamente la acción escénica que se desee representar (Peralta, Escenografías Mutantes, 2016)

Dentro de los referentes históricos e investigativos, consultados que tienen relación significativa con el tema de estudio son los que se detallan a continuación:

En la web de Viajes *National Geographic* (2018) se toma nota de los casos especiales y relevantes en aplicaciones sensoriales y emocionales, con gran dosis de Diseño 4D. Entre los más importantes están:

> *Disneyland* (París). - A este parque de atracciones, un clásico entre los clásicos se viene a soñar despiertos. Perfecto para los pequeños de la casa por su inspiración de las películas Disney. El parque, que abrió cerca de Paris, en abril de 1992, ocupa algo más de 22 kilómetros cuadrados con dos parques temáticos (*Disneyland Park*, el mayor de los parques *Walt Disney*, y *Walt Disney Studios Park*), zona comercial y de entretenimiento, hoteles, un campo de golf y estación de ferrocarril. Encuentros con los personajes *Disney* de toda la vida, atracciones tecnológicas y espectáculos varios son perfectos para disfrutar en familia.
>
> *Tibidabo* (España). - Inaugurado en 1901, es el parque de atracciones en activo más antiguo de España, y el tercero de Europa, y eso se nota en su esencia. Cuando abrió las puertas, el funicular que daba acceso al pico del *Tibidado* se convirtió en la atracción estrella. Hoy, con las nuevas tecnologías, la atracción que despierta más admiración es la *Virtual Express*, la primera montaña rusa de Cataluña en introducir la realidad virtual.
>
> *Futuroscope* (Francia). - Aquí la emoción la ponen las nuevas tecnologías. Este parque, que desde que abrió en 1987 en Poitiers es el segundo parque temático más visitado de Francia, está especializado en experiencias multimedia y de realidad virtual. Hay cines tipo *IMAX* que incorporan las últimas tecnologías envolventes, y atracciones en 4D míticas, como Arthur, creada por el director de cine Luc Besson en base a su película homónima, o la última en

> llegar, El Viaje Extraordinario, mejor atracción europea del año en 2017. Diferentes áreas cumplen con el objetivo del parque: divertir y enseñar.
>
> *Magic Kingdom* Park (Estados Unidos). - Sin duda, el parque de todos los parques temáticos es el famosísimo *Walt Disney World* Resort de Florida. En él encontramos el *Magic Kingdom Park*, uno de los mejores parques temáticos del mundo y, desde que abriera sus puertas en 1971, el más visitado del planeta. Un lugar que impresiona, y no solo por el Castillo de Cenicienta, sino por sus seis áreas, como *Fantasyland o Adventureland*, y los espectáculos, los fuegos artificiales, los maravillosos desfiles y todos, todos, los personajes de *Disney*. Ya sabéis, “cuando se sueña con una estrella, los sueños se vuelven realidad", y este es, sin duda, la estrella de los parques.
>
> *Santa Claus Village* (Finlandia). - Para conocer a Papá Noel y cruzar el Mágico Círculo Polar Ártico basta con ir a Rovaniemi, Finlandia. A 8 kilómetros al norte de esta ciudad, en la ruta de Laponia, puedes encontrar todos los días del año a Papá Noel en sus oficinas, abiertas desde 1992. ¡Únete a los elfos de todo el mundo en *Santa Park*! Y si probar las galletas de jengibre en la cocina de Mrs. Gingerbread, sentir el frío helador en la galería de la Princesa de Hielo, o dar un paseo en el Tren Mágico, no te hace sentir la adrenalina de la fantasía, entonces eres un caso perdido (Viajes *National Geographic*, 2018 p.38)

En conclusión, como menciona Peralta (2008), todo diseñador tiene como tarea encargarse de revisar cada elemento, visionar el impacto que él cree que causará al público, revisar todos los elementos de ambientación y justificar cada uno de los que se verán en los diferentes actos, cuando hace composiciones debe percatarse si esos elementos tienen sentido y relación con el evento o son solo una molestia porque no aportan, las escenografías deben tener en su sentido estructural una

propuesta comunicacional acorde a los fines del espacio y evento que en ellas se hacen.

Dentro de las investigaciones que se destacan con este tema, se tiene la realizada por Teira, en donde analiza la función dramaturga desde el campo de la video escena, es decir, se apoya en el uso de la tecnología, incorporando medios audio visuales en las artes escénicas, para esto incorpora la escenografía, iluminación, escenificación, caracterización, espacio sonoro y diseño gráfico. Se crean diferentes escenas con el apoyo tecnológico y establecen diferentes relaciones con la escena. Se apoya en la utilización de herramientas metodológicas precisas para el estudio de la dramaturgia video-escénica dentro del teatro, con el diseño de estudios de dramaturgia incorporando audiovisuales (Teira, 2020).

Otra investigación de relevancia es la realizada por Lucena, en donde se analiza la cuatrienal de escenografía de Praga, este evento se realizó en el año 2019, en donde se congregaron diferentes expertos del diseño plástico escénico, se plantearon diferentes escenarios interactivos con elementos lúdicos de mesa y dispositivos multimedia que destacaban seis conflictos específicos de Cataluña durante los últimos 15 años. Se establecía además un efecto óptico de desierto infinito que ligaba a los visitantes con la realidad de la sostenibilidad ecológica mundial (Lucena, 2020).

El proyecto realizado por Zárraga cuya finalidad es la de reflexionar sobre el entorno urbano como paisaje evolutivo de arquitecturas cambiantes y sobre los acontecimientos humanos que tienen por escenario de fondo la ciudad. Como resultado se obtienen composiciones fotográficas con una gran carga narrativa y visual que interpretan e interrogan sobre la riqueza y controversia discursiva del escenario elegido. Se genera un paisaje que invita a pensar en un entorno híbrido con elementos reciclados y con un paisaje fabricado que recuerda el desorden propio de un espacio de convivencia (Zárraga, 2013).

1.2. Variables que influyen la cultura de Ambato y los soportes escenográficos versátiles

Hay una palabra mágica llena de encanto, misticismo y mucha estirpe, un sentir hondo que se enraíza dentro de cada corazón. Ambato; ser ambateño. Pues sí, el sentir orgullo en el corazón para después expresarlo a los demás es un marcado indicativo que eres un ambateño, altivo siempre dentro de discusiones emblemáticas, regocijándote con el entendimiento y discernimiento sobre el origen, la fortaleza, la pujanza, el cooperativismo, la solidaridad que te ha traído a la vida en tan encantadora región del Mundo.

La palabra Ambato, según las raíces quichuas, significa “lugar de los sapos negros”, pero en el Ecuador “ciudad mercado” es el término con el que se conoce a esta ciudad, para muchos un vocablo que nos presenta la verdadera funcionalidad de la capital provincial de Tungurahua. Sin embargo, para una gran parte de sus habitantes, mercado no es un término de su agrado, les suena como un sinónimo de desorganización, por lo que su esmero, dado el crecimiento de la estructura urbana de los últimos años, se ha dirigido a demostrar lo contrario. (El Comercio, 14 febrero de 1999, pág. 5).

Fundada en 1570 por Antonio Clavijo, en 1594 el Obispo de Quito Fray Luis López de Solís la erigió corno una parroquia eclesiástica; el 20 de junio de 1689 un violento terremoto destruyó completamente la ciudad, que debió ser fundada nuevamente por Fiscal Antonio de Ron. En 1756 recibió el título de Villa; en 1831 Ambato fue anexado a la provincia de Pichincha; en 1851 a la Provincia de León hasta 1880 en que fue declarada Provincia y el 12 de noviembre de 1920 se instauró como tal por sus autoridades (Vera, 2000).

Indudable Ambato desde inmemorables épocas desde aparición, emancipación hasta nuestros días se ha fomentado todos los caminos necesarios para engrandecer y aumentar el estilo de vida del ambateño, se ha promulgado la idea turística de lograr un reconocimiento y posicionamiento cultural en el País y una inmejorable escala a nivel internacional. Es así como se ha detectado innumerables

esencias culturales inexplotadas que poco a poco se fueron abriendo para dar paso a un florecimiento expansivo de las artes, las ciencias, el comercio, la industria, el turismo.

Dada la inmejorable ubicación expansiva territorial como centro eje del País, corazón territorial, adicional a su clima cálido templado se conjuga como la puerta a la aventura de una nueva experiencia turística. Es muy claro que la ubicación privilegiada de la ciudad ha tomado un punto de interés de exuberantes localidades como escenarios de una gran producción agrícola, ganadera, floral y frutal propio de la zona.

Se suman los mitos ritos, fantasías y leyendas que avaladas con el ardid popular ponen de manifiesto una identidad cultural propia innata consecuencia de nuestra herencia ancestral que de generación en generación fueron idealizando escenas e historias urbanas en la mente de las nuevas generaciones como una herencia cultural que jamás se extinguirá.

Cultura de Ambato

Identidad Cultural

Es pertinente identificar que el término identidad proviene del latín *identitas,* que se deriva de la palabra ídem (lo mismo), esta palabra no posee una definición fija, sino que se recrea de manera individual y colectiva y se alimenta de influencias exteriores. La identidad únicamente es posible cuando se expresa a través del patrimonio cultural existente y que es independiente de su reconocimiento o valoración.

Según González (2014), define a la identidad cultural de los pueblos como:

> a todos los aspectos en los que se plasma la cultura como: la lengua, como medio de comunicación; las relaciones sociales, ritos y ceremonias, como parte de los comportamientos colectivos, conocido esto como sistema de valores y

> creencias, que se caracteriza por rasgos propios de cada pueblo" (pag.4). León (2013), conceptualiza a la identidad cultural de un pueblo como: "la parte esencial de las vivencias del ser humano, bajo una cultura dinámica que tienen características e identidades que varían y son propias de cada nación" (p.7).

De igual manera la UNESCO (2010) menciona qué:

> La identidad cultural en sí engloba 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, y que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo (p.12).

Trevor Van Gorp (2012), sugiere cinco razones para tener en cuenta las emociones en la actividad de diseñar: las emociones son experiencias, todo el diseño es emocional, las emociones dominan la toma de decisiones, las emociones captan la atención y afectan la memoria selectiva de los individuos y por último las emociones comunican la personalidad, forman relaciones y crean significados.

En resumen, las emociones y las experiencias son conceptos que están estrechamente ligados. Las experiencias en muchas ocasiones, y dependiendo del contexto, generan vínculos ya sean entre sistemas objetuales y personas, contextos y personas, o personas entre ellas. El diseño emocional es una herramienta clave para la creación de experiencias enriquecedoras que generen vínculos en cualquiera de sus dimensiones.

Los factores que permiten reforzar la identidad cultural de los pueblos y que debe ser considerados dentro de un diseño emocional y experiencial, que permitan alcanzar el objetivo deseado en relación con el rescate cultural son:

- **Puesta de valor de la memoria colectiva.** Recopilación de información del ideario colectivo valorando a los mayores de la comunidad como fuente de conocimiento y esencia de identidad.

- **Conocer el porqué de tradiciones y folclore.** El conocer el por qué se hacen las fiestas de una determinada manera, su simbología y lo que representa a nivel colectivo para la comunidad es esencial para valorarlas, protegerlas y defenderlas en el paso del tiempo.
- **Identidad cultural en el sistema educativo.** Es fundamental trabajar la identidad cultural en la escuela, donde los pequeños conozcan el porqué de las fiestas y las vivan como momentos de alegría y devoción de la comunidad y se sientan honrados de recibir tal importante herencia.
- **Fomento y dinamización de jornadas culturales.** Que ahonden en la difusión y que eviten la pérdida de las tradiciones tanto para los que viven en los pueblos como aquellos que se acercan a la población y que no entienden el porqué de las tradiciones.
- **Aporte social.** El ser humano es social por naturaleza y necesita momentos de homenaje tanto a nivel familiar como a nivel colectivo, muchas fiestas patronales tienen figuras como mayordomos, diputados, reinas de las fiestas, miss o míster que son importantes a nivel personal y que refuerzan el sentido pertenencia al pueblo o comunidad (López, 2018).

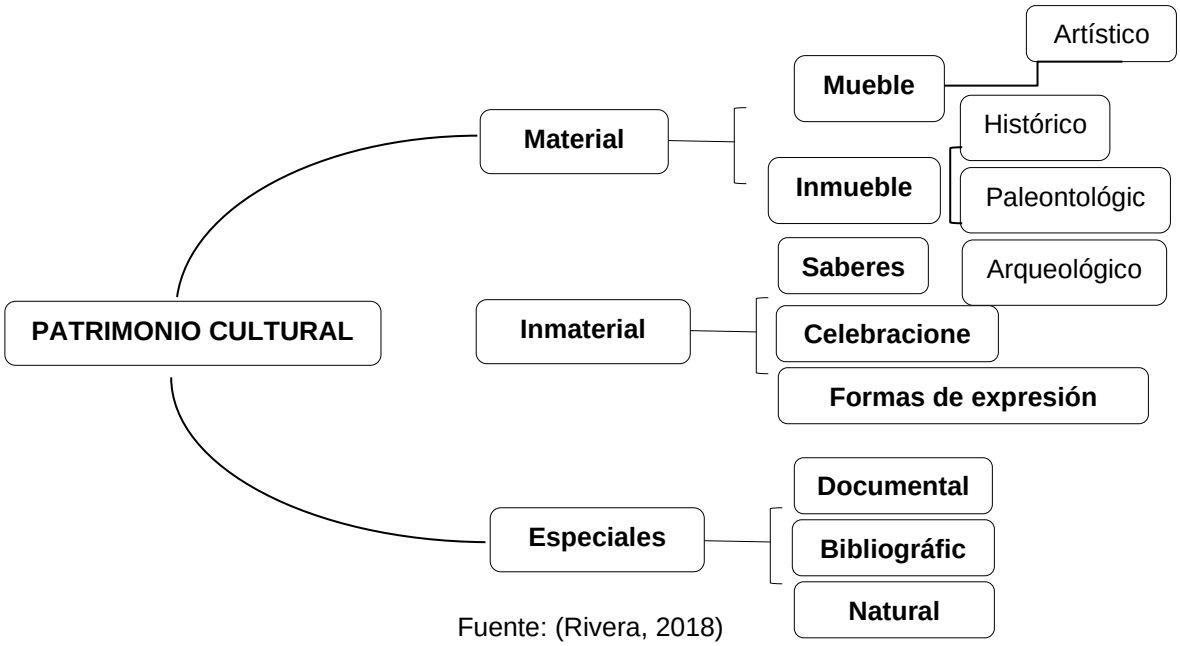
Patrimonio Cultural

Según la *UNESCO* (2011), conceptualiza al término de patrimonio cultural, a las obras de artistas, arquitectos, músicos, entre otros, así como, creaciones anónimas, conjunto de valores, obras materiales y no materiales, que desarrollan y demuestran la creatividad de los pueblos, para mantener sus mitos, culturas, creencias, etc. Mientras que, García (2016), lo califica como el conjunto de objetos materiales e inmateriales, tanto del pasado como del presente que definen y caracterizan la cultura de un pueblo, así como su historia y patrimonio histórico.

El patrimonio es la construcción social que identifica la forma de pensar de los individuos y la colectividad, este se remonta desde hace siglos, el Renacimiento tiene un momento histórico determinante en el desarrollo de objetos de culturas lejanas con valor histórico, para la sociedad. El siglo XIX se reforzó la tradición coleccionista y la instauración de museos, convirtiéndose en un punto gravitante de

la dinámica social y la construcción de identidad nacional e histórica. Los entornos naturales, también representan importancia cultural, por la interacción que este tiene con su entorno (Suárez, 2019). El Patrimonio cultural se clasifica en:

Figura 1. Clasificación del patrimonio cultural de la ciudad de Ambato



Fuente: (Rivera, 2018)

En base a las definiciones establecidas se deduce que el patrimonio cultural es un componente fundamental para la identidad de los pueblos, es la relación entre gente e historia y sus legados ancestrales, pues representa una característica integral del entorno en el que se desenvuelven los seres humanos, permite la comprensión de sus raíces y del potencial de recursos con los que cuenta desde la historicidad en función de la cultura y el hombre. Cuando se analiza el patrimonio cultural de un lugar específico, se logra comprender el valor simbólico de identidades culturales y el desarrollo de los pueblos, testifica la experiencia humana y sus aspiraciones. Los patrimonios culturales son diversos pues abarca el conjunto de formas de cultura tradicional, popular, folclórica, entre otros.

En la ciudad de Ambato, según Rivera (2018), tiene dentro de su patrimonio cultural, museos como:

- Museo Quinta de Juan león mera
- Casa de Museo de Martínez Holguín
- Museo Quinta Casa de Juan Montalvo
- Museo Mausoleo Juan Montalvo
- Museo de Arte Contemporáneo Casa de la Cultura Tungurahua
- Museo de la Universidad Técnica de Ambato
- Museo de Ciencias Héctor Vásquez Salazar
- Museo Provincial Casa del Portal

Bienes Culturales

Dentro de los bienes culturales que caracterizan a la ciudad de Ambato según el inventario levantado por el Municipio de la ciudad se tiene:

- Parque Provincial de la familia, representa un ícono de la provincia de Tungurahua por sus amplios jardines, camineras, áreas verdes y deportivas, lo que hacen de este uno de los sitios más visitados de la ciudad de Ambato.

- Complejo Recreacional de Aguaján, de carácter público que brinda servicios de piscina con agua de vertiente, espacios para la práctica de deportes y juegos tradicionales, además de zonas para descansar y compartir en familia.

- Jardín Botánico Atocha – La Liria, una extensión de 14 hectáreas asentadas en las propiedades que pertenecían a las familias Martínez - Holguín y Mera, quienes adquirieron esta propiedad desde el año 1849 con el fin de crear una reserva botánica. Actualmente, el Jardín Botánico de Atocha - La Liria es un refugio de más de 300 especies de plantas en su mayoría nativas de nuestro país convirtiéndolo en un sitio digno de ser visitado.

- Asociación artesanal cuero y afines Quisapincha, Artículos de cuero de gran calidad, variedad, estilo y bajo costo.

- Centro Artesanal Ambato, En este lugar se puede encontrar artesanías de la provincia y el país elaboradas con materiales como cuero, totora, yute, madera, barro, yeso, tagua, tela, hilo, carrizo, entre otros. Posee una amplia área de comercialización, que incluye varios locales distribuidos en dos plantas, con grandes áreas confortables y mantienen señalética apropiada para brindar comodidad y seguridad a todas las personas que desean asistir a este sitio.

- Plaza Juan Cajas, constituye un espacio donde alrededor de 400 artesanos ofrecen calzado formal, casual y deportivo para damas, caballeros y niños de muy buena calidad y a un precio muy económico.

- La pájara pinta, Se elaboran artesanías basadas en el rescate del patrimonio natural y cultural de la provincia, con principios de responsabilidad social, empresarial y ambiental, pues se utilizan materias primas recicladas y fibras naturales.

Expresiones Culturales

Dentro de las expresiones culturales que caracterizan a la ciudad de Ambato según el inventario levantado por el Municipio de la ciudad se tiene:

- Asociación 2 de noviembre - colada morada, Esta bebida tradicional identifica a esta parroquia desde hace mucho tiempo atrás, guarda un exquisito sabor y se la sirve acompañada con pasteles o también llamados empanadas de viento rellenos de queso, carne, pollo o camarón.

- Dulces ideas maga artes, artesanías que se elaboran en base a nuevas tendencias para decoración del hogar y eventos especiales, religiosos, entre otros (GAD Municipalidad de Ambato, 2018)

Costumbres y tradiciones

Al hablar de las tradiciones necesariamente entraríamos en un campo inexplorado que todas las civilizaciones en un momento dado han tenido que

recurrir para sobrevivir durante siglos reflejando su cultura, sus valores, creencias, costumbres y formas de expresión característicos de cada lugar geográfico donde se asientan. La tradición, por lo tanto, es algo que se hereda y que forma parte de la identidad, es el arte característico de un grupo social, con su música**,** sus danzas y sus cuentos**,** forma parte de lo tradicional, al igual que la gastronomía y otras en especial a aquellos que se transmiten por vía oral.

Haciendo un viaje tradicional y remontándonos a nuestros legados ancestrales dentro de nuestra circunscripción geográfica rodeado de montañas y con la presencia de nuestro histórico rio Ambato, sumado a la presencia de numerosas etnias indígenas que circundan la urbe se han trasmitido tradiciones y costumbres tan antiguas como la civilización misma. La Costumbre viene determinada por un inmenso compendio de inclinaciones y usos que tienen un carácter distintivo, se compone de comportamientos particulares que asume toda la región y que la distingue de otras regiones; por ejemplo: sus bailes, sus fiestas, sus comidas, su dialecto o su artesanía.

La Provincia de Tungurahua tiene diversas costumbres, muchas de estas se han fusionado dando lugar a manifestaciones culturales con trajes coloridos, músicas con instrumentos andinos, dentro de las tradiciones y celebraciones de la ciudad de Ambato, una de las más importantes de la Fiesta de las Flores y las Frutas, se lleva a cabo cada año 40 días antes de la semana santa, y actualmente se la conoce como patrimonio intangible de la nación (Vive Tungurahua, 2018). Dentro del calendario festivo se destacan las siguientes fiestas representativas de la ciudad:

Tabla 1. Festividades de la ciudad de Ambato

Mes	Día	Fiesta
Fecha Movible (Febrero – Marzo)	Variable	Fiesta de la Fruta y de las Flores
Noviembre	2	Fiesta de Finados
Noviembre	12	Fiestas de Cantonización
Noviembre	Todo el mes	Sol de Noviembre (Diferentes eventos todo el mes)
Diciembre	31	Año viejo

Fuente: (GAD Municipalidad de Ambato, 2018)

La Fiesta de la Fruta y las Flores

La Fiesta de la Fruta y las Flores (FFF) se realiza con el fin de celebrar las pérdidas de las congregaciones durante el terremoto ocurrido el 5 de agosto de 1949, que dejó a la ciudad de Ambato prácticamente devastada. El nombre de esta práctica está asociado a la amplia gama de frutas y flores que se producen en el cantón. Con origen el 17 de febrero de 1951, según lo establece la Constitución, constituye la práctica cultural más representativa de Ambato. Diez años después, el Ayuntamiento aprueba el proceso de organización y desarrollo de la celebración. Durante la segunda mitad del siglo XX, y especialmente durante el siglo actual, se ha vivido un proceso configurativo que posibilita la diversificación y expansión de esta fiesta.

Ambato de caracteriza por sus inmemorables tradiciones y costumbres como su magno festejo de las Flores y las Frutas declarado como bien perteneciente al patrimonio cultural inmaterial del estado ecuatoriano. Dentro de las Fiestas de las Flores y las Frutas se compone de innumerables eventos populares culturales, deportivos, artísticos, tradicionales como la elección de la Reina de Ambato, La bendición de las Flores las Frutas y el Pan, el magno Desfile de la Fiesta de la Fruta y de las Flores, el Festival del Folclore, las Verbenas, Festivales gastronómicos, festivales de música, conciertos, la fiesta Retro y para cerrar la Ronda Nocturnal.

El alcance fundamental de implementar una fecha conmemorativa que arrastre la desgracia de un terremoto para convertirla en una celebración, se entiende como una transfiguración de que la adversidad se vuelve detonante de esperanza en el

ambateño. La alegría, la pujanza, la tenacidad y el trabajo se ponen de manifiesto en las personas cualquiera sea su condición social, la vivencia y el recuerdo de haber perdido a sus semejantes la perdida material de sus enseres y bienes, más el trauma impregnado en su mente de la furia de la naturaleza, todo ello hace del ambateño un ser despojado de estigmas atribuyendo celebración por duelo, quienes descartan su pasado doloroso para convertirlo en un ejemplo indiscutible de vida.

Cultura Gastronómica

Actualmente el cantón Ambato, presenta una gran variedad en relación con su gastronomía, dentro de sus platos típicos que se destacan, está el famoso llapingacho, también se encuentran las gallinas de Pinllo, los cuyes de Ficoa, el pan ambateño. El origen de los llapingachos, se remonta a los indígenas de Salasaca, su nombre original es *"llapingue"*, que en quichua significa "aplastado", está formado por pequeñas tortillas de papa rellena de queso y se acompaña con chorizo, salsa de maní, huevo, encurtido de cebolla. Los cuyes de Ficoa también plato emblemático de los pueblos indígenas, es obligado en las fiestas tradicionales y se lo acompaña de papa enteras cocidas. El pan de Pinllo tiene su prestigio desde épocas coloniales (1970), lo introdujo en la ciudad el XX Obispo de la Diócesis de Quito, Dr. José Pérez, se lo hornea en hornos en forma de bóveda y construidos de ladrillo. Colada Morada y empanadas de viento, es una tradición de noviembre, pero en esta ciudad se la comercializa durante todo el año en la Parroquia de Atocha, la veta de este producto se inició desde 1920. Las gallinas de Pinllo, es un palto tradicional desde 1948, se lo ofertaba en la conocida "Casa El Recreo", por los esposos Villacreses Lagos (Yacelga, 2016)

Tierra de los tres Juanes

La ciudad es conocida también como la tierra de los tres Juanes porque en su seno nacieron Juan Montalvo, que escribió obras como El Cosmopolita, Capítulos que se le olvidaron a Cervantes, Las Catilinarias, Siete Tratados, entre otras; Juan Benigno Vela, que fue político, abogado, periodista y escritor; y Juan León Mera,

autor de la letra del Himno Nacional del Ecuador. Juan Montalvo y Juan León Mera fueron la díada dorada de la temprana república, dos mentes que muy posiblemente cimentaron los fundamentos de una “cultura” nacional, plasmando en papel el gran debate que era, aún, la diáfana, incierta, república de Ecuador (Taboada, 2020).

Se dieron a la vida poética, a las artes, a la literatura, a la elucubración, al pensamiento. Se instruyeron con el afán de definir sus propias sensibilidades para forjar con ellas la primera evidencia literaria de la incipiente nación. Su himno nacional, volúmenes de ensayos y poemas, las primeras novelas modernas (como las han llamado) del país… Ambos fueron ambateños. Otra coincidencia, contaban con el mismo nombre de pila y, otra aún, nacieron el mismo año, en 1832, dos años después de la creación de nuestro país. Y, sin embargo, no podía existir en el mundo almas más contrarias. Como figura ambateña de la época, Juan Benigno Vela no cuenta con ninguna obra de importancia que podamos recordar.

Perdió la vista y la escucha misteriosamente al cumplir los 33 años y murió en la relativa pobreza. Su vida, por lo demás, es poco documentada. Fue escritor, ensayista, político y, como Mera y Montalvo, aunque diez años más joven, tuvo fuertes convicciones. Era un acérrimo liberal. Fue amigo personal de Eloy Alfaro. Montalvo murió antes de ver triunfar el liberalismo en el país, pero Vela fue testigo de la llegada de Alfaro al poder, algo que había anhelado con pasión (Greenfield, 2019).

Mitos y Leyendas

La identidad tanto histórica como cultural de los pueblos en cada rincón del mundo se encuentra en un estado crítico, la población va modificando sus tradiciones y costumbres, ignorando sus raíces, perdiendo así su identidad propia y la de su lugar de origen, esta situación radicalmente es producto de la globalización, entendiéndose ésta como “un proceso que crea vínculos y espacios sociales transnacionales, revaloriza culturas locales y trae a un primer plano terceras culturas." (Beck, 1998, p. 22)

Los mitos y las leyendas se encasillan dentro de un marco histórico dentro de la región a la que pertenecen, es indudable que marcan un enriquecimiento idiosincrásico de recordatorios de dónde venimos y hacia donde nos proyectamos, circulan en la sociedad ancladas a una tradición oral a través de mitos cuentos leyendas populares que circulan y representan el bagaje cultural de una sociedad. Dentro de un marco netamente místico diseccionamos los mitos y leyendas de la ciudad de Ambato en base a rituales, ceremonias, costumbres y acciones que la sociedad ambateña ha transferido generacionalmente introduciéndolas dentro de un patrimonio inalienable que nos certifican como garantía de nuestra identidad cultural.

Un compendio se ha destacado dentro de las leyendas y mitos urbanos de las leyendas y mitos urbanos de la ciudad, pues se transfigura en emocionantes, oscuras y místicas historias con un mensaje final recordatorio a manera de lección que desafía el poder responder bien y/o mal, en virtud, de que los personajes pasan a ser personas comunes sin características épicas que son parte de su etnia, se presentan objetos y personas que son parte de historias fantásticas que se trasmiten a los demás involucrándose entre la realidad y la fantasía.

Una de las leyendas más impactantes y más trasmitida generacionalmente es la del Tren Negro quizá una fuente muy fuerte de representación de la época donde el ferrocarril era una de las más importantes herramientas de transporte en nuestra provincia y el país entero, es así que esta máquina gigante mágica es comparable con un toro salvaje que está a punto de entrar al ruedo, la emoción inmediata mezcla de temor y alegría, una ilusión, la emoción de las personas niños especialmente que agitan su corazón al paso del monstruo en medio de humo y estructuras brillantes que dejan una estela de sensaciones y emociones únicas y han llegado a impactar e impregnar la idea fija y perenne en nuestra civilización.

Soportes escenográficos versátiles para el diseño de experiencias turísticas

El diseño de experiencias busca identificar los momentos o periodos de tiempo en los cuales se produce un vínculo emocional entre personas, personas y objetos,

personas y marcas. Según Shedroff (2012), manifiesta que: “las experiencias hacen parte de la vida de las personas, no sólo marcan la historia de las mismas, sino que también permiten el entendimiento del mundo a través de la interacción con el entorno” (p. 77).

Shedroff (2012) realiza la siguiente definición del diseño de experiencias: el diseño de experiencias es una aproximación a la creación de experiencias exitosas para las personas en cualquier medio. Esta aproximación incluye el diseño en las tres dimensiones espaciales, sobre una línea de tiempo, teniendo en cuenta los 5 sentidos y la interactividad; de igual manera el valor del cliente, el significado personal y el contexto emocional. El diseño de experiencias no es solo el diseño de páginas web, de otros medios interactivos o de contenidos digitales en pantalla. El diseño de experiencias puede estar en cualquier medio: medios espaciales, instalaciones ambientales, productos impresos, productos tangibles, servicios, imágenes, sonidos, presentaciones en vivo, eventos y medios digitales y en línea.

Se concluye que el diseño de experiencias es un concepto amplio y multidisciplinar que eleva el ejercicio de diseñar objetos, situaciones, actividades o sistemas, a un nivel superior, a un nivel más elaborado, donde se contemple el ser humano (actor principal), los componentes y el contexto donde se desenvuelva la actividad, para lograr hacer de la misma una historia que se desarrolle en una curva de tiempo con intensidades que reflejen emociones y sensaciones las cuales lleven a un estado de gozo.

Por otro lado, las emociones son elementos importantes que están involucrados en la actividad de regalar. El diseño emocional permite realzar la relación entre el usuario y el objeto, creando productos o servicios que provoquen una respuesta emotiva en las personas a través de la interacción con los sentidos. Las emociones que se experimentan con los elementos de un contexto establecen prejuicios en situaciones futuras.

Escenografías

De acuerdo al criterio de Polieri (2016), define a la escenografía como el “conjunto de elementos pictóricos, plásticos, técnicos y teóricos que permite la creación de una construcción bi o tridimensional o la puesta en el espacio de una acción notable y relevante” (p. 23). Uno de los escenarios en donde se utiliza diferente tipo de escenografías es el teatro, en donde se representan imágenes secuenciales que evocan o narran historias, cada escena representa un cuadro que en la mayoría de los casos tiene el carácter pictórico, que tienen elementos bi o tridimensionales. Estas escenografías se sujetan a reglas de composición propias del proceso de diseño gráfico con las variables visuales (Paredes, 2015).

Para Nieva (2018), menciona que: “… no es que el teatro nos arranque de la realidad, sino que nos introduce en la realidad del teatro” (p.11). Bajo este contexto la escenografía se ha convertido en una ciencia compleja, porque emplea tecnología, elementos lumínicos y visuales para la creación de una escena específica y de esta manera combina el arte y la técnica. Las escenografías del teatro cuentan con diferentes elementos pictóricos, en donde se presentan imágenes secuenciales y con carácter pictórico, otros elementos que son necesarios dentro del proceso de diseño gráfico son:

1. **Espacio.** Este puede ser de diferente tamaño y con varios elementos visibles, pueden ser bi o tridimensional, con ancho, alto y profundidad. En este se mueven todos los actores.

2. **Composición.** Corresponde la estructura y organización que tienen los elementos de una imagen con fines expresivos, se debe cumplir una serie de reglas, generalmente las que se aplican dentro de las artes plásticas, que abarca la distribución de elementos visuales necesarios dentro de una escena, las mismas, que dan forma a una situación específica, en donde se desarrolla una historia.

3. **Línea.** Es un trazo continuo, y visible y algunos casos imaginarios, en donde se separan dos puntos contiguos. También se la define como la sucesión de varios puntos. Las más básicas son las rectas y curvas (Calmet, 2016).

4. **Forma.** Esta se construye por líneas, triángulos, triángulos, cuadrados y otras formas.

5. **Color.** Es un atributo propio de cada objeto, dentro del teatro el color genera atmósferas que despiertan un significado sensorial, a través de este componente se resaltan elementos escenográficos en un tiempo y lugar específico (Paredes, 2015).

6. **Escala.** Es una relación de medida que se aplica bajo cierta normativa, se relaciona con el espacio y sirve para representar un objeto especifico (Calmet, 2016).

Tipo de escenografías

Existe diferentes tipos de escenografías, dentro de las más destacadas son:

1. **Realista.** Representa el mundo cercano del espectador, se crea en un lugar y tiempo específico y acerca a una realidad determinada, es lo más auténtico posible (Villalobos, 2017).

2. **Abstracta.** Se caracteriza por ser subjetiva, no se enfoca en una realidad específica, juega con la imaginación de los seres humanos, no tiene ni tempo, ni lugar específico, se lo puede realizar en plataformas, escaleras o rampas.

3. **Surgente.** Difiere de lo abstracto, y se ejecuta en un lugar y tiempo específico, son escenografías oníricas, fragmentarias, desnudas o surrealistas, es una combinación entre lo realista y abstracto (Villalobos, 2017)

4. **Funcional.** Este tipo se maneja solo con utilería específica para un tipo de escena, con actores propios para cierta obra, se utilizan cosas exactas, cubre las necesidades de las interpretaciones (Villalobos, 2017).

Reflexiones estéticas

Existe diferentes estéticas teatrales, dentro de las más destacadas son:

1. **Teatro de la muerte.** Se lo entiende como el teatro de vanguardia lo que más le caracteriza es porque no imita la vida misma; uno de los representantes de esta estética es Kantor, autor sobre el amor, la muerte, el individualismo, el temor, la soledad. Este teatro omite las líneas convencionales, devolviendo libertad al comportamiento artístico.

2. **Método de Robert Wilson.** Dramaturgo, polifacético del mundo del teatro, se caracteriza porque visualiza el entorno y no solo la gente, destaca la comunicación no verbal y tiene rasgos del teatro posmoderno. Wilson en sus obras realiza el intento de no narrar el tiempo sino de hacerlo presente y convertirlo en personaje, parte de la subjetividad como parte del proceso creativo, el concepto plástico y el uso del silencio como claves de sus obras.

3. **Teoría Teatral de la escuela de Praga.** Destaca porque indica que el sujeto en el drama es la figura actoral, representa la unidad dinámica de la obra. Resalta el teatro moderno valorando la decoración según la acción teatral real (Valiente, 2015).

Argumento estético

Al hablar del argumento estético se hace mención a varios componentes:

1. **Dramaturgia escenográfica.** La dramaturgia es la concepción escénica para la representación de un texto dramático y escenográfica, holísticamente comprende la actividad de una obra teatral desde el actor incluyendo la tramoya, respetando el rol que cada personaje tiene. En lo relativo a

escenografía, por lo que constituye el arte de realizar decorados para el teatro, cine, televisión, entre otros, es un medio visual para la creación de algo específico. Al unificar estos términos se consigue un significado profundo que solo un elemento escenográfico.

2. **Teatralización de los objetos.** Cuando el texto se encuentra implícito o explícito dentro de una obra, se lo conoce como objeto teatral, sin embargo, el texto teatral es aquel que reenvía a elemento figurable.

3. **Proceso inverso.** Se tiene este método cuando se construye una obra desde el final, lo que significa, que se inicia desde la creación y construcción de la escenografía y partiendo de este elemento, se desarrolla su forma, textura. Colores y funcionalidad, para que nazca el personaje en función de los objetos existentes. Los objetos que se crean parten de un artista imaginario del escenógrafo, este se crea a partir de la obra, pero de manera contraria y el peso es la escenografía.

Creación artística

Al determinar que la escenografía teatral representa un conjunto de elementos cuya finalidad es la de ambientar un entorno específico, bajo la necesidad de un recurso necesario, contribuyendo a ser el recurso necesario para una representación teatral. El objeto de este proceso es dar vida a un personaje y una historia, con el apoyo de objetos escenográficos, lo que tienen cierta carga emocional y funcional. Este proceso parte de las experiencias (Nieva, 2018)

Diseño emocional y experiencial

Emociones

Para analizar este ítem es pertinente conceptualizar lo que son las emociones, es decir son los estados anímicos que refieren una actividad orgánica, que refiere comportamientos externos e internos del ser humanos. Las emociones reflejan una combinación de aspectos fisiológicos, sociales y psicológicos dentro de una misma

situación polifacética, como respuesta orgánica y consecución de un objetivo, necesidad o motivación. La emoción casi siempre refiere una reacción que conlleva a cambios fisiológicos. Dentro de las tres principales reacciones que más se presentan en las personas son la ira, el amor y el miedo, esto conlleva a una respuesta inmediata referida en un estímulo externo. Los estímulos externos generan emociones mucho más complejas, disminuyen su importancia como causa directa de la reacción emocional de un individuo según éste madura.

En las emociones se definen cualidades de un ser humanos que se relacionan entre sí, como la conducta, los signos corporales, los pensamientos y los sentimientos. La primera es el modo de ser del individuo, se considera la respuesta a una motivación en donde, se involucran componentes psicológicos, fisiológicos y de motricidad; la segunda representa la corporeidad humana, y la materialidad del cuerpo con algunas sensaciones que suelen mostrar acciones y facetas que diario se utilizan, a las que se conoce como signos corporales; y, finalmente los pensamientos y sentimientos, en donde se puede visualizar la existencia de procesos psíquicos inconscientes y ordenados, estos se trabajan de manera unificada.

Para el descubrimiento de todo lo anteriormente planteado se utiliza la conocida inteligencia emocional que se emplea para descubrir cualidades del ser humano, específicamente las emociones, en donde, se parte del reconocimiento de la emoción como un determinante conductual que se fundamenta y fortalece en todas las personas, estos determinantes conductuales hacen mención a conductas o emociones que se refieren como básicas, como: la ira, tristeza, temor, placer, amor, sorpresa, disgusto y vergüenza. También se la identifica como la capacidad que tienen las personas para el control y uso de sus emociones en las acciones de su vida cotidiana, se muestran en las decisiones del diario vivir, esta comprende cinco áreas fundamentales:

- **Autoconocimiento emocional o Conciencia de uno mismo.** Representa el conocimiento de uno mismo sobre todo en cuanto a nuestras emociones y cómo estas afectan nuestra vida y comportamiento.

- **Autocontrol emocional o autorregulación.** Esta área permite que el ser humano non se deje llevar por los sentimientos del momento.
- **Automotivación.** Dirige las emociones hacia un objetivo permitiendo mantener la motivación y que se fije la atención en las metas en lugar de los obstáculos.
- **Reconocimiento de emociones ajenas o empatía.** Es el saber interpretar las señales que las demás personas emiten de forma inconsciente y que a menudo no son verbales.
- **Relaciones interpersonales o habilidades sociales.** Es el tratar de mantener una buena relación con los demás, saber tratar exitosamente a todos los seres humanos, indistintamente de su condición.

Diseño y diseñador

Según Damasio (2016), el diseño juega un rol importante en la vida de los seres humanos, porque influye en su modo de vida, en su desenvolvimiento cultural, social, económico y tecnológico. Sin embargo, para Wong (2015), un buen diseño es la expresión visual de la esencia de algo, ya sea un mensaje o un producto relacionado con el entorno en el que se desenvuelve.

Los diseños se construyen con el apoyo de los diseñadores, estos profesionales deben tener en cuenta que los que diseñan no sólo debe funcionar bien, sino que también deben ser prácticos y bellos. Pero suele suceder también lo contrario, que por muy bello que sea un objeto, si este no tiene funcionalidad, nunca llegaría al éxito. Un diseñador debe considerar las emociones, como elemento importante en el momento de realizar un diseño específico, las emociones afectan significativamente en las decisiones sobre todo de compra (Norman, 2015).

Un buen diseño debe tener en cuenta los afectos positivos generalizados en el ser humano, desde el punto de vista biológico y no basándose en el aprendizaje adquirido, es complicado complacer a todo el público pues dependerá de su edad, educación, nivel cultural, entre otros. Cada cultura tiene una concepción especifica de sus necesidades en cuanto a un diseño, además de que cuando se recibe cierto nivel de información de un objeto y/o hecho, se lo hace bajo diferentes niveles

como: el visceral, conductual y reflexivo. El primero es el inicial en donde se considera la apariencia y el tacto; el segundo analiza la usabilidad, es decir si el diseño es fácil de usar; y, finalmente, el tercero podría anular a los otros dos y a una parte del conocimiento y de la educación del individuo (Fernández, 2019).

Diseño emocional y de experiencias

El diseño emocional representa una metodología que sirve para generar emociones en los seres humanos, actualmente, las marcas compiten a diario por ser competitivos en imagen antes sus consumidores, con la finalidad de mejorar su posicionamiento, en cuanto a otras propuestas el diseño emocional es una metodología que maneja las emociones a través de los hechos, fenómenos y/o acontecimientos que se desarrollan. Cuando un producto gusta, atrae, quien lo percibe no deja de usarlo o de elogiarlo, de ahí que el diseño emocional ayuda al establecimiento de vínculos entre el usuario y el producto. Un cliente cuando se siente cómodo con determinado producto, siente placer o satisfacción con los que ve, escucha y percibe se convierte en un público prescriptor porque recomienda y habla bien del mismo.

Según el estudio de Norman (2015), la utilización de experiencias sensoriales en la creación de imagen de marca es de vital importancia para una adecuada percepción del resultado. Las experiencias se convierten en una especie de inventario de impresiones sensoriales para un hecho y/o marca específica. Lo importante es que el público objetivo sepa valorar las emociones captadas en el producto resultante del diseñador. Por ello es importante, considerar que la emoción es el principal impulso en la experiencia.

CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Tipo de investigación y enfoque de investigación

Enfoque cualitativo

> Para Blume (2018) “la investigación cualitativa maneja material subjetivo como palabras e imágenes y trata de comprender cualidades de un ámbito específico de indagación, para este tipo de enfoque investigativo se apoya de herramientas como entrevistas individuales o grupales, análisis de material escrito y observación de los participantes para entender o explicar el comportamiento social” (pág. 35-36).

Concretamente este diseño de análisis cualitativo se orienta hacia la comprensión del objeto de estudio considerando los significados y contexto donde surge la interacción. Por ello, es una teoría de rango medio y tiene valor para explicar el objeto específico de estudio en un contexto determinado, puesto que las proposiciones teóricas se crean a partir de los datos obtenidos dentro de su contexto (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010).

Para el caso de esta investigación se enfocó en el diseño de sistemas de soportes escenográficos versátiles con base en el diseño emocional y experiencial, con la finalidad de rescatar las vivencias históricas de la ciudad de Ambato. Se plantea la descripción y comprensión de los fenómenos propios de las percepciones y significados producidos por las experiencias de nuestros actores involucrados. Como investigación se mantendrá la subjetividad a través de resultados nacidos de fuentes o técnicas a manera de evidencias con narraciones, fragmentos de texto, mapas, matrices, modelos conceptuales, entrevistas, videos de audio, fotografías. Durante el proyecto de tesis el diseño etnográfico funciona para comprender y analizar las actitudes, comportamientos, hitos históricos y culturales de la sociedad ambateña para luego categorizarlos en patrones que refieran a concepciones culturales amplias y complejas.

Diseño investigación acción

A la investigación acción se la utiliza para comprender la manera en que interviene la investigación dentro del contexto social, mediante un proceso de investigación con pasos en espiral, construye el conocimiento a través de la práctica. Se construye una realidad en base a esta, partiendo de problemas prácticos y que se vinculan con el ambiente, para esto se requiere la total participación de todos los involucrados, tanto en la detección de necesidades como en la implementación de resultados. Los procesos cualitativos dentro de la investigación – acción, favorece el involucramiento y la participación activa de todos los participantes de la colectividad involucrados, quienes en base a la reflexión y análisis de la situación problémica y apoyados en la mediación abierta (Colmenares & Piñero, 2018), (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010, Donoso, 2019). Para el caso de este trabajo se aplicó la investigación acción en el instante en que se establece las características de los sistemas de soportes escenográficos que respondan al medio y permitan el rescate de la identidad cultural de la ciudadanía ambateña, todas estas historias y recopilaciones serán implementadas en 3D.

Método de Etnografía

Es un método de observación de campo, que se aplica a un determinado grupo humano, en su propio contexto y que permite estudiar grupos o unidades sociales, la finalidad es la identificación de códigos que dan estructura a un grupo y el significado de ritos y costumbres, que en conjunto generan la identidad de una comunidad, así como el sentido de pertenencia y de percepción de la realidad. Existe diferente tipo de etnografías: participativa (más profunda menos objetiva, el investigador es parte del problema, se usa para un grupo específico a la vez), semi participativa (observaciones más superficiales y más objetivas, se usa para estudios interculturales comparativos), y finalmente, la no participativa (observaciones muy superficiales, más objetivas, usa estudios interculturales comparativos) (Donoso, 2019). Para el caso de esta investigación se utilizó el método de etnografía de observación semi participativa, se registrará la mayor parte

de información a través de imágenes y apuntes, porque permite la comprensión de las diferentes situaciones.

Diseño Etnográfico

El diseño etnográfico Busca describir con profundidad, analizar e interpretar los patrones de comportamiento, creencias, significados y lenguaje que desarrolla un grupo cultural o social a través del tiempo. La palabra cultura, término central en esta definición, es todo lo relacionado con el comportamiento y creencias del ser humano; puede incluir el lenguaje, rituales, estructuras económicas y políticas, etapas de la vida, interacciones y estilos de comunicación. Para entender estos patrones compartidos por el grupo, el etnógrafo pasa un periodo de tiempo considerable en el lugar bajo estudio entrevistando, observando y recopilando documentos (Donoso, 2019)

Un estudio etnográfico recoge una visión global del ámbito social estudiado desde distintos puntos de vista: un punto de vista interno de los miembros del grupo y una perspectiva externa, es decir, la interpretación del propio investigador, que en suma puede mostrarnos la apropiación de las marcas en la vida como herramienta en la construcción de identidad. La etnografía nos permite investigar los pensamientos del consumidor sobre aspectos más allá del producto, nos permite comprender a la persona de manera más personal: su biografía, personalidad, juicios y prejuicios o sus imágenes de marca profundamente arraigadas (Pyma Group Ag, 2019)

2.2. Población y muestra

En este plan de titulación se estableció las muestras aleatorias donde se maneja investigación etnográfica a través de usuarios y el contenido de sus necesidades dentro de la comunidad ambateña. Pondremos todo el interés en la Investigación de Mercado y la experiencia del usuario, donde se suma el trabajo del diseñador especialista en el proyecto y el equipo de especialistas en marketing y publicidad. se relaciona esta etapa con expertos en materias afines y complementarias como es el Arquitecto e Historiador quienes con su contingente verificarán la parte técnica

constructiva remarcada con datos históricos veraces y ciertos identificativos de la ciudad.

Se contará con la recopilación de documentos reales que reposan en archivos del Gad Municipal, Consejos Provinciales, Bibliotecas, así como el aporte documental particular de descendientes de figuras célebres de Ambato. También se utiliza una muestra de casos tipo en estudios cuantitativos exploratorios y en investigaciones de tipo cualitativo, en el que el objetivo es la riqueza, profundidad y calidad de la información, no la cantidad ni la estandarización. Al final se pretenderá el aporte material tangible de un sistema escenográfico versátil de uso múltiple que promuevan la identidad ambateña.

Para el caso de esta investigación y en correspondencia con los objetivos planteados, y el diseño de investigación y al tener enfoque cualitativo, se trabajará con encuestas y entrevistas aplicadas a profesionales, y expertos en el tema relacionado con la historia y cultura de la ciudad de Ambato. De igual manera se aplicará la observación directa para el análisis de artefactos escenográficos, construcción de matrices de mecanismos de anclaje y la identificación de matrices normativas, bajo este contexto la población de estudio será:

Tabla 2. Análisis de la muestra

Muestra	Unidades Muestra	Tipo de Muestra	Estrategia	Técnica
USUARIOS	8	Etnogáfico	Investigación etnográfica Investigación de Mercado Experiencia del usuario	Observación Fotoetnografía Entrevista sin estructura Antropología Visual Datos Psicográficos Cuestionarios y sondeos Entrevista con estructura
ESPECIALISTA DISEÑADOR	3	Muestra por criterio de expertos	Investigación Etnográfica	Grupo focal
ESPECIALISTA MARKETING Y PUBLICIDAD ARTISTAS TEATRALES	3	Muestra por criterio de expertos	Investigación Etnográfica	Matríz de entrevista
EXPERTOS ARQUITECTO HISTORIADOR	2 2	Muestra por criterio de expertos	Investigación Etnográfica	Matríz deEntrevista
DOCUMENTOS	5	Muestra de casos Tipo	Analisis de material histórico y escrito	Matriz de ámbitos documentales
ARTEFACTO	3	Muestra de casos Tipo	Exploración sensorial y experiencial	Prototipo de experiencia

Fuente: elaboración propia

No se aplicó fórmula de muestreo porque la población es finita y pequeña y se trabajará con su totalidad.

2.3. Tipo de recolección de Información

El enfoque se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados ni predeterminados completamente. Tal recolección consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos más bien subjetivos). También resultan de interés las interacciones entre individuos, grupos y colectividades. El investigador hace preguntas más abiertas, recaba datos expresados a través del lenguaje escrito, verbal y no verbal, así como visual, los cuales describe, analiza y

convierte en temas que vincula, y reconoce sus tendencias personales. Debido a ello, la preocupación directa del investigador se concentra en las vivencias de los participantes tal como fueron (o son) sentidas y experimentadas. (Sherman y Webb, 1988, Patton, 2011). Así, el investigador cualitativo utiliza técnicas para recolectar datos, como la observación no estructurada, entrevistas abiertas, revisión de documentos, discusión en grupo, evaluación de experiencias personales, registro de historias de vida, e interacción e introspección con grupos o comunidades. El proceso de indagación es más flexible y se mueve entre las respuestas y el desarrollo de la teoría, como se describe a continuación:

1. Para la encuesta, se aplicará preguntas de selección múltiple en el cuestionario con la finalidad de identificar las características culturales a rescatar de la ciudad de Ambato y que deben ser aplicadas en los sistemas de soportes escenográficos versátiles aplicados en el medio;

2. Las entrevistas, a través de su instrumento la guía de entrevista se aplicará a expertos del tema en relación con la cultura e historia de la ciudad de Ambato, para destacar eventos de relevancia que serán incorporados en los procesos del diseño emocional y experiencial en el usuario dentro del sistema producto – servicio. Para ello, se plantea el uso y acondicionamiento de la entrevista no estructurada en la que se le anima a los encuestados a usar su propio vocabulario y a participar como si de un debate se tratara. Por ello las entrevistas ayudan a poner al descubierto el lenguaje, el comportamiento, la forma de pensar de la gente con los productos los entornos y servicios (anexo 1).

3. A través de la observación directa y el método etnográfico semi participación se revisará y analizará artefactos escenográficos y con la participación de un panel técnico comparativo se establecerá las diferencias y características necesarias de los sistemas de soportes escenográficos versátiles aplicados en el medio; Dicho de otra forma, al ser una investigación cualitativa se basan más en una lógica y proceso inductivo (explorar y describir, y luego generar perspectivas teóricas). Van de lo particular a lo general. Para este paso se inducirá a la

experiencia del usuario donde el diseñador deberá hacer uso de los principios y metodologías del diseño para llevar a cabo un proceso que permita encontrar soluciones a problemas específicos. Deberá apropiarse de los conocimientos de diversos campos tales como la comunicación, psicología, antropología, análisis de data, marketing y negocios, para tener una visión estratégica, fortalecer su percepción sobre el comportamiento de las personas, poder basar sus decisiones en datos y, por supuesto, velar por el bien de sus clientes y tener la capacidad de vender sus servicios, propuestas e ideas.

4. Y finalmente, se utilizará la revisión bibliográfica con la finalidad de analizar documentos relacionados con el tema, así como la normativa existente que debe ser aplicada en las representaciones 3D de un soporte escenográfico versátil que promueva la identidad cultural de la ciudad de Ambato. Dentro del proceso investigativo y según los lineamientos cualitativos dentro del marco teórico del proyecto de tesis se analizarán de forma sistematizada el desarrollo cotidiano y las características culturales de los diferentes grupos sociales pasados y presentes de la comunidad ambateña, sus actividades, las motivaciones que los impulsan, sus preferencias sus significados y la interpretación tendiente a comprender los códigos culturales que los rodean y son parte de invaluables tradiciones en el acervo cultural de nuestra ciudad. Se aplicará el análisis de material histórico para examinar artículos especializados, ponencias, libros, informes científicos (disertaciones académicas, conferencias, artículos de revistas especializadas que sirven para elaborar una descripción detallada de un informe resumido o crítico sobre todo el material histórico y escrito existente en las bibliotecas públicas y privadas, documentos históricos del Municipio de Ambato, Consejo Provincial, Casa de la Cultura de Ambato.

2.4. Procesamiento y análisis de la información

Para el procesamiento de la información para el caso de encuestas y entrevistas se realizará el siguiente proceso:

1. Elaboración de los instrumentos.
2. Identificación de los participantes directos con los que se trabajará
3. Acercamiento a cada uno de ellos para su autorización para trabajar en el tema
4. En caso de aceptar participar se aplicará el instrumento correspondiente

Para el caso de:

1. Revisión y análisis de artefactos escenográficos que se encuentran en diferentes ciudades de Ecuador y con la participación de un panel técnico comparativo, se establecerán diferencias y características necesarias de los sistemas de soportes escenográficos versátiles aplicados en el medio.

Para el análisis de la información en el caso de encuestas se aplicará una herramienta estadística que permitirá plasmar los resultados en tablas y gráficos de frecuencia en correspondencia con los objetivos de la investigación; las entrevistas se analizarán de manera cualitativa y crítica que permita la identificación y caracterización de diferentes escenarios que puedan ser utilizados en esta investigación y que a través de la historia han tenido su trayectoria.

Para la propuesta práctica se aplicará las tres fases que sugiere la metodología de investigación – acción:

1. Fase inicial o de contacto con la comunidad. Aquí se lleva a cabo el primer encuentro con la comunidad para conversar con la gente y motivarle a participar. Una vez que acceden, se organiza el trabajo de detección de necesidades o problemáticas, con el propósito de dar una solución.

2. Fase intermedia o de elaboración del plan**.** En esta etapa se plantean los objetivos por alcanzar, se asignan tareas y responsabilidades, técnicas de recolección de información.

3. Fase de ejecución y evaluación del estudio**.** Debido a que el proyecto debe concluirse con la obtención de la solución al problema, es necesario que

> exista retroalimentación constante de los avances y ajustes en las acciones, de tal manera que se alcancen los objetivos propuestos

Para las evidencias se aplicará tácticas instrumentales contempladas dentro del proyecto de titulación se especifican de acuerdo con las estrategias aplicadas, pues dentro de este contexto pueden emplearse un número indefinido de tácticas por estrategia, la idea es utilizar estos instrumentos para obtener un cúmulo de datos, que luego serán sistematizados verificados, comprobados y codificados para su posterior aplicación. Una de las técnicas que se aplicará es la foto-etnografía, para tener relaciones claras entre las imágenes fotográficas y la ciencia antropológica.

Caracterización de la empresa

Propuesta de la investigación

La investigación se centra en la construcción en 3D de un soporte escenográfico versátil que promueva la identidad cultural de la ciudad de Ambato, en donde desde el punto de vista técnica se aplicará:

El *Design Thinking*, como método para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Proviene de la forma en la que trabajan los diseñadores de producto. De ahí su nombre, que en español se traduce de forma literal como "Pensamiento de Diseño", aunque nosotros preferimos hacerlo como -La forma en la que piensan los diseñadores-. Se empezó a desarrollar de forma teórica en la Universidad de Stanford en California (EEUU) a partir de los años 70, y su primera aplicabilidad con fines lucrativos como "*Design Thinking*" la llevó a cabo la consultoría de diseño IDEO, siendo hoy en día su principal precursora (Manzini, 2015).

El *Design Thinking* se desarrolla siguiendo un proceso en el que se ponen en valor los que nosotros consideramos sus 5 características diferenciales: La generación de empatía hay que entender los problemas, necesidades y deseos de los usuarios implicados en la solución que estamos buscando. Independientemente de que estemos desarrollando, siempre conllevará la interacción con personas.

Satisfacerlas es la clave de un resultado exitoso. El trabajo en equipo, pone en valor la capacidad de los individuos de aportar singularidad. La generación de prototipos, defiende que toda idea debe ser validada antes de asumirse como correcta. El *Design Thinking* propicia la identificación de fallos, para que cuando demos con la solución deseada, éstos ya se hayan solventado.

Los materiales usados en las técnicas de *Design Thinking* están al alcance de cualquiera, hazte con rotuladores, hojas de papel, notas adhesivas, lápices de colores, pegamento y una cámara de fotos, serán nuestras herramientas para promover la comunicación visual, que es fundamental en la metodología, una imagen vale más que mil palabras. En el *Design Thinking* es imprescindible trabajar en equipo. Cuanto más diverso sea, mejor, así se pueden sumar puntos de vista, conocimientos y experiencia, es imprescindible que haya al menos una persona con conocimientos sobre la metodología que sepa guiar el proceso, y aunque debe tener un núcleo estable de personas que participen hasta el final, se podrán sumar otras dependiendo de la fase en la que se encuentre el proyecto (Tapia & Villarreal, 2020).

El proceso de *Design Thinking* se compone de cinco etapas:

- **Empatizar.** El proceso comienza con una profunda comprensión de las necesidades de los usuarios implicados en la solución que estemos desarrollando, y también de su entorno. Debemos ser capaces de ponernos en la piel de dichas personas para ser capaces de generar soluciones consecuentes con sus realidades.

- **Definir.** Durante la etapa de definición, se debe escribir la información recopilada durante la fase de Empatía y quedarse con lo que realmente aporta valor y nos lleva al alcance de nuevas perspectivas interesantes, identificaremos problemas cuyas soluciones serán clave para la obtención de un resultado innovador.

- **Idear.** La etapa de Ideación tiene como objetivo la generación de un sinfín de opciones, en esta fase, las actividades favorecen el pensamiento expansivo y

debemos eliminar los juicios de valor, a veces, las ideas más estrambóticas son las que generan soluciones visionarias.

- **Prototipar.** En la etapa de Prototipado volvemos las ideas realidad, construir prototipos hace las ideas palpables y nos ayuda a visualizar las posibles soluciones, poniendo de manifiesto elementos que se deben mejorar o refinar antes de llegar al resultado final. Testear. - Durante la fase de Testeo, probaremos nuestros prototipos con los usuarios implicados en la solución que estemos desarrollando, esta fase es crucial, y nos ayudará a identificar mejoras significativas, fallos a resolver, posibles carencias (Vilchis, 2014)

Para el diseño digital se utilizará el diseño paramétrico es una técnica avanzada de diseño digital que permite introducir una serie de variables o parámetros, como límites espaciales, volúmenes o temperaturas, en un software especializado de modelado 3D para manipularlos mediante algoritmos y obtener así diseños geométricos más complejos, versátiles y originales. Estos diseños se pueden hacer realidad gracias a herramientas de fabricación digital y tecnología CNC. Sus aplicaciones prácticas abarcan casi cualquier campo de la estética, desde la arquitectura o la ingeniería (viviendas, oficinas, puentes, edificios comerciales) hasta el interiorismo (muebles, techos, sillones, objetos decorativos) o incluso la moda (vestidos, complementos). (Manzini, 2015).

Una vez cumplida con todo lo anteriormente descrito se procede a:

1. **Fabricación de propuestas proyectuales a través del prototipado rápido.** Se conseguirá la construcción automatizada de detallados objetos usando tecnologías de impresión en 3D, uso de condicionantes, paramétricas y se comprobará el diseño de las piezas antes de iniciar el proceso de producción. El prototipado rápido se ha convertido en una herramienta de investigación y desarrollo en el ámbito de diseño de productos, se crea de forma rápida y precisas modelos físicos

2. **Construcción del prototipo del sistema de soportes escenográficos versátiles**. En base a estudios del diseño paramétrico con el aporte de

profesionales de diseño y la experticia de profesionales de otras áreas afines al diseño, como profesionales en marketing y publicidad, así como de un profesional de la Arquitectura, profesionales mecánicos industriales e historiadores, todos pondrán su contingente a la hora de solucionar los posibles errores funcionales y constructivos del sistema. La comprobación exhaustiva constituye una fase crucial en el desarrollo y la consecución del producto. Los diseñadores necesitan comprobar los resultados de sus investigaciones

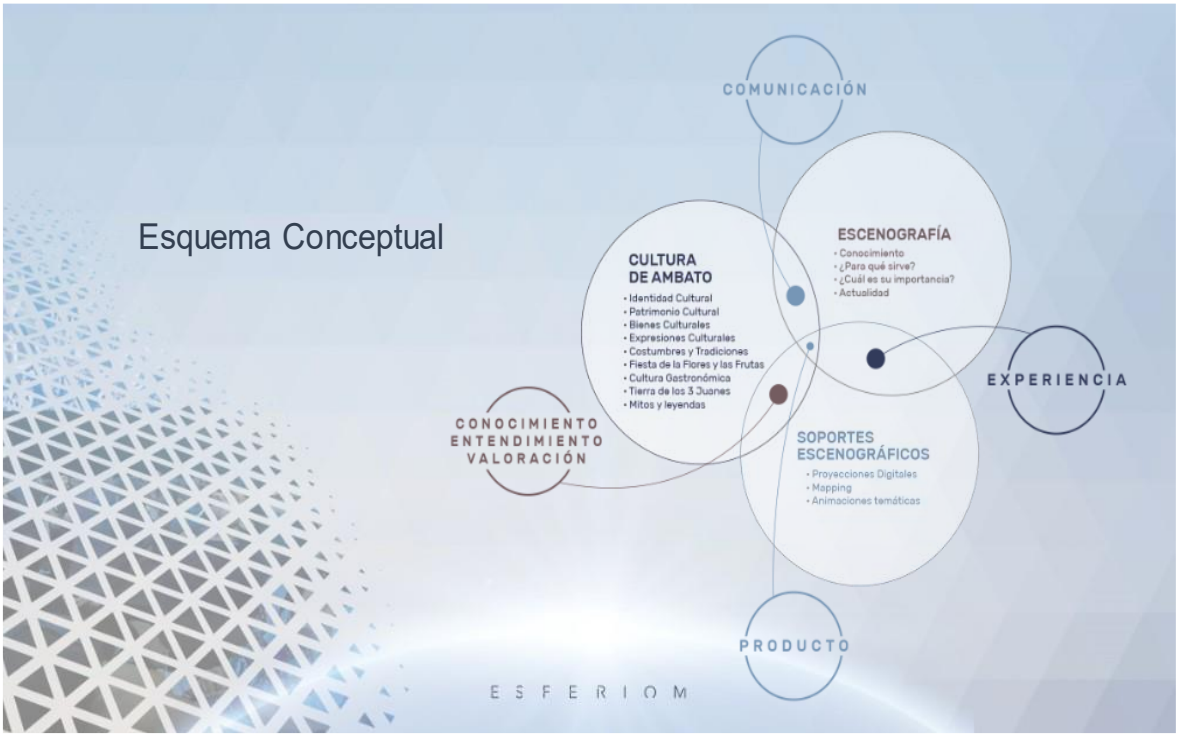
3. **Desarrollo proyectual.** Se efectuará la (comprobación y evaluación) del sistema de soportes escenográficos versátiles, (testear), a través de la prueba de seguridad y de materiales usados en el proyecto, su uso experiencial debe estar sujeto a toda la normativa nacional e internacional y nos dará las pautas de resistencia, durabilidad y si requiere ajustes o no el artefacto.

4. **Presentación de informe.** Debe estar bien estructurado y plantear de forma clara los resultados y las recomendaciones. Se ha de incluir todos los pasos, métodos y procedimientos seguidos, así como diagramas, cuadros y matrices. Un buen informe de diseño contendrá: resumen ejecutivo, introducción, análisis, conclusiones y apéndices.

5. **Interpretación analítica de la propuesta (Esferiom**

Figura 2. Esquemas representativos de la propuesta





Herramienta Sistema Producto



Empatizar

La identidad cultural comprende aspectos tan diversos como la lengua, el sistema de valores y creencias, las tradiciones, los ritos, las costumbres o los comportamientos de una comunidad.
Este conjunto de particularidades, patrimonio y herencia cultural de la colectividad, es lo que viene definiendo históricamente la identidad cultural de los pueblos.

La identidad de un grupo cultural es un elemento de carácter inmaterial o anónimo, que ha sido obra de una construcción colectiva; en este sentido, está asociado a la historia y la memoria de los pueblos.

La identidad cultural sirve como elemento cohesionador dentro de un grupo social, pues permite que el individuo desarrolle un sentido de pertenencia hacia el grupo con el cual se identifica en función de los rasgos culturales comunes.



Idear

Maquetar un sistema de soportes escenofráficos versátiles en la comunidad Ambateña con información visual, virtual y tecnologías en 3D y 4D, como aporte experiencial, sensorial y emocional a la comunicación y promoción de la cultura ambateña.

Ejecución de sistemas escenográficos temáticos aplicados a la promococión y difusión de la cultura Ambateña como forma eficiente de comunicación visual.

Design Thinking

E S F E R I O M



Testear

· Evaluación Matricial
· Lista de Comprobación
· Redacción de Informe
· Presentación

Sistema escenográfico temático aplicado a la promoción y difusión de la identidad, patrimonio, bienes, expresiones, costumbres, tradiciones, fiestas, gastronomía, mitos, leyendas, iconografía de la ciudad de Ambato.

Prueba de seguridad y materiales usados en el proyecto, su uso experencial debe estar sujeto a toda la normativa nacional e internacional donde se verificará las pautas de resistencia, durabilidad y ajustes del sistema escenográfico.

Índices de estabilidad emocional de la población a través de un sistema de registro local (entrevistas y encuestas).

Prototipar

Ejecución Geodésico Temático Virtual.

Prueba de materiales.

Prueba de seguridad.

Guiones de comprobación.

ESFERIOM

Definir · HECHOS



"Las leyendas y mitos de Ambato se transfiguran en emocionantes, oscuras y místicas historias con un mensaje final recordatorio a manera de lección que desafían a responder ante el bien y el mal, pues los personajes pasan a ser personas comunes sin características épicas que son parte de nuestra etnia personal"

Mitos y Leyendas urbanas de Tungurahua, Leyenda del Tren Negro.



"El alcance fundamental de implementar una fecha conmemorativa que arrastre la desgracia de un terremoto para convertirla en una celebración, se entiende como una transfiguración de que la adversidad se vuelve detonante de esperanza en el Ambateño"

María Gómez, artista de Teatro Ambato.



"La costumbre Ambateña viene determinada por un inmenso compendio de inclinaciones y usos que tiene un carácter distintivo, se compone de comportamientos particulares que asume toda la región y que la distingue de otras regiones; por ejemplo: sus bailes, sus fiestas, sus comidas, su dialecto o sus artesanías"

ESFERIOM

Definir · HALLAZGOS



El Arquitecto, el Historiador, el Diseñador y el Artista, serían los profesionales directamente involucrados a la remarcación e identificación histórica de la ciudad de Ambato, con su agregado crearán un ambiente experencial único, un cúmulo de sensaciones inolvidables.



Las calles de Ambato durante sus fiestas al margen de un sol candente o una lluvia intensa se restringen como únicas escenografías inmóviles que restan o en el peor de los casos anulan las sesaciones y emociones en los visitantes.



La magia de sus festividades donde las flores, frutas y pan inpregnan las vestimentas, coreografías, alegorías, ventanales, portales, calles, etc.
La gente se confunde y se embriaga con el colorido, las formas, las luces, se huele a fiesta.

E S F E R I O M

Insight



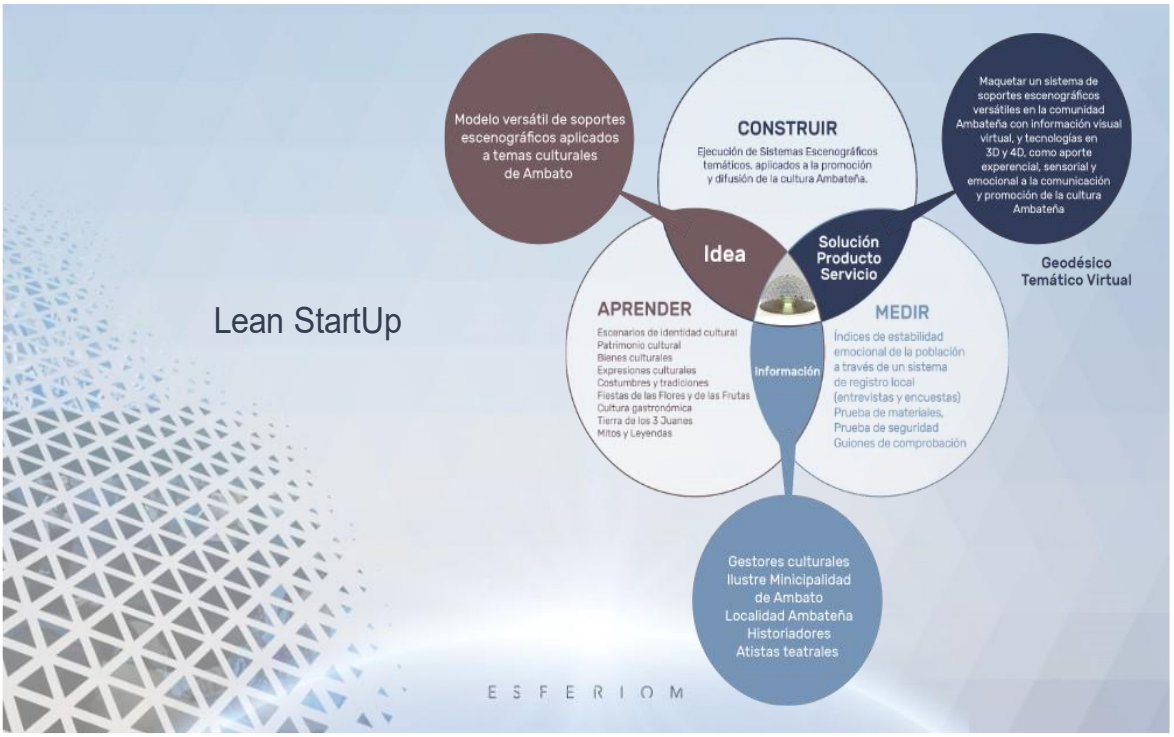
El consumo es mucho más que un medio para satisfacer necesidades funcionales, ahora que las personas tienen una necesidad mayor de vivir experiencias emocionales, sensoriales y expresivas.

Emociones y Sensaciones

Durante las festividades Ambateñas las costumbres y tradiciones son representadas 100% con vestidura en pan, flores y frutas inpregnadas en escenografías, vestimentas y carros alegóricos.

El diseño debe ser considerado cada vez más como el proceso que genera experiencias llenas de significado para la gente.

E S F E R I O M


Lean StartUp
Modelo versátil de soportes escenográficos aplicados a temas culturales de Ambato
CONSTRUIR
Ejecución de Sistemas Escenográficos temáticos, aplicados a la promoción y difusión de la cultura Ambateña.
Maquetar un sistema de soportes escenográficos versátiles en la comunidad Ambateña con información visual virtual, y tecnologías en 3D y 4D, como aporte experencial, sensorial y emocional a la comunicación y promoción de la cultura Ambateña
Idea
Solución Producto Servicio
Geodésico Temático Virtual
APRENDER
Escenarios de identidad cultural
Patrimonio cultural
Bienes culturales
Expresiones culturales
Costumbres y tradiciones
Fiestas de las Flores y de las Frutas
Cultura gastronómica
Tierra de los 3 Juanes
Mitos y Leyendas
Información
MEDIR
Índices de estabilidad emocional de la población a través de un sistema de registro local (entrevistas y encuestas)
Prueba de materiales,
Prueba de seguridad
Guiones de comprobación
Gestores culturales
Ilustre Minicipalidad de Ambato
Localidad Ambateña
Historiadores
Atistas teatrales
ESFERIOM

Moodboards


El Origen
Fiesta de la Flores y de las Frutas


Tierra de los 3 Juanes


Costumbres y Tradiciones de Ambato





Fuente: elaboración propia

Matrices de análisis

Tabla 3. Momento metodológico de diseño

Momento metodológico de diseño ***Design thinking***	**Estratégia**	**Técnica**
EMPATIZAR	Observación e Investigación	Etnografía Autopsia de producto Foto-diarios y video-diario Previsiones de futuro
DEFINIR	Preguntar	Cuestionarios y Sondeos Entrevistas Grupos focales Busqueda en internet
IDEAR	Fabricar	Bodystorming Prototipado rapido Prototipos de experiencia
PROTOTIPAR	Comprobar	Prueba de materiales Prueba de seguridad Guiones de comprobación
TESTEAR	Evaluar y comunicar	Evaluación matricial Lista de comprobación Redactar un informe Preparar una presentación

Fuente: elaboración propia

Tabla 4. Momento metodológico de diseño

Momento metodológico de diseño Diseño paramétrico.- diseño de producto	**Estratégia**	**Táctica**
Definición del problema	Observación	Autopsia de productos
Ideación Abstracta Relación variables / Parámetros	Ideación	Grupos focales
Construcción de la solución Fabricación digital Escalabilidad Condiciones geométricas y matemáticas. Versatilidad	Fabricación y montaje	Prototipado rápido Prototipado digital
Evaluación	Comprobación	Evaluación matricial

Fuente: elaboración propia

CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Validación, Análisis de las entrevistas aplicadas a los expertos

Para la validación de los objetivos planteados en esta investigación se procede aplicar entrevistas a diferentes tipos de profesionales que se desenvuelven en áreas relacionas con las variables de investigación, así se tiene a:

Ficha 1. Listado de expertos entrevistados

Expertos	**Trayectoria y experiencia**
Diseñadora Sylvia Cañizares	Diseñadora de Modas y vive en Quito. Estudió Diseño de Productos y Tecnología en Diseño de Modas en el Instituto de la Universidad San Francisco de Quito, dos años de Diseño Industrial en la Universidad Católica de Ambato. Cursos de dibujo, pintura e ilustración en Ecuador, España y Colombia. Cuenta con un taller familiar, experiencia laboral en diseño de ropa deportiva y trajes de fantasía para desfiles de Carnaval, crea bisutería personalizada utilizando telas y materiales festivos.
Diseñador José Hinojosa Gordillo	Diseñador ambateño, graduado en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato el 2015, diseñador independiente con su estudio llamado HU Diseño Conceptual especializado en diseño interior y digitalización 3d, ha sido ganador en 4 ocasiones como constructor y diseñador para las F.F.F también en el presente año como digitalizador de las alegorías ganadoras del presente año.
Diseñadora Angélica Tirado	Docente universitaria desde el 2005-2010 en la Universidad Técnica de Ambato. Docente Universitaria desde el 2005 –hasta la actualidad. Diseñadora de objetos efímeros para eventos y fechas especiales como desfile de las fiestas de la fruta y de las flores, navidad, atrio de catedral. Diplomada en Tecnologías para la enseñanza y práctica docente. Magister en Tecnologías para la enseñanza y práctica docente.
Diseñador Fredy Castro	Mtro. Freddy Robert Castro Acosta. Docente Universitario en algunas Universidades e Institutos de Diseño del País, con experiencia de 22 años en la Docencia y experiencia profesional. Posee Titulo de Maestría en Docencia y Curriculum para la Educación Superior. Ha participado como ponente en Congresos tales como I Simposio de Ciencias Ambientales denominado “Energía, Ambiente y Desarrollo Sostenible”. Su última obra o artículo publicado es: La cuarta de los cien brincos parte I y II, como ilustrador de narrativas terapéuticas que se considera en la actualidad como una de las mejores estrategias de acompañamiento psicológico en el trabajo con los niños.
Ingeniero Freddy Sánchez Gutiérrez	Ingeniero en diseño de espacios arquitectónicos; exdocente UTA; diseñador y constructor de alegorías para las F.F.F por un tiempo de 11 años.
Diseñadora Ana Cristina Lalama	Ingeniera en proceso y diseño de modas. Magister en Gestión de Diseño. Profesora de Violonchelo Conservatorios de Teatro y

	Danza La Merced. Violonchelista clásica. Diseñadora de marca y calzado. Coordinadora de vestuario. Docente Universidad Tecnológica Equinoccial. Docente y coordinadora de la carrera de fabricación de calzado del Instituto Tecnológico Guayaquil.
Artista **Diego Navarrete**	Músico cantante y compositor ambateño, director de cumbiamba orquesta y ADN Studios, tecnólogo en Gestión Comercial y Marketing, autor de varias canciones de promoción comercial y empresarial.
Ingeniera **Diana Flores**	Ingeniera en Diseño de Moda. Estudios de especialización en escenografía, iluminación y vestuario en Madrid España. Magister en Marketing. Candidata al PhD. Doctorado en Diseño en la Universidad de Palermo Buenos Aires Argentina. Práctica Profesional desde el 2005 en varios proyectos de diseño y consultoría. Actividad docente desde el año 2005 en las universidades: Técnica de Ambato, y Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato desde el 2015. Directora Académica Administrativa de la Maestría en Diseño, Desarrollo e Innovación de Indumentaria de Moda. Diseñadora Constructora de carros alegóricos para la Fiesta de la Fruta y de las Flores desde 2005 hasta el 2018. Autora del libro Entorno al Diseño Industrial. Varios artículos en SCOPUS y Latindex.
Diseñadora **Alfonsina Viteri**	Diseñadora de modas graduada en el 2008 en la UCL en Ambato-Ecuador. Trabaje por unos 7 años en fábricas de jeans, ropa deportiva y ropa interior y ropa de bebé como diseñadora y patronista. Me dediqué a realizar uniformes corporativos hace unos 5 años bajo la marca WORK, a la par ingresé al mundo de las FFF en construcción de alegorías para carros alegóricos y vestuarios bajo mi nombre como marca ALVOG. Conjuntamente vestuario teatral y trajes de novia. Estoy lanzando la nueva línea personalizada de vestimenta bajo la marca KANA.

Fuente: elaboración propia

Tabla 5. Entrevistas

Preguntas	Sylvia Cañizares	José Hinojosa	Angélica Tirado	Fredy Castro	Giovanny Rubio	Freddy Sánchez	Ana Cristina Lalama	Diego Navarrete	Diana Flores	Alfonsina Viteri
¿Cómo Ud. considera que es la vida cotidiana del ambateño?			Es subjetivo, pero en general se podría decir que es gente que siempre mira en que emprender							
¿Conoce usted sobre tradiciones, ritos y costumbres de la comunidad ambateña? ¿Cuáles son las que deben destacar?	Fiesta de la Fruta y de las Flores Gastronomía: Colada morada. Pan de Pinllo. Gallinas de Pinllo. Helados del Parque	No	Como ritos: se podría mencionar religioso: misas de orden religioso, bendición de flores frutas pan. Tradiciones: ferias libres de flores frutas, hortalizas, ropa, calzado, chatarra Costumbres:	La fiesta de las frutas y de las flores	Leyendas, danzantes de Quisapincha, Fiesta de Reyes	Si, juegos, cuentos y personajes como la dama tapada o el duende	Tengo conocimiento sobre las F.F.F	Si, feria de finados, F.F.F, historias y leyendas de nuestra ciudad.	Gastronómicos, artísticos, religiosos	Si, desfile de las FFF

			Celebración de festividades varias durante el año febrero, noviembre, diciembre							
¿A su criterio qué tipo de acontecimientos sociales le ha producido sensaciones emocionales dentro de la ciudad como rescate cultural?			Si, Terremoto de 1949 y el proceso eruptivo del volcán Tungurahua desde el 2006						Si	Se deberían realizar más eventos simultáneos
¿Cuáles son los diferentes espacios físicos que conoce donde se ha elaborado un evento cultural?			La explanada del municipio, Plaza de la Segunda Constituyente, Parque de las Flores, Parque el Sueño, Teatro al Aire Libre			Casas patrimoniales de Ambato		Quinta de Juan León Mera, Montalvo, teatro Lalama, teatro del centro cultural Eugenia Mera, Museos pictóricos Edmundo	Parque de las flores, Casa del portal, Casas Museo	Teatro Ernesto Albán. Muy poca necesidad cumplida

			Ernesto Albán, Monumento a la Primera Imprenta					Martínez y Pachano Lalama, Teatro al aire libre Ernesto Albán		
¿Considera que los eventos culturales se han desarrollado con comodidad y holgura en la ciudad o se podría implementar otras opciones, a su criterio, cuáles?	Se requieren espacios físicos amplios para actividades culturales multidisciplinarias simultáneas	No	Depende el evento, no se realizan con mucha frecuencia, los que demuestren la cultura ambateña	No se realiza Con comodidad. Pero se podría implementar un festival de las artes en el cual destaque y promueva la cultura y tradición a nivel internacional con espacios idóneos y gratuitos.	La ciudad carece de una agenda de cultura y artes, debería buscarse otras opciones de arte público	No, resultan en pequeñas fiestas	Si, pero han sido en su mayoría en lugares cerrados, sería bueno implementar en lugares abiertos	Si se han realizado eventos con total comodidad, pero Ambato necesita un teatro más grande y un centro de convenciones.	Teatro	Si, teatro, poesía, pintura al aire libre
¿Considera importante realizar actividades que permitan el	Investigación de valores y recursos culturales pasados y presentes.	Si	Siempre es importante resaltar elementos que	Si. Juegos tradicionales	Puesta en valor de la memoria, defensa del patrimonio	Si, exposiciones y eventos interactivos	Si, trabajar en conjunto con instituciones	Si, música, teatro, danza, realizar conversatorios sobre personajes	Si, eventos dinámicos en espacios abiertos	Si

rescate de la cultura ambateña, cuáles?	Conservación y apertura de espacios de encuentro social, peatonal y de movilidad sostenible. Desarrollo de habilidades artísticas en todos los establecimientos educativos		identifique, promueva y mantenga elementos de la cultura ambateña. Ejemplo Artes escénicas: música danza, teatro		tangible e intangible		de cultura, rescatando la historia de nuestra ciudad	que han contribuido al engrandecimiento de nuestra historia.		
¿Considera que la realización de actividades culturales despierta sensaciones emocionales y experiencialies en la población?	Si	Si	En un estado de normalidad y pandemia, cualquier evento de cualquier tipo genera emociones, sensaciones y experiencias. Hoy en día cambia el estado de seguridad actual de las personas,	Si	La cultura es el andamiaje que consolida los afectos y estados emocionales de los pobladores de Ambato	Si, cuando son interactivas	Si, generan más emociones de apropiación por la ciudad	Si definitivamente, es una forma de tener viva la memoria colectiva		

			pero no se debe perder cualquier actividad cultural que permita que no se pierda la esencia de la cultura							
¿Cuáles son los diferentes espacios físicos que conoce donde se ha elaborado un evento cultural, y estima que reúnen las condiciones necesarias?	Casa Patrimoniales del centro de la ciudad, recientemente restauradas. Explanada del Municipio	Desconozco	La explanada del municipio, Plaza de la Segunda Constituyente, Parque de las Flores, Parque el Sueño, Teatro al Aire Libre Ernesto Albán, Monumento a la Primera Imprenta	Teatro al aire Libre Ernesto Alban	Teatros (Lalama, Ambato, Cevallos Eugenia Mera) Teatro al Aire Libre, Casa del Portal, Casas museos municipales, Auditorio del Gobierno Provincial y Casa de la Cultura… la mayoría brindan condiciones, pero deben ser pensados e implementa		Los Museos.			

					dos con recursos técnicos…					
¿Cuál será la sensación e impacto visual que tendría en los ciudadanos de participar en una experiencia digital animada que promueva el rescate de la identidad cultural de la ciudad de Ambato?	Buena. Es una manera efectiva de recrear el pasado y el presente, así como también para generar una propuesta participativa de programas y proyectos	Positivo	Considero que todo elemento que se muestre de una manera dinámica interactiva o animada produce nuevas sensaciones en el observador	Sería muy interesante la propuesta para propios y extraños.	Sería atractiva para la mayoría	Sería interesante, que regrese Ambato en ciudad moderna	En la actualidad estamos acostumbrados a eventos virtuales, no causa la misma sensación que presenciales pero es cuestión de adaptarse.	Tendría muy buen impacto, estamos en plena era digital.	Disfrutar de una sensación diferente a lo habitual	
¿Qué tipo de escenografías digitales se podrían generar para promover el rescate de la identidad cultural de la ciudad de Ambato?	Principalmente escenografías interactivas	Video Mapping	Las pocas que conozco son los de tipo mapping y pantallas led	Pueden ser por la gastronomía, juegos tradicionales y personajes importantes de nuestra cultura	Memoria de sus hombres y mujeres, ritos y tradiciones	Salas interactivas	Desconoce	Lo que llama mucho la atención es la técnica del Mapping en construcciones patrimoniales.	Mapping	

¿Qué tipo de escenografías digitales se podrían generar para promover el diseño emocional y experiencial en la ciudadanía?	Mapping	Representar a la naturaleza	Ya se contestó Los de tipo mapping, pueden permitir la interacción con personas y generar efectos 3D y 4D	Uno que Contenga elementos compositivos muy Atractivos visualmente como en color, iluminación, sonido y elementos muy armónicos en su composición	No contesta	Salas interactivas	Desconoce	Técnica Mapping	Holografía	
¿Qué características deben tener los sistemas de soportes escenográficos versátiles para promover el rescate de la identidad cultural de la ciudad de Ambato?	Desconozco el tema	Desconozco el tema	En cuanto a sistemas podría ser modulares, permiten versatilidad y dinamismo	Buena iluminación, sonido, texturas Visuales armónicas, color y dinamismo espacial.	Amigables con el medio, no invasivos	Desmontable e itinerante		Escenografías ambulantes para poder llevar a los diferentes barrios y ciudadelas.	Técnicas de última generación	
¿Cuáles son los procesos de diseño	Desconozco el tema	Desconozco el tema	En general pueden ser	Equilibrio y	Difusión consenso y	Debe afectar los sentidos	Deber ser animados, con	Excelente audio e iluminación.	Rayo láser, sonido, iluminación	

emocional y experiencial deben tener los sistemas de soportes escenográficos versátiles para promover el rescate de la identidad cultural de la ciudad de Ambato?			dinámicas, versátiles	dinamismo	puesta en escena	de forma agradable	buen enfoque escenográfico de tal manera que no genere cansancio visual o aburrimiento.	Efectos sensoriales de última tecnología		
¿De qué manera contribuirá un sistema de soporte escenográfico versátil apoyado en el diseño emocional y experiencial en el rescate de la identidad cultural ambateña?	Desconozco el tema	Positiva	A la interacción objeto sujeto	Aprenderán de mejor manera nuestras tradiciones y cultura a partir de todas las edades.	Dando a conocer nuestra cultura y artes	Captaría el interés por la cultura de nuevas generaciones	Positivamente siempre y cuando sean continuos los eventos	En hacerle más real y perceptivo, sería una experiencia más realista a través de los sentidos.	Mejorar la comunicación cultural a través de nuevas tecnologías dinámicas para las futuras generaciones	

Fuente: elaboración propia

En relación con las respuestas de los diferentes profesionales que participaron en las entrevistas se considera que la vida cotidiana de los ambateños es subjetiva, pero se valora el nivel de emprendimiento que tienen las personas, en esta ciudad. Dentro de las tradiciones que más se destacan a criterio de los profesionales sobre todo se tiene la fiesta de las flores y las frutas, los danzantes de Quisapincha, pero también se hace mención a la gastronomía, la colada morada, gallinas de Pinllo, helados del parque, leyendas como la dama tapada. Los acontecimientos sociales y culturales que se han realizado manifiestan los entrevistados que han producido sensaciones y emociones dentro de la ciudad es el terremoto de 1949, el proceso eruptivo del volcán Tungurahua.

En función del criterio que tienen de los diferentes espacios públicos como la explanada del municipio, plaza de la segunda constituyente, parque de las flores, parque el sueño, el teatro al aire libre Ernesto Albán, monumento de la primera constituyente, teatro Lalama, Quinta de Juan León Mera y Montalvo, diferentes museos, Centro cultural Eugenia Mera, Casa del portal. Pero a pesar de existir espacios trascendentales, se refiere que las condiciones de estos escenarios no cumplen con las condiciones, no brindan la comodidad, por ser pequeños y no brindar las condiciones necesarias, sobre todo para eventos grandes.

Los profesionales entrevistados, manifiestan que es importante que se realice actividades que contribuyan al rescate de la cultura ambateña, pero para esto sería importantes que se realice conversatorios, eventos dinámicos, juegos tradicionales en espacios abiertos. El realizar estos eventos contribuirá a despertar sensaciones emocionales y experienciales, pues permite el desarrollo de mantener viva su memoria colectiva.

En correspondencia, con las sensaciones e impacto visual que despertaría en la población el participar en una experiencia digital animada, se determina que esta sería positiva, siempre y cuando los elementos que la conforman sean dinámicos e interactivos, esta experiencia sería muy diferente a la presencial.

Dentro del análisis técnico, primero se refleja un desconocimiento en cuanto a los tipos de escenografías experienciales existentes, sin embargo, quienes responden sugieren el diseño e implementación de video mapping, holografías y salas interactivas, que tengan características de versatilidad y dinamismo, se sugiere la construcción de escenografías ambulantes. Los procesos que se destacan y que estiman se debe emplear son: equilibrio, dinamismo, difusión, consenso, dinámicas, versátiles y que incluya iluminación, sonido. Para los entrevistados el diseño e implementación de sistemas de soporte escenográfico, permite el rescate de nuestras tradiciones con tecnología actualizada.

3.2. Diseño del soporte escenográfico

Actualmente existen varios sistemas de soportes escenográficos a gran escala, estos tienen una amplia variedad de geometrías y tamaños, que incluyen pantallas de múltiples caras (o de múltiples paredes), sistemas de retroproyección, superficies hemisféricas de uno o varios componentes, cada una de los cuales muestra típicamente imágenes secuenciales a altas resoluciones (Aukstakalnis, 2016).

Para optar por un soporte versátil se deben tener en cuenta los tres parámetros que condicionan la propuesta y que son: la forma, la función y la tecnología. Un buen diseño debe tener una forma estéticamente agradable, además de cumplir con su función de manera eficiente y ser producido con la tecnología adecuada, cuando estos tres parámetros están bien integrados las personas pueden tener una buena experiencia de usuario, la misma que necesita de un espacio físico adecuado para poder realizarse.

Este trabajo de investigación se centra en el diseño de un soporte escenográfico versátil que tiene como función principal la de soportar la proyección del contenido audiovisual con el fin de promover la identidad cultural de la ciudad de Ambato, a través de la experiencia de usuario.

La forma del soporte está condicionada por la función y la tecnología, para poder decidir la mejor opción, se ha tenido en cuenta los siguientes criterios:

Versatilidad: se refiere a la condición del soporte para que pueda ser armado y desarmado de manera rápida, así como transportado fácilmente.

Adaptabilidad: se refiere a la capacidad del soporte para ser instalado en los diferentes espacios públicos, así como soportar la intemperie.

Inmersividad: la capacidad del soporte para dotar al usuario de una experiencia envolvente inmersiva.

En la siguiente ficha, se hace una comparación cualitativa de los sistemas de soportes escenográficos más utilizados:

Ficha 2. Análisis cualitativo de los soportes escenográficos más utilizados.

Tipo de soporte	Versatilidad	Adaptabilidad	Inmersividad
 **Pantallas planas:** la proyección se realiza de manera frontal con uno o más proyectores, también es factible la retroproyección.	**Alta**: al ser una estructura sencilla, se puede armar y desarmar de forma rápida y transportar fácilmente.	**Media**: se puede instalar en múltiples espacios, los usuarios quedan expuestos a los factores climáticos	**Baja**: las proyecciones se realizan y visualizan en un solo plano, por lo que hay muy poca inmersión.
 **Caves:** son soportes multi pared planas, los proyectores son externos al habitáculo por lo que utiliza la retroproyección.	**Baja**: son estructuras que una vez armadas quedan fijas, resulta compleja para armar y desarmar.	**Media**: debe instalarse en espacios interiores, no es factible la instalación en exteriores, debido a que los factores climáticos afectan su funcionamiento.	**Media**: las proyecciones se realizan en tres paredes o cuatro paredes, con frecuencia se necesitan gafas especiales para visualizar el contenido.

 **Estructuras hemisféricas:** la proyección se realiza en el interior del soporte, se utilizan con fines militares y comerciales.	**Media**: se pueden armar y desarmar de forma relativamente rápida y son fáciles de transportar.	**Alta**: se puede instalar en múltiples espacios interiores y exteriores, en este segundo caso los usuarios quedan protegidos de los factores climáticos.	**Alta**: las proyecciones se realizan con uno o más proyectores en una pantalla esférica, el entorno es totalmente inmersivo.

Fuente: elaboración propia

Diseño formal

En base el análisis realizado anteriormente, se considera como la mejor opción un soporte con forma hemisférica, conocido habitualmente como “Domo”. Se toma esta decisión, luego de hacer la comparación cualitativa, este tipo de estructura cumple de mejor manera con las características expuestas: versatilidad, adaptabilidad y capacidad de inmersión.

Este tipo de estructuras son utilizadas como simuladores de entornos para entrenamiento militar, son también populares en arquitectura siendo usadas entre otras cosas como invernaderos, viviendas o elementos decorativos y en el caso de este trabajo de tesis se utilizará como espacio experiencial.

Estudio Antropométrico y Morfológico

Dentro del campo experiencial para el efectivo desarrollo se requiere de un sistema de estructuras modulares, móviles o adaptables que permiten la transformación del espacio escénico según necesidades emocionales y funcionales.

Los espacios escénicos tradicionales de Ambato presentan limitaciones en su capacidad de adaptación, generando montajes rígidos y poco inmersivos, lo que afecta la conexión emocional del público con la experiencia escénica. Por ello se ha determinado el campo de acción con un posible impacto sensorial a través de dos variables:

Tabla 6. Tipos de variables

Tipo	Variable	Descripción
Independiente	Sistemas de soportes escenográficos versátiles	Tipos de estructuras (módulos, anclajes, marcos móviles, mecanismos transformables).
Dependiente	Diseño emocional y experiencial	Impacto sensorial, emocional y perceptivo del público.

Fuente: elaboración propia

Tabla 7. Estudio Antropométrico y Morfológico del Sistemas de soportes escenográficos versátiles.

Dimensión	**Posibles valores aleatorios**
Funcionalidad del soporte	Modular, reconfigurable, plegable, móvil
Materialidad	Metal ligero, lona, polímeros, estructuras mixtas
Escala	Mediana (eventos culturales), grande (espacios públicos)
Tipo de montaje	Manual, mecánico, hidráulico, digital-interactivo
Experiencia emocional	Inmersiva, simbólica, narrativa, sensorial
Tipo de espacio	Plaza urbana, centro educativo
Duración del montaje	Temporal (eventual)

Fuente: Low, 2016; McKinney & Palmer, 2019).

Tabla 8. Combinaciones morfológicas potenciales

Configuración	**Descripción resumida**
A. Modular + madera ligera + montaje manual + experiencia simbólica + espacio teatral + participación pasiva	Ideal para espacios formativos o institucionales, de bajo costo y alta flexibilidad.
B. Reconfigurable + metal liviano + montaje mecánico + experiencia inmersiva + espacio urbano + participación activa	Permite eventos públicos dinámicos y escenografías cambiantes
C. Desmontable + polímero reciclado + sistema hidráulico + experiencia sensorial + galería o centro cultural + participación interactiva	Propone un diseño sostenible e innovador con alto impacto estético.
D. Modular + materiales mixtos + control digital + experiencia narrativa + escenario itinerante + participación co-creativa	Escenografía versátil que transforma el espacio y estimula la co-creación artística.

Fuente: Low, 2016; McKinney & Palmer, 2019). Low, J. (2016). *Dramatic spaces: Scenography and spectatorial perceptions*. Routledge. McKinney, J., & Palmer, S. (Eds.). (2019). *Scenography expanded: An introduction to contemporary performance design*. Bloomsbury.

Síntesis Morfológica

Sistema escenográfico modular (Domo) y reconfigurable, construido con materiales mixtos sostenibles, de montaje mecánico o semidigital, diseñado para espacios teatrales o culturales de Ambato, cuyo propósito es estimular una experiencia emocional inmersiva y participativa del público.

Justificación conceptual

El diseño escenográfico contemporáneo se orienta a crear experiencias multisensoriales donde el espacio y la emoción convergen (Low, 2016; McKinney & Palmer, 2019).

Los soportes versátiles permiten adaptar el entorno a las necesidades narrativas, integrando materialidad, movimiento y luz (Graham, 2020; Shearing, 2015).

Aplicado al contexto de Ambato, esta investigación busca potenciar la actividad artística local mediante un diseño emocionalmente significativo, flexible y accesible.

Justificación técnica

- Permite optimizar tiempos y recursos en montaje y desmontaje.
- Facilita la reutilización del soporte en diferentes eventos o representaciones.
- Aumenta la versatilidad expresiva de los espacios escénicos.
- Favorece la sostenibilidad mediante materiales reciclables o modulares.

Justificación cultural y social

Ambato, como ciudad con una rica tradición artística y teatral, requiere soluciones escenográficas innovadoras que fortalezcan la conexión emocional entre público y obra. El desarrollo de estos sistemas contribuye a democratizar el arte, promoviendo la participación y la vivencia estética colectiva.

Figura 3. Ejemplos de estructuras tipo domo.

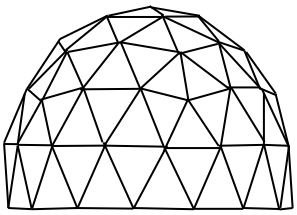


Fuente: (Hubs, 2020)

Los domos son estructuras hemisféricas ensambladas con triángulos que es la geometría con más estabilidad y fuerza para la fabricación de estructuras, con la característica de que cuanto más grandes son y más número de elementos la componen, más resistentes se vuelven. La superficie interior del domo no necesita de pilares, ni tampoco de amarres en su exterior para sujetar la estructura. Cuando se trata de determinar las dimensiones del domo, una de las principales dificultades reside en determinar la longitud de las aristas y número de triángulos, lo que se conoce como frecuencia basada en las matemáticas (Ovacen, 2016).

En la siguiente figura se puede observar una calculadora que permite determinar las dimensiones de las aristas del domo, para este ejemplo se usó un radio de cuatro metros, equivalente a ocho metros de diámetro, mientras más triángulos tiene la estructura más resistente se vuelve, aumentando también su complejidad.

Figura 4. Calculadora para las dimensiones de las aristas del domo.

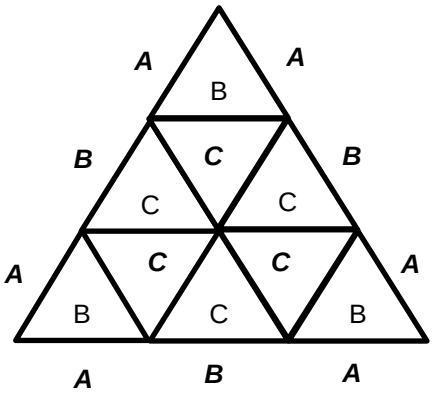


Dome Radius: 4

Submit Reset Form

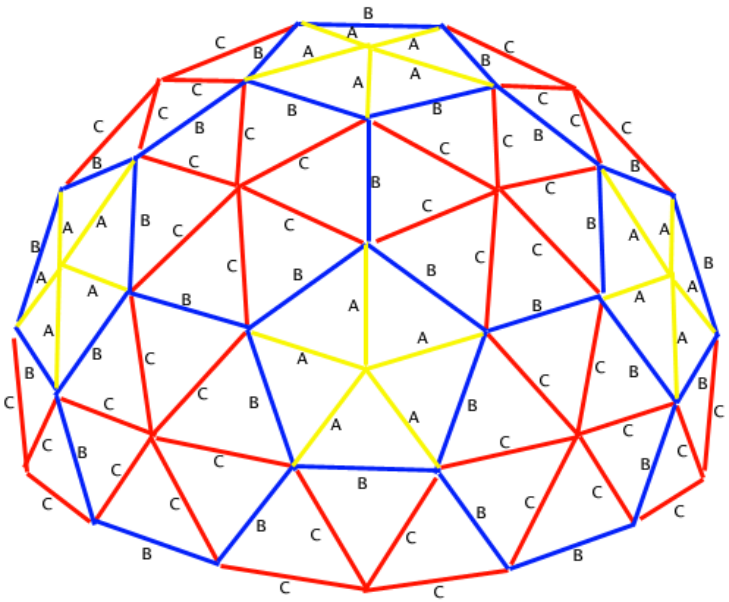
Don´t include units here. For example, if you want to build a dome that´s 10´6¨ high, enter 10.5

strut	Length	3/8	5/8	Sphere
A	1.394	30	30	60
B	1-614	40	55	90
C	1.649	50	80	120
4-way connectors		15	15	0
5-way connectors		6	6	12
6-way connectors		25	40	80



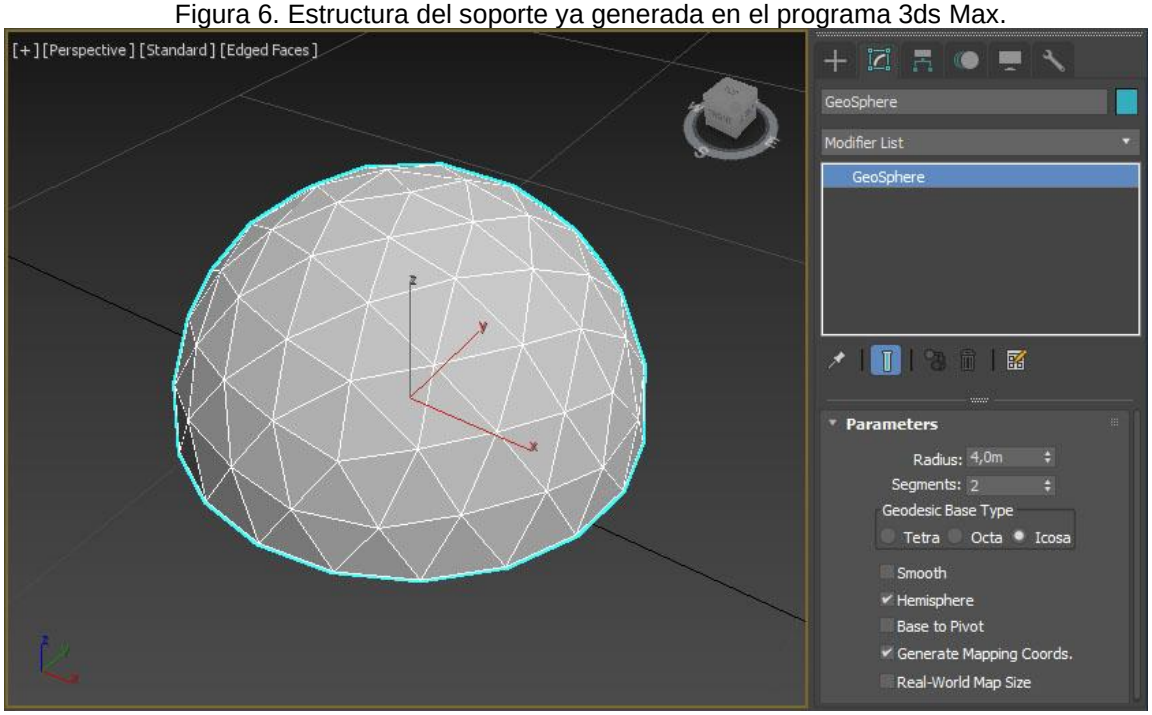
Fuente: (Desertdomes, 2002)

Figura 5. Resultado del cálculo para un domo de cuatro metros de radio.



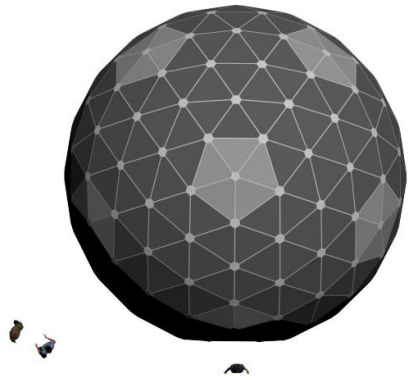
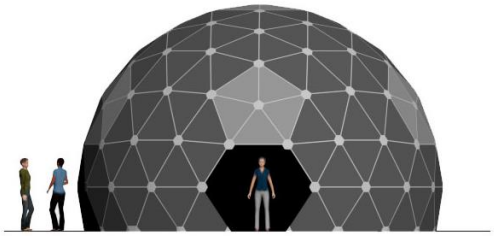
Fuente: (Desertdomes, 2002)

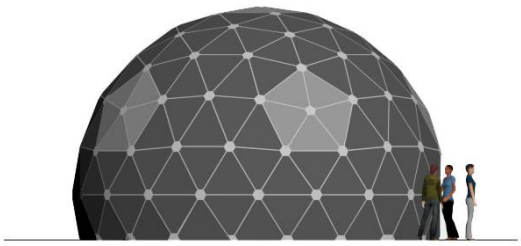
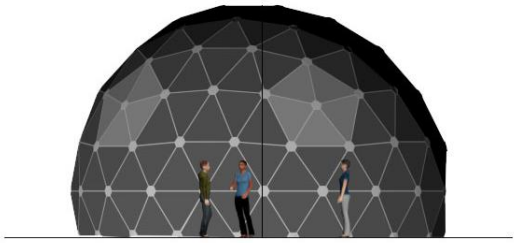
Figura 6. Estructura del soporte ya generada en el programa 3ds Max.



Fuente: elaboración propia, captura de pantalla, versión estudiantil (Autodesk, 2021)

Ficha 3. Vistas ortogonales del soporte.

Planta: radio de la base 4m, diámetro 8m, la estructura está formada por triángulos, pentágonos y hexágonos.	
Frontal: la altura del domo es de 5m, con una entrada principal en forma de hexágono, que a su vez tiene una altura de 2m, la entrada se cierra con una cortina una vez que comienza la proyección.	

Lateral: en caso de ser necesario se puede habilitar una salida de emergencia en la parte lateral del domo.	
Corte lateral: dentro de la estructura pueden caber hasta 45 personas de pie y 23 sentadas.	

Fuente: elaboración propia

Uno de los condicionantes para la instalación de este tipo de estructuras es el espacio físico disponible, que pueden ser explanadas en parques, plazas, coliseos u otras áreas públicas, por lo que resulta conveniente poder disponer de las mismas en varios tamaños, que para el caso de esta investigación se propone que oscilen entre los 6 y los 10 metros de diámetro, según las características de la siguiente tabla:

Ficha 4. Características de los soportes

Características de los soportes escenográficos "Domos"			
Diámetro	6 m	8 m	10 m
Altura	4,6 m	5,2 m	6,4 m
Personas sentadas	10 personas	23 personas	46 personas
Personas de pie	30 personas	45 personas	110 personas
Superficie del piso	20 m2.	47 m2.	72 m2.
Área de la pantalla	47 m2	83 m2	111 m2.
Nº Proyectores	2 proyectores	3 proyectores	4 proyectores

Fuente: elaboración propia

Conviene recalcar que este sistema debe garantizar la seguridad de los usuarios en todo momento, es decir no debe colapsar bajo ningún concepto, así como soportar factores climáticos como la lluvia, el sol y vientos fuertes. Debe ser una estructura ligera, por lo que se sugiere que esté fabricada en aluminio, fibra de vidrio o fibra de carbón.

Los domos pueden tener una o dos entradas dependiendo del tamaño, para domos de más de 10 metros se sugiere que exista una salida de emergencia para evacuación rápida de los usuarios, deben estar construidos con materiales resistentes al fuego no tóxicos, tanto la pantalla como el recubrimiento exterior deben estar confeccionados con tela o lona de poliéster retardante de fuego. Además, es importante tener en cuenta que el cableado y las instalaciones eléctricas deben estar muy bien protegidas para evitar accidentes.

Diseño funcional

La función principal del soporte es la de ser el lugar donde se lleva a cabo la experiencia, los soportes escenográficos o domos en este caso, se pueden colocar en diferentes sitios de la ciudad de Ambato, teniendo en cuenta además de las dimensiones de la estructura un espacio prudente para la circulación de las personas en el exterior que puede ser de un metro por todos los costados, es decir para un domo de ocho metros de diámetro se necesitan diez metros de diámetro de superficie en donde se asienta. Para el emplazamiento se ha escogido la Plazoleta de la Segunda Constituyente ubicada en Avenida Unidad Nacional y calle Simón Bolívar, este es un lugar muy representativo de la ciudad y que en ocasiones anteriores ya se ha usado para espectáculos públicos.

Figura 7. Vista aérea del emplazamiento de ejemplo.

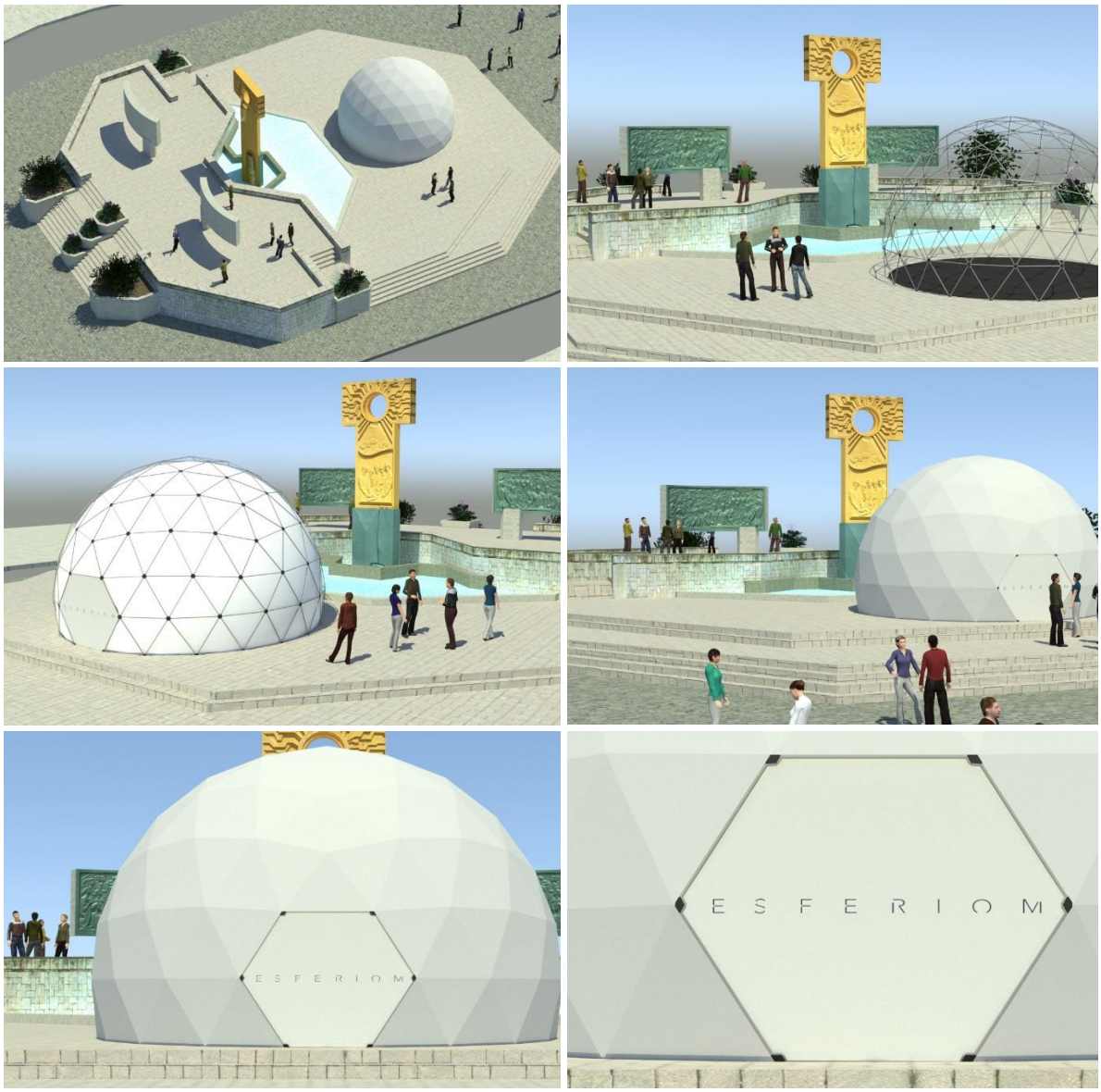


Fuente: Google Earth

La ciudad de Ambato fue escenario, en 1835, de la Segunda Constituyente que aportó con elementos decisivos para la consolidación para la vida republicana de nuestro país (Visitaecuador, 2021).

Dentro de la plazoleta se escogió la plataforma superior, como lugar estratégico para emplazar el domo de ocho metros de diámetro, aportará más relevancia a la experiencia permitiendo además la circulación fluida de las personas, la entrada al domo se encuentra en la parte frontal. Para los usuarios en silla de ruedas es posible implementar una pequeña rampa que les permita salvar el obstáculo de los dos últimos escalones de la plataforma de acceso al domo.

Figura 8. Representaciones hechas en computador del emplazamiento.



Fuente: elaboración propia

Un elemento crucial para el éxito de la experiencia es la proyección audiovisual dentro del domo, el cual al ser esférico permite al usuario una experiencia inmersiva de 360º. Los contenidos que se proyectan son importantes, a través de ellos es posible despertar emociones positivas en los usuarios lo que permite que asimilen los mensajes culturales de una manera lúdica y entretenida, consiguiendo el objetivo principal de este trabajo, que es la puesta en valor de la cultura y las tradiciones de Ambato.

Figura 9. Representaciones de experiencias inmersivas dentro del domo.



Fuente: elaboración propia

Tal como se mencionó en el capítulo anterior y como sugerencia de los expertos consultados, se utilizará la tecnología de video mapping (mapeo) para realizar las proyecciones dentro del soporte escenográfico. El mapping es una técnica audiovisual que se utiliza en espectáculos como pantalla de proyección en 3D. Cuando se realiza correctamente, el resultado final es una instalación de proyección dinámica de grandes dimensiones que trasciende la proyección de un vídeo convencional. Este sistema-espectáculo es especialmente apropiado para conmemoraciones de hechos históricos o eventos multitudinarios, o para poner en valor un lugar, el mapping siempre se acompaña de sonido y en ocasiones se pueden incluir otros elementos móviles extra, el impacto que genera supera con creces su costo (Eve, 2014).

Ficha 5. Propuestas de contenido audiovisual.

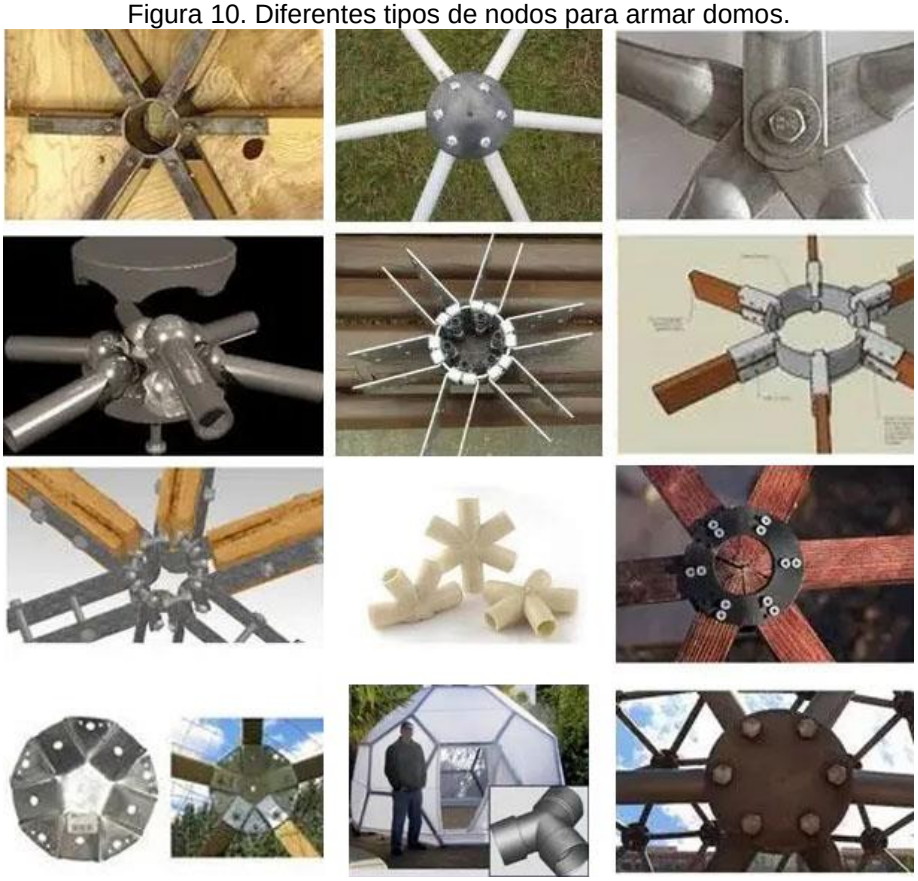
Las imágenes apasionantes de nuestros representantes e ilustres ambateños, la magia de su escritura transformada en grandes obras literarias.	
Nuestra privilegiada tierra, transfigurada en hermosos campos frutales que destacan la rica productividad ambateña.	
La alternativa floral destacada en inmensas plantaciones de aromas y colores, flores frescas de nuestra tierra.	
Nuestra expresión, danza y folklor una mezcla de pasión y amor por nuestra cultura ancestral	

Fuente: elaboración propia

Tecnología del soporte

La palabra ensamble deriva del verbo francés “*assembler*”, que significa formar conjuntos, usada en el lenguaje convencional para indicar el montaje de productos industriales o de estructuras. El diccionario de la Real Academia Española (RAE) incluye el término ensamble como sinónimo de ensambladura. Ambos conceptos se refieren al proceso y la consecuencia de ensamblar, un verbo que alude a ajustar, coordinar o acoplar algo (Definición, 2021). Para ensamblar o armar el soporte se necesitan de tubos que se unen mediante nodos, formando una estructura modular, estas uniones pueden tener muy variados diseños y ocupar diferentes materiales y tecnologías, lo importante y en consecuencia con el objetivo de este proyecto es que el armado y desarmado se realice de manera versátil.

Figura 10. Diferentes tipos de nodos para armar domos.



Fuente: (Ovacen, 2016).

Para este trabajo de tesis se ha diseñado un sistema muy versátil que consiste en un conjunto de espigas unidas a los tubos por los extremos, las cuales se introducen en los respectivos agujeros del nodo quedando fijas por medio de un posicionador

que utiliza un sistema de bola con resorte, lo que confiere un acople firme y seguro, para sacar la espiga del nodo solo hace falta presionar la bola un poco con el dedo, sin necesidad de ocupar herramientas, haciendo el acople y desacople de los elementos de manera ágil y sin pérdida de tiempo.

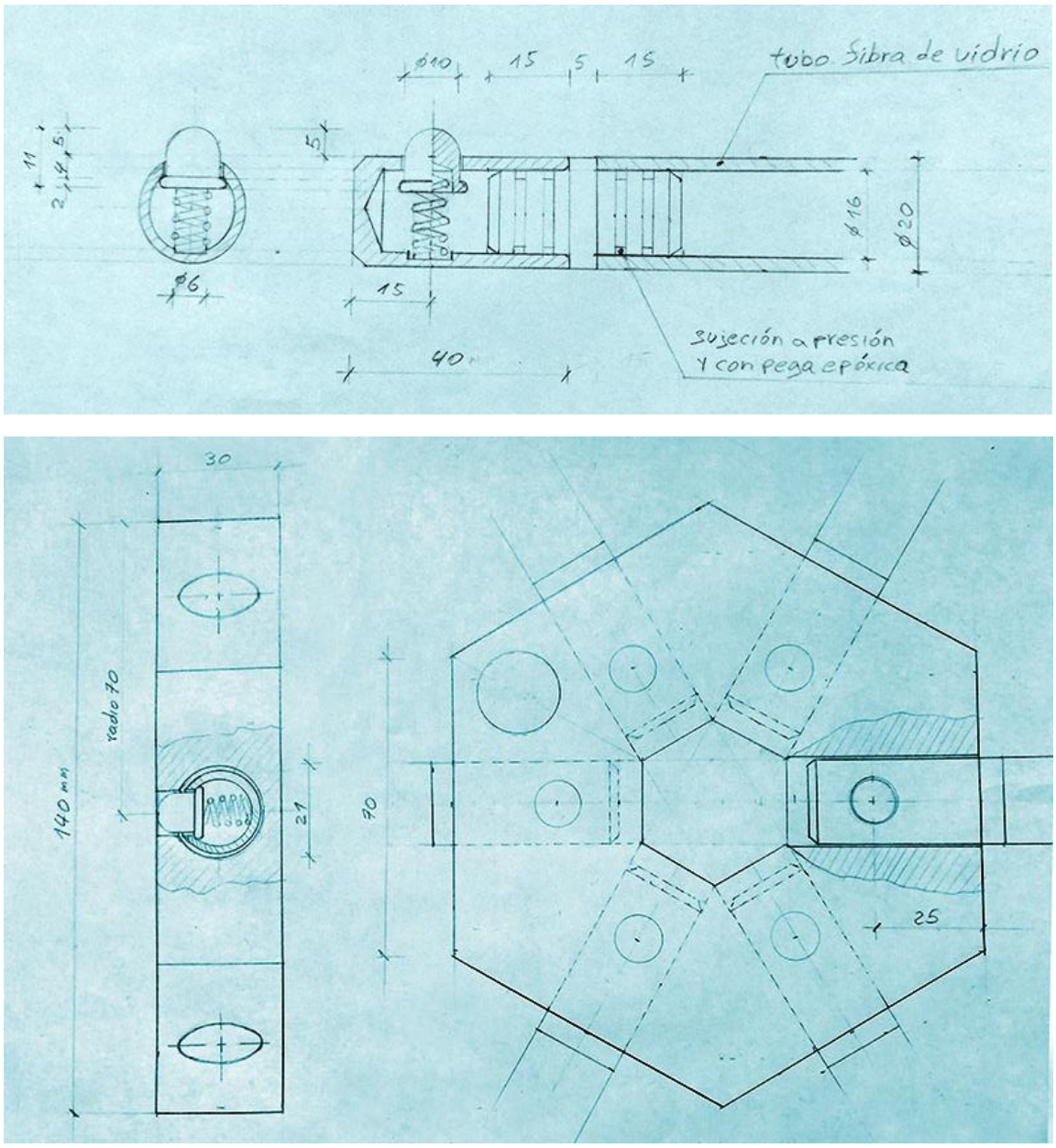
Figura 11. Sistema de acople entre los nudos y los tubos.



Fuente: elaboración propia

En la figura de arriba se puede observar un ejemplo de nudo hexagonal, para construir el prototipo se usó la fabricación aditiva o impresión 3D, es necesario aclarar que además de nodos hexagonales, también se necesitan nudos pentagonales para poder armar la estructura, para la producción final se pueden fabricar en Nylon inyectado lo que le confiere gran resistencia y durabilidad, o también mediante impresión 3D, aunque este último proceso de fabricación es más lento. También se puede observar la espiga, que puede estar fabricada en aluminio o alguna aleación ligera, siendo únicamente la bola y el resorte de acero, este elemento se une a los tubos de fibra de vidrio que son como los de las cañas de pescar mediante pegamento epóxico, los tubos son muy ligeros y resistentes con un cierto grado de flexibilidad, por lo que adaptan fácilmente a la forma esférica del domo (Motorex, 2020).

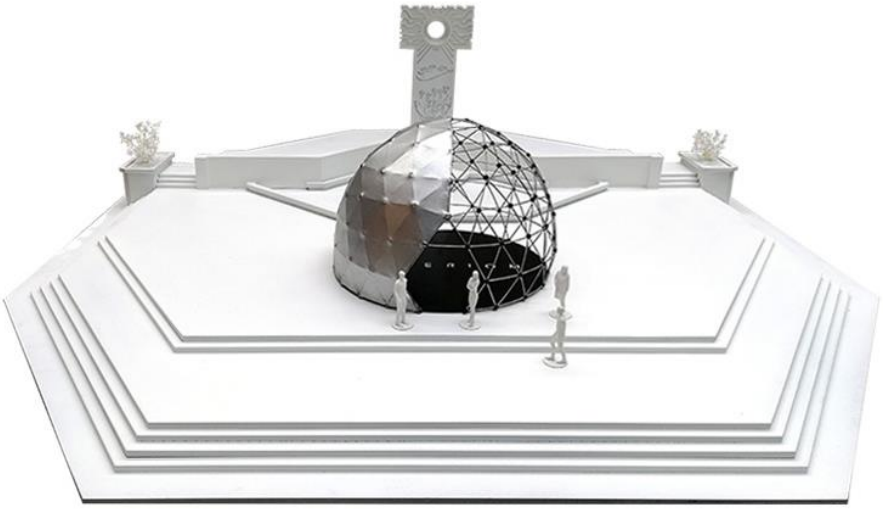
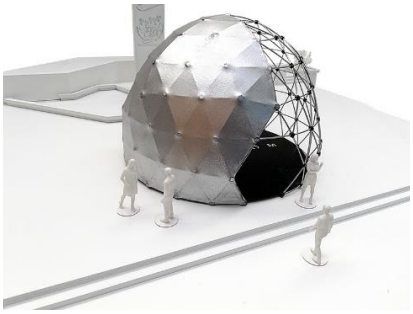
Figura 12. Bocetos utilizados en la fabricación del prototipo.



Fuente: elaboración propia

En los bocetos de la parte superior se pueden observar los detalles constructivos necesarios para la fabricación del prototipo, este sistema está diseñado para domos de entre seis y diez metros de diámetro, en caso de domos más grandes se aconseja aumentar las dimensiones. Para armar los domos se necesitan tres personas y el tiempo de ensamblaje es de entre cuatro y seis horas.

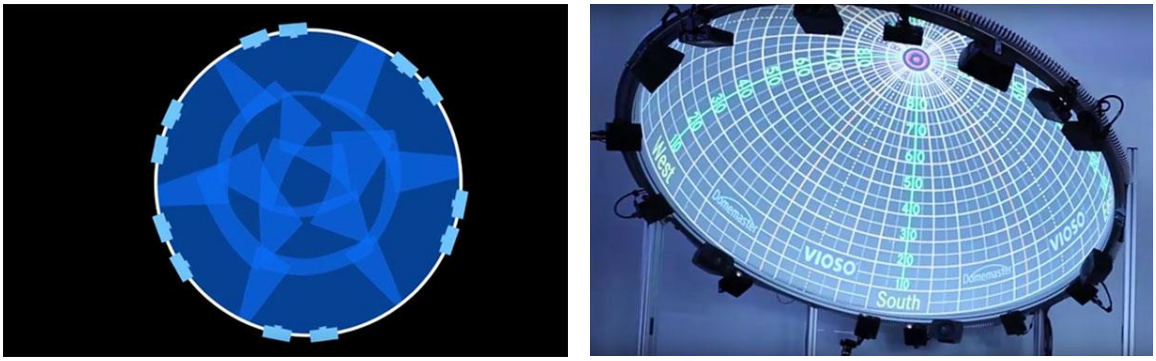
Ficha 6. Maqueta del lugar de emplazamiento y del soporte.

<table>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Perspectiva izquierda: la estructura está cubierta por lona ignifuga resistente a los factores climáticos.</td><td></td></tr>
<tr><td>Perspectiva superior: eventualmente se puede colocar piso de caucho tipo moqueta antideslizante.</td><td></td></tr>
<tr><td>Perspectiva derecha: la pantalla está construida con lona blanca ignifuga.</td><td></td></tr>
</table>

Fuente: elaboración propia

En lo que se refiere a la tecnología de proyección, el software usado para generar el resultado audiovisual permite acoplar perfectamente la proyección a la pantalla esférica del domo. Por poner un ejemplo, uno de los softwares y hardware más populares es el de la empresa VIOSO. Con esta tecnología es fácil generar una imagen homogénea utilizando varios proyectores. Un reproductor multimedia integrado muestra videos e imágenes con gran facilidad. La distribución del contenido a cada proyector, así como el cuidado de las áreas superpuestas de los proyectores, se realiza de forma totalmente automática. Es posible utilizar pantallas curvas, esferas de proyección hasta superficies de forma libre total para mostrar contenido. El motor de deformación complementario permite la adaptación exacta a cualquier superficie, una vez finalizada la configuración del proyector (VIOSO, 2021).

Figura 13. Capturas de pantalla de la calibración de los proyectores.

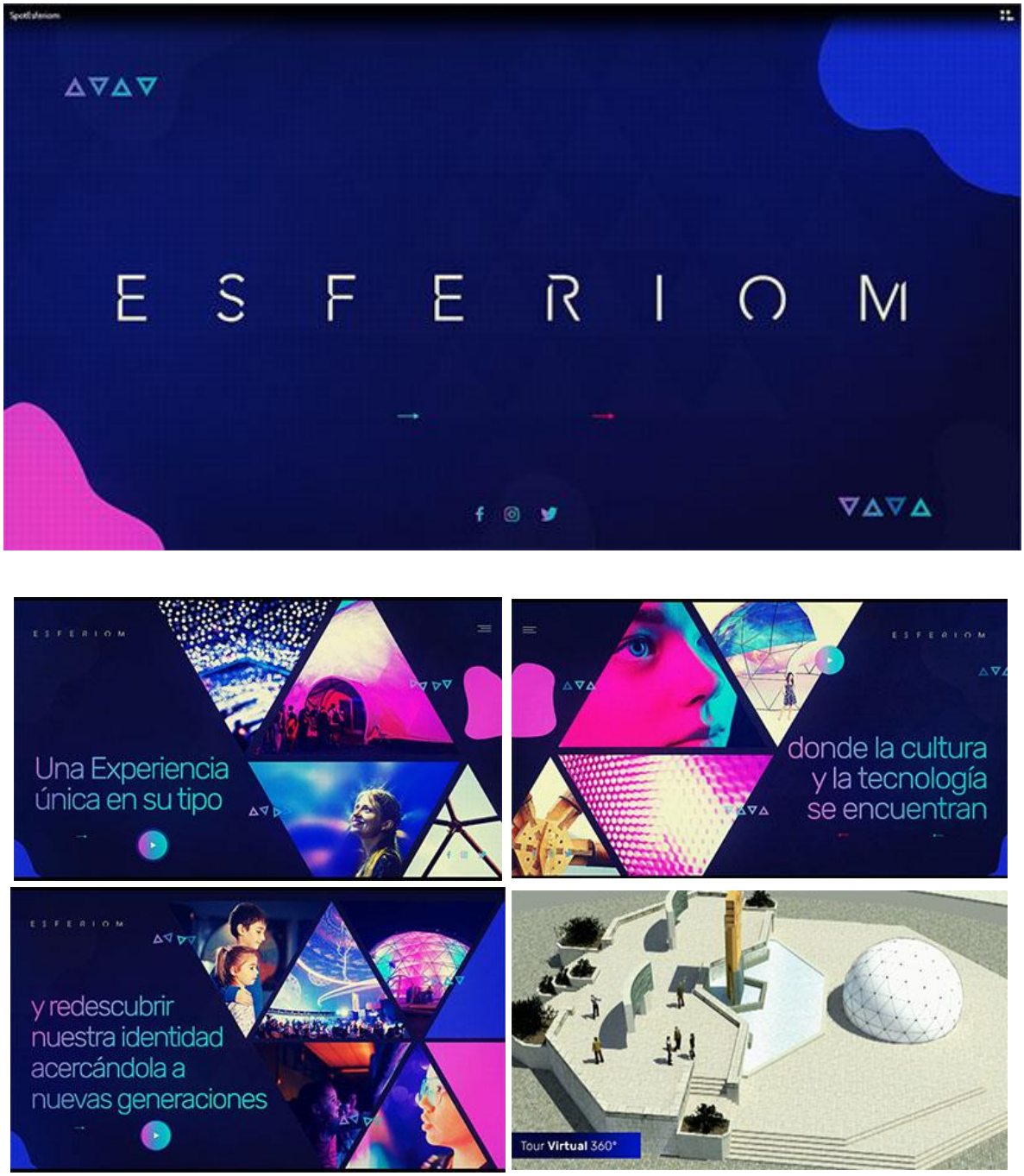


Fuente: (YOUTUBE, 2017)

Este tipo de proyecciones esféricas también son conocidas como “*fulldome*” existiendo además del sistema comentado más arriba otros dos que también son muy utilizados. El primero envía la imagen desde un proyector a un espejo esférico, y este a su vez proyecta en la superficie del domo, este sistema tiene un punto ciego donde no se proyecta que es la parte posterior del espejo. El segundo utiliza una lente esférica que se acopla al proyector, se obtiene mayor calidad que el sistema anterior, pero necesita estar colocado en el centro del domo (Cosmotec, 2020).

3.3. Promoción del proyecto

Figura 14. Promoción del Proyecto Sistema de soportes escenográficos versátiles aplicados al diseño emocional y experiencial en la ciudad de Ambato



Fuente: elaboración propia

Con el objetivo de promocionar el proyecto y conseguir el financiamiento necesario para su materialización, se realizó una presentación multimedia que presenta un

recorrido virtual 360º que muestra el emplazamiento y el funcionamiento del soporte escenográfico y será presentado a los posibles inversionistas.

El principal aporte de este trabajo es dar una solución a la situación actual de la ciudad de Ambato, en lo que se refiere a diseño escenográfico, por medio de un sistema de soportes con características de versatilidad y adaptabilidad, espacios en donde los usuarios puedan tener experiencias emocionales gratificantes, mediante la interacción con contenidos audiovisuales capaces de transmitir mensajes acerca de la identidad cultural de la ciudad.

Para el diseño se aplicó la metodología de *Design Thinking*, la cual comienza con empatizar con los usuarios para conocer su problemática y frustraciones en relación al tema de estudio, también se hicieron una serie de encuestas y entrevistas a expertos que corroboraron la necesidad de tener espacios escenográficos idóneos en donde se lleven a cabo las experiencias sensoriales, concretándose la propuesta de diseño en una estructura en forma domo. En la etapa de prototipado se realizó un nudo como elemento clave que permita el armado y desarmado del domo de manera rápida y sencilla, realizado con tecnología de impresión 3D, prototipo que permitió comprobar la versatilidad del sistema. También se elaboró un modelo virtual utilizando un software de modelado y animación 3d, lo que permitió observar mediante simulación el funcionamiento del espacio escenográfico, llegando a la conclusión de que su construcción es posible.

Para hacer factible el proyecto se plantea el concurso de inversores que aporten con el financiamiento necesario que, de viabilidad al proyecto, el cual una vez concretado se debe mejorar continuamente usando la metodología expuesta en esta tesis. Es decir, nuevamente empatizando con los usuarios, entrevistándolos y recabando información acerca de sus experiencias dentro del espacio escenográfico, mejorando las mismas en base a la información recabada, prototipando y experimentando con nuevos contenidos audiovisuales, creando de esta manera un ciclo de innovación continua.

CONCLUSIONES

- El desarrollo del presente proyecto permitió alcanzar los objetivos propuestos mediante un proceso de análisis, experimentación y representación. A continuación, se presentan las conclusiones y recomendaciones derivadas de cada uno de los objetivos específicos, las cuales sintetizan los principales aportes teóricos, metodológicos y proyectuales del estudio. Estas reflexiones constituyen una guía para futuras investigaciones y aplicaciones prácticas en el ámbito del diseño escenográfico contemporáneo.

- El análisis teórico permitió comprender que las escenografías multiusos e itinerantes se han convertido en una tendencia contemporánea del diseño escénico, debido a su adaptabilidad a diferentes espacios y contextos culturales. Estas propuestas integran funcionalidad, estética y sostenibilidad, permitiendo una experiencia sensorial dinámica y coherente con las necesidades del entorno urbano actual.

- La comparación entre diversos sistemas de soportes escenográficos evidenció que los modelos versátiles destacan por su capacidad de transformación y reutilización. Estos sistemas ofrecen soluciones estructurales eficientes que responden a las exigencias técnicas y estéticas del espectáculo contemporáneo, optimizando recursos y potenciando la expresividad visual.

- La representación tridimensional permitió materializar un sistema escenográfico modular, reconfigurable y culturalmente contextualizado**,** (forma = Domo), que integra elementos simbólicos de la identidad ambateña. Este prototipo evidencia que la tecnología 3D es una herramienta eficaz para visualizar, validar y comunicar propuestas de diseño innovadoras, fortaleciendo el vínculo entre la tradición artística local y las tendencias contemporáneas del diseño escénico.

- La representación tridimensional del soporte escenográfico permitió materializar una propuesta innovadora que integra la versatilidad estructural con los valores simbólicos y culturales de Ambato. El modelo 3D evidencia la posibilidad de unir tecnología, tradición y creatividad en una misma solución escénica, destacando la identidad local en entornos contemporáneos.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda profundizar en el estudio de materiales livianos, modulares y sostenibles que faciliten la movilidad y el montaje de escenografías itinerantes, así como promover la investigación interdisciplinaria entre arquitectura, arte y diseño para generar propuestas innovadoras aplicables en contextos culturales locales.

- Se recomienda implementar procesos de evaluación técnica y ergonómica que garanticen la seguridad, estabilidad y funcionalidad de los soportes escenográficos. Asimismo, fomentar la capacitación de diseñadores y técnicos en el uso de estructuras modulares y ajustables que favorezcan la versatilidad escénica.

- Se recomienda continuar desarrollando modelos 3D interactivos o de realidad aumentada (AR) que faciliten la experimentación virtual del soporte escenográfico antes de su construcción física. Asimismo, se sugiere involucrar a artistas, técnicos y gestores culturales locales en el proceso creativo para garantizar la pertinencia cultural y estética del diseño.

- Se recomienda continuar desarrollando modelos digitales y prototipos físicos que integren elementos de la identidad ambateña, empleando herramientas de modelado 3D avanzadas y realidad aumentada para facilitar su visualización, validación y futura implementación en espacios culturales y educativos.

BIBLIOGRAFÍA

Aukstakalnis, S. (2016). *Practical Augmented Reality: A Guide to the Technologies, Applications, and Human Factors for AR.* New Jersey: Pearson Education.

Autodesk. (2021). *autodesk.com*. Obtenido de https://www.autodesk.com/education/edu-software/overview?sorting=featured&page=1

Calmet, H. (2016). *Escenopgrafía: escenotecnia - iluminación.* Barcelona: Editorial La Flor.

Colmenares, E., & Piñero, M. (2018). . La Investigación Acción. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio- educativas. *Laurus Revista de Educación*, 96-114.

Cosmotec. (20 de Enero de 2020). *Cosmotec México*. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=nhzDlS7WIik&list=PL9MBs7jR3SJsubExqu1ncOoRQi9Z892cA

Damasio, A. (2016). *El error de descartes.* Barcelona: Editorial Crítica.

Definición. (2021). *Definicion de*. Obtenido de https://definicion.de/ensamble/

Desertdomes. (2002). *desertdomes*. Obtenido de http://www.desertdomes.com/dome3calc.html

Donoso, S. (2019). *Investigación CUalitatitva para Diseño y Artes.* Chile: Editora Florencia Velasco.

Eve. (2014). *Eve museos e innovación*. Obtenido de https://evemuseografia.com/2014/08/05/que-es-el-mapping/

Fernández, N. (2019). El diseño emocional. Apple, tecnología experiencial. *Tesis*. Universitat Abat Oliba CEU. Obtenido de https://www.recercat.cat/bitstream/id/21336/TFC-FERNANDEZ_GARCIA-2010.pdf

GAD Municipalidad de Ambato. (2018). *Ruta Agroturistíca Artesanal.* Ambato: H. Gobierno Provincial de Tungurahua. Obtenido de https://files.goraymi.com/2019/10/01/74791faf42bd97056d424c9adef45001.pdf

Ganilanes, P. (2016). Los medios editoriales publicitarios comestrategia de poscionamiento del turismo cultural en la ciudad de Ambato para la casa de la Cultura Benjamín Carrión Sede Ambato. *Trabajo de investigación*. Ambato: Universidad tecnológica Indoamérica. Obtenido de http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/214/1/Pamela%20Gavilanes%20tesis.pdf

García, M. (2016). *Identidad. Un modelo técnico.* La Habana: Editorial Fondo de la Cultura.

García, P. (2016). *El patrimonio Cultural: Conceptos Básicos.* Zaragoza: Prensas Universidad de Zaragoza.

González, V. (2014). *Identidad Cultural y Arte.* Obtenido de http://indiceeducacion.com/valores/docs/identidad_cultural/sesion_01/sesion_01_identidad_cultural_02.pdf

Greenfield, I. (8 de abril de 2019). *Los tres Juanes con puños y letras.* Recuperado el 21 de febrero de 2021, de https://www.nanmagazine.com/los-tres-juanes-con-punos-y-letras/

Guamanquispe, A. (2015). Identidad cultural y su incidencia en el desarrollo turístico de la Parroquia Pilahuin Cantón Ambato. *Tesis*. Ambato: Universidad Técnica de Ambati. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13995/1/IDENTIDAD%20CULTURAL%20Y%20SU%20INCIDENCIA%20EN%20EL%20DESARROLLO%20TUR%c3%8dSTICO%20DE%20LA%20PARROQUIA%20PILAHU%c3%8dN%20CANT%c3%93N%20AMB.pdf

Hernández, E., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación.* México: D.F. Editorial McGRAW-HILL.

Hubs. (2020). *buildwithhubs*. Obtenido de https://buildwithhubs.co.uk/gallery.html

León, A. (1 de abril de 2013). *Identidad cultural.* Recuperado el 1 de abril de 2020, de https://arturoleonb.wordpress.com/2013/04/01/identidad-cultural/

López, V. (18 de mayo de 2018). *¿Por qué es importante trabajar la identidad cultural de cada pueblo?* Recuperado el 4 de abril de 2020, de https://almanatura.com/2018/05/por-que-importante-trabajar-identidad-cultural-cada-pueblo/

Low, J. (2016). *Dramatic spaces: Scenography and spectatorial perceptions*. Routledge.

Lucena, E. (2020). La cuatrienal de escenografía de Praga (PQ`19): Reflexiones sobre una plural participación desde los comisarios. *Revista Crónica*, 529-564.

Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social.* Madrid: Experimenta Editorial.

McKinney, J., & Palmer, S. (Eds.). (2019). *Scenography expanded: An introduction to contemporary performance design*. Bloomsbury.

Molano, O. (2017). *Identidad cultural. Un concepto que evoluciona.* Opera N° 7. Obtenido de file:///C:/Users/DELL/Downloads/1187-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4220-1-10-20101005.pdf

Motorex. (2020). *motorex*. Obtenido de http://www.motorex.com.pe/blog/fibra-vidrio-carbono-diferencias/

Nieva, F. (2018). *Tratado de escenografía.* España: Editorial Fundamentos.

Norman, D. (2015). *El diseño emocional. porque nos gusta o no los objetos cotidianos.* Barcelona: Editorial Paidos.

Ovacen. (2016). *ovacen*. Obtenido de https://ovacen.com/domo-cupula-geodesica/

Paredes, J. (2015). Diseño de un sistema modular para escenografía teatral. *Tesis de posgrado*. Santiago de Cali: Universidad Autónoma de Occident. Obtenido de https://red.uao.edu.co/bitstream/handle/10614/1028/TDG00177.pdf;jsessionid=9E31D485A1F6D64F28EC2655A3D7DD01?sequence=3

Peralta, F. (2008). Diseño de sets de televisión. *Tesis de Grado*. Cuenca, Ecuador: Universidad del Azuay.

Peralta, F. (2016). *Escenografías Mutantes.* Azuay: Universidad del Azuay. Obtenido de file:///C:/Users/DELL/Downloads/07946_unlocked.pdf

Polieri, J. (2016). *Teatro y arte dramático.* Barcelona: Editorial La Flor.

Pyma Group Ag. (2019). *La etnografía como herramienta en la investigación Cualitativa.* Obtenido de https://www.psyma.com/company/news/message/la-etnografia-como-herramienta-en-la- investigacion-cual

Rivera, C. (2018). “La valoración del patrimonio cultural tangible a través de la contabilidad en la provincia de Tungurahua. *Tesis de Maestría*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27829/1/T4260i.pdf

Salvo, A. (12 de julio de 2016). *Relación escenografía-espectador: Una puesta que apuesta al espectador.* Recuperado el 5 de abril de 2020, de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=637&id_articulo=13378

Shedroff, N. (2012). *Experience Design 1.1.* San Francisco, CA: New Riders Publishing.

Suárez, D. (7 de agosto de 2019). *La importancia cultural del patrimonio natural y su conservación.* Recuperado el 24 de febrero de 2021, de https://new.vadenuevo.com.uy/cultura/la-importancia-cultural-del-patrimonio-natural-y-su-conservacion/

Taboada. (12 de noviembre de 2020). Ambato, la tierra de los tres Juanes, conmemora 200 años de su independencia. *El Universo*. Obtenido de https://www.eluniverso.com/noticias/2020/11/11/nota/8044750/ambato-tierra-tres-juanes-conmemora-200-anos-su-independencia/#:~:text=Ecuador-,Ambato%2C%20la%20tierra%20de%20los%20tres%20Juanes%2C%20conmemora%20200%20a%C3%B1os,con%20programas%20c%C3%ADvicos%

Tapia, & Villarreal. (2020). Eco-Innovación y Design Thinking: Una Oportunidad de Negocios. *Revista INGENIO (UCE)*. Obtenido de https://www.berrigasteiz.com/site_kalitatea/PR10_SGC/8-Erregistroak/DC1020_marko_pedagogikoa/docs/design_thinking/design_thinking_01_c.pdf

Teira, J. (2020). Hacia un análisis de la función dramatúrgica de la video escena. *Revista Acotaciones, 45*(2), 291-322. doi:https://orcid.org/0000-0003-4017-6601

Ubersfeld, A., & Cañizares , N. (2017). *La escuela del espectador.* Madrid: Asociación de Directores de Escena de España.

UNESCO. (2010). *Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural.*

Valiente, P. (2015). *Escpenico Planetario.* España: Ñaque editorial.

Van Gorp, T., & Adams, E. (2012). *Design for Emotions.* Walthman: Morgan Kaufmann.

Vera, F. (2000). La sustentabilidad de Ambato. *Espacio y desarrollo*. CEPEIGE.

Viajes National Geographic . (28 de junio de 2018). *Viajes National Geographic*. Obtenido de https://viajes.nationalgeographic.com.es/a/12-mejores-parques-tematicos-mundo_12852/3

Vilchis, L. (2014). *Metodología del diseño. Fundamentos teóricos.* Ciudad de México: Editorial Designio.

Villalobos, O. (2017). *Tipos de escenografías.* México: Ñaque Editorial.

Vioso. (2021). *Vioso Software*. Obtenido de https://vioso.com/software/vioso-integrate/

Visitaecuador. (2021). *visitaecuador*. Obtenido de https://visitaecuador.com/ve/mostrarRegistro.php?idRegistro=32264

Vive Tungurahua. (24 de julio de 2018). *Tradiciones y Celebraciones de Tungurahua.* Recuperado el 24 de febrero de 2021, de https://tungurahuaturismo.com/es-ec/tungurahua/rutas-culturales/tradiciones-celebraciones-tungurahua-akpv0kn0b

Wong, W. (2015). *Fundamentos del Diseño.* Barcelona: Editoral Gustavo Gill.

Yacelga, J. (2016). Fortalecimiento de la identidad cultural para el desarrollo turístico sostenible en la provincia de Tungurahua. *Tesis*. Quito: Escuela Politécnica del Ejército. Obtenido de https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/6711/1/T-ESPE-057121pdf

Youtube. (3 de mayo de 2017). *youtube*. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=0ABJ8c-GjMw&list=PL9MBs7jR3SJsubExqu1ncOoRQi9Z892cA&index=4

Zárraga, M. (2013). Escenografías del desorden. *Revista de Las Artes, 11*(2), 249-258.

ANEXOS

Anexo 1. Guía de entrevista

Guía de Entrevista dirigida a expertos arquitectos - historiadores

Fecha: …… Hora: ……
Lugar: ……
Entrevistador:
Entrevistado:
Introducción: El propósito del proyecto de titulación es el proporcionar la información necesaria sobre la necesidad de diseñar un sistema de soporte escenográfico versátil, aplicando el diseño emocional y experiencial que promueva la identidad cultural ambateña
Características de la entrevista: Confidencialidad, duración aproximada: 20 minutos.

Tabla 9. Guía de Entrevista dirigida a expertos arquitectos - historiadores

Variable 1	Preguntas	Respuestas	Observaciones
Identidad cultural de Ambato	¿Cómo Ud. considera que es la vida cotidiana del ambateño?		
	¿Conoce usted sobre tradiciones, ritos y costumbres de la comunidad ambateña? ¿Cuáles son las que deben destacar?		
	¿A su criterio qué tipo de acontecimientos sociales le ha producido sensaciones emocionales dentro de la ciudad como rescate cultural?		
	¿Cuáles son los diferentes espacios físicos que conoce donde se ha elaborado un evento cultural?		
	¿Considera que los eventos culturales se han desarrollado con comodidad y holgura en la ciudad o se podría implementar otras opciones, a su criterio, cuáles?		
soporte escenográfico versátil	¿Cuál será la sensación e impacto visual que tendría en los ciudadanos de participar en una experiencia digital animada que promueva el rescate de la identidad cultural de la ciudad de Ambato?		
	¿Qué tipo de escenografías digitales se podrían generar para promover el rescate de la identidad cultural de la ciudad de Ambato?		
	¿Qué tipo de escenografías digitales se podrían generar para promover el diseño emocional y experiencial en la ciudadanía?		

Fuente: elaboración propia

Guía de Entrevista dirigida a diseñadores – especialistas de marketing y artistas teatrales

Fecha: …… Hora: ……
Lugar: ……
Entrevistador:
Entrevistado:
Introducción: El propósito del proyecto de titulación es el proporcionar la información necesaria sobre la necesidad de diseñar un sistema de soporte escenográfico versátil, aplicando el diseño emocional y experiencial que promueva la identidad cultural ambateña
Características de la entrevista: Confidencialidad, duración aproximada: 20 minutos.

Tabla 10. Guía de Entrevista dirigida a diseñadores – especialistas de marketing y artistas teatrales

Variable 1	Preguntas	Respuestas	Observaciones
Identidad cultural de Ambato	¿Considera importante realizar actividades que permitan el rescate de la cultura ambateña, cuáles?		
	¿Conoce usted sobre tradiciones, ritos y costumbres de la comunidad ambateña? ¿Cuáles son las que deben destacar?		
	¿Considera que la realización de actividades culturales despiertan sensaciones emocionales y experienciales en la población?		
	¿Cuáles son los diferentes espacios físicos que conoce donde se ha elaborado un evento cultural, y estima que reúnen las condiciones necesarias?		
	¿Considera que los eventos culturales se han desarrollado con comodidad y holgura en la ciudad o se podría implementar otras opciones, a su criterio, cuáles?		
soporte escenográfico versátil	¿Cuál será la sensación e impacto visual que tendría en los ciudadanos el participar en una experiencia digital animada que promueva el rescate de la identidad cultural de la ciudad de Ambato?		
	¿Qué tipo de escenografías digitales se podrían generar para promover el rescate de la identidad cultural de la ciudad de Ambato?		

	¿Qué tipo de escenografías digitales se podrían generar para promover el diseño emocional y experiencial en la ciudadanía?		
	¿Qué características deben tener los sistemas de soportes escenográficos versátiles para promover el rescate de la identidad cultural de la ciudad de Ambato?		
	¿Cuáles son los procesos de diseño emocional y experiencial deben tener los sistemas de soportes escenográficos versátiles para promover el rescate de la identidad cultural de la ciudad de Ambato?		
	¿De qué manera contribuirá un sistema de soporte escenográfico versátil apoyado en el diseño emocional y experiencial en el rescate de la identidad cultural ambateña?		

Fuente: elaboración propia