

VOLUMEN 6 NÚMERO 2

Revista Internacional de la

# Imagen

---

## CGI al servicio de la cultura

### Características de los personajes ecuatorianos tradicionales andinos

MARÍA ALEXANDRA LÓPEZ CHIRIBOGA, ÁNGEL XAVIER SOLÓRZANO COSTALES Y  
MAYRA LUZMILA POMAQUERO YUQUILEMA

## **REVISTA INTERNACIONAL DE LA IMAGEN**

Primera Edición Common Ground Research Networks 2021  
University of Illinois Research Park  
2001 South First Street, Suite 202  
Champaign, IL 61820 USA  
Tel.: +1-217-328-0405  
[www.cgespanol.org](http://www.cgespanol.org)

ISSN: 2474-5197 (Versión Impresa)  
ISSN: 2386-8554 (Versión Electrónica)

© 2021 (artículos individuales), autor(es)  
© 2021 (selección y contenido editorial), Common Ground

Todos los derechos reservados. Excepto propósitos de estudio, investigación, crítica o revisión permitidos bajo la legislación de derechos de autor, ninguna parte de este trabajo puede ser reproducida, en ningún formato, sin el consentimiento explícito por escrito del editor. Para otros tipos de permisos y dudas, por favor, escriba a: [soporte@cgespanol.org](mailto:soporte@cgespanol.org).

*La Revista Internacional de la Imagen*  
es una publicación académica arbitrada bajo el proceso de revisión por pares.

# CGI al servicio de la cultura: características de los personajes ecuatorianos tradicionales andinos

(CGI at the Service of Culture: Characteristics of the Traditional Andean Ecuadorian Characters)

María Alexandra López Chiriboga, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Ecuador  
Ángel Xavier Solórzano Costales, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Ecuador  
Mayra Luzmila Pomaquero Yuquilema, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Ecuador

*Resumen:* La imagen generada por computador es una técnica actual que puede ser parte de la propuesta gráfica de un comunicador visual, así como la misma respuesta a una problemática, casi siempre pensada exclusivamente desde el ámbito tecnológico. Grandes empresas productoras animadoras, a nivel mundial, se han dedicado a crear personajes a partir de elementos culturales de distintas regiones del mundo, consiguiendo éxito económico. Sin embargo, el trabajo de Computer Generated Imagery (CGI) en este caso visibiliza didácticamente seres mitológicos, populares o reales, que son parte de las fiestas paganas y religiosas de la región andina del Ecuador, país, constituido por eventos fruto del mestizaje y por ende, de la pluriculturalidad, exponiéndolos de una manera más dinámica y jovial, que las técnicas tradicionales. Se han determinado las características formales, vestimentarias y estructurales de los personajes, el significado de cada uno y el rol que cumple este actor en las festividades. Inicialmente, los beneficiarios fueron preadolescentes, caracterizados por su curiosidad hacia lo nuevo, y su necesidad de vincularse a la cultura, ya que aporta a la construcción de su propia identidad. Esta relación recíproca, cultura – identidad, es estable y a largo plazo, interiorizada y personalizada, pero además permite marcar diferencias entre unos y otros.

*Palabras clave:* CGI, cultura, identidad, personajes tradicionales andinos, festividad

*Abstract:* The computer-generated image is a current technique that can be part of the graphic proposal of a visual communicator, as well as the response to a problem, almost always thought exclusively from the technological field. Large animating production companies, worldwide, have been dedicated to creating characters from cultural elements from different regions around the world, achieving economic success. However, the work of Computer-Generated Imagery (CGI) in this case didactically visualizes mythological beings, popular or real, which are part of the pagan and religious festivals of the Andean region of Ecuador, country constituted by mixed race facts resulting and, therefore, from multiculturalism, exposing them in a more dynamic and jovial way than traditional techniques. We have determined the formal, clothing, and structural characteristics of the characters, the meaning of each one and the role played by this actor in the festivities. Initially, the teenagers were the beneficiaries, characterized by their curiosity towards the new, and their need to be linked to the culture, since it contributes to the construction of their own identity. This reciprocal relationship, culture – identity, is stable and in a long term, internalized and personalized, but also allows to mark differences between one and the other.

*Keywords:* CGI, Culture, Identity, Traditional Andean Characters, Festivity

## Introducción

El uso de *Computer Generated Imagery* o mejor conocido por su abreviatura CGI empieza en la década de los 40 en el área de los videojuegos y en la cinematografía, posiblemente de forma elemental en 1973, en la película *Westworld*, mas *Toy Story* (1994) permite observar con todo el modelo generado por computador; en *Iron Man* facilitó la actuación al protagonista ante la incomodidad presentado por el traje y en 1993 en *Jurassic Park* se vio en su esplendor, dinosaurios impecablemente realizados.

Para Disney, Pixar, DreamWorks, Blue Sky y Square– Enix la generación de imágenes por computador funciona sola o introducida en películas de producción tradicional. Es hasta la

---

*Revista Internacional de la Imagen*

Volumen 6, Número 2, 2021, <https://sobrelaimagen.com/revista>.

© María Alexandra López Chiriboga, Ángel Xavier Solórzano Costales y

Mayra Luzmila Pomaquero Yuquilema.

Publicado por Common Ground Research Networks.

Attribution License, (CC BY 4.0).

ISSN: 2474-5197 (versión impresa), ISSN: 2386-8554 (versión electrónica)

<http://doi.org/10.18848/2474-5197/CGP/v06i02/43-57> (Article)



actualidad la técnica más empleada en la generación de productos audiovisuales de ciencia ficción, ya que permite crear elementos ficticios, incluso algunos inimaginables, por medio de la tecnología aunado a la habilidad de los modeladores y animadores crean realidades para el espectador, además facilita a productores y actores en instancias en que no es suficiente la disposición profesional.

Empresas productoras animadoras mundiales han utilizado personajes e historias completas basadas en la cultura, ya sean reales, mitológicos o populares de los pueblos latinoamericanos. La primera vez lo hizo Disney en un intento fallido por amigarse con los sudamericanos, en 1942 con *Saludos amigos*, más de un lustro después otros creadores producen trabajos con tecnología acorde a la época, como: *La revolución de Juan Escopeta*, una visión histórica de la revolución mexicana; *La leyenda de Nahuala*, historias ricas de cultura; *La leyenda de las momias*, *El libro de la vida*, presenta el día de los muertos y el reciente éxito de taquilla *Coco*, con el mismo tema, la celebración religiosa tan esperada por lo mexicanos; *Las locuras del emperador*, el mundo Inca peruano; *Las aventuras de Tadeo Jones*, una visita a Machu Pichu, Nazca; *El camino hacia El Dorado*, una historia paralela a la conquista de América. Lamentablemente como se observa el interés por animadores y productores internacionales está enfocado básicamente en dos países, México y Perú, posiblemente por haberse asentado en esos territorios culturas como la Maya, Azteca e Inca, reconocidas a nivel mundial. En el 2017, en la región se estrenó *Condorito*, basada en un personaje popular, representante nato del chileno, creado por René Ríos, conocido como Pepo.

En el Ecuador apenas se está haciendo proyectos comerciales en que la imagen generada por computador es la protagonista, precisamente agosto de 2018, vio el primer fruto en un corto animado (18 minutos), *El Capitán Escudo*, creación del ilustrador Israel Pardo, pero propiedad de Zonacuaro. Académicamente, Eduardo Villacís, profesor de la Universidad San Francisco de Quito tiene en sus planes proyectos culturales no específicamente de la cultura ecuatoriana pero si latinoamericana, en los que involucra a varios profesionales, entre ellos al colombiano Óscar Andrade.

Si bien las empresas estadounidenses han tratado de llevar algo de la cultura de la América latina al resto del mundo, se han quedado cortos, ya que han realizado mezclas y fusiones inauditas, han metido a todos los países en un solo costal, han distorsionado la historia y la realidad, por lo que sus productos han sido netamente de entretenimiento con leves toques de cultura e identidad latinoamericana.

A más del mundo del entretenimiento, otros son los campos en los que se está utilizando CGI como la arquitectura, marketing y publicidad, simuladores con fines académicos y científicos o como experiencia educativa en niños y preadolescentes es bastante efectivo y atractivo, cuya naturaleza es diferente a la de las generaciones pasadas. Los nativos digitales aceptan y se han acostumbrado a las imágenes artificiales y efectos especiales.

La imagen generada por computadora puede ofrecer una amplia gama de posibilidades para la creación y representación de mensajes encaminados a preadolescentes. Ante esta posibilidad entidades gubernamentales cuya prioridad es la salud y la educación la están utilizando como opción para difundir sus campañas referentes a la vida sexual responsable, las adicciones, ciencias y artes específicas, ya que permiten aumentar el interés tanto dentro como fuera del aula y sobretodo la aplicación en diversos medios convencionales y no convencionales.

En esta investigación se pretende desmitificar la creencia de que la cultura y la tecnología están divorciadas. Se analizan los dos componentes y se genera un vínculo para el fortalecimiento de la identidad de los preadolescentes ecuatorianos, conociendo que en esta etapa existe la posibilidad incluso de construirla.

Para sustentar este hecho se parte diciendo que al ser la cultura el conjunto de manifestaciones y pensamientos que mujeres y hombres comparten en un medio en común y que los identifican frente a otros grupos sociales. La tecnología está modificando hábitos y

costumbres en las sociedades por lo cual puede servir de herramienta para transferir y edificar la identidad de los pueblos, en este caso puntualmente de los preadolescentes.

Según la Constitución de la República del Ecuador (2008), el Ecuador es un país plurinacional y multicultural, en un territorio de 256.370 km cuadrados, una población de 16 624 858 habitantes dividido geográficamente en cuatro regiones (Costa, Sierra, Oriente e Insular), existen un sinnúmero de manifestaciones paganas y religiosas, que entremezclan ritos, personajes, música y actividades forjando la identidad ecuatoriana. El clima diferente de cada región es un factor determinante en las características particulares de la gente, además para las ciudades atravesadas por la cordillera de los Andes, la influencia kichwa enriquece la cultura mestiza andina.

A pesar de que existen corrientes snobistas que pretenden aculturizar a los jóvenes, en la última década aparece la necesidad de púberes y adolescentes de identificarse con símbolos y productos nacionales. Gracias a una ola de jóvenes diseñadores y gestores culturales que están produciendo objetos reconfigurados acordes a la moda y tecnología contemporánea representando personajes o simplemente colores y formas que buscan identificar la personalidad ecuatoriana.

Según García Linera (2015), la identidad es una afirmación categórica del ser en el mundo, que puede ser delegada por otros o buscada por uno mismo, y que al tiempo de definir la característica del ser, también lo diferencian o distinguen de otros seres. La identidad presupone el conjunto de características y elementos que hacen a los miembros de una sociedad y los diferencia de otros. El idioma, el lenguaje, la vestimenta, las costumbres, tradiciones, historia y cultura son algunos de los elementos que la conforman.

Papalia y Wendkos (2008) explican que la búsqueda de identidad es una búsqueda de toda la vida, la cual se enfoca durante la adolescencia y puede repetirse de vez en cuando durante la vida adulta. En este sentido tanto el hogar como la escuela son los llamados a fortalecer y permitir el descubrimiento de la identidad ecuatoriana andina, reconociendo la riqueza natural, social y cultural de un pequeño país que ha sido reconocido como megadiverso, cuyo mayor potencial es su gente.

En concordancia a la identidad local y al mismo tiempo diversa del adolescente, Nadel-Klein (1991), rechaza el pensar que las comunidades estén sentenciadas a perder la cultura propia, por la modernidad o el progreso, segura de que la lucha por los significados se refuerzan entre los individuos y le da dimensión a la lucha por el control de los propios destinos.

Así desde la promulgación de la Ley de Cultura de 1984, la identidad para el Ecuador es un bien que proteger de lo exótico, ajeno e invasiones extranjeras, frecuente por el uso de las nuevas tecnologías de la información y del gran flujo migratorio, primero de generaciones de ecuatorianos hacia Europa y Estados Unidos y ahora de extranjeros que han visto en el Ecuador un refugio y la posibilidad de sobrevivencia y superación. Al respecto:

Pero, ¿qué somos nosotros, el Ecuador actual? Yo diría que nuestra identidad se define por una redundancia: somos lo que somos. Es decir, una nación una y plural, caracterizada por una etnicidad mestiza, indígena y negra y por una cosmovisión, también una y plural, donde hay factores que nos reúnen como denominador común y, otros que nos fragmentan para individualizarnos, para darnos una originalidad de pensamiento y de manera de ser. Característica fundamental de esta nación, es su sentido humanista, es decir, universalista, donde tiene, en primer lugar, cabida el hombre, como ser trascendente y todos los hombres como comunidad. (Crespo 1984, 493)

## La identidad andina

Para autores como el peruano Rodrigo Montoya (1988), la identidad andina es “un buen deseo, una esperanza para quienes quisieran otra historia... El término andino (a) alude a los pueblos que

están atravesados por la cordillera de los Andes y se utiliza como sinónimo de la región Sierra (ubicación geográfica) en los países sudamericanos. Esta situación territorial, vivir rodeado de montañas, nevados y lagunas, el clima templado sin ninguna de las estaciones climáticas y el constante contacto con los pueblos indígenas, cimientan constantemente factores únicos de los pueblos andinos ecuatorianos, los hace personas serenas, afectuosas, en relación a los demás habitantes del Ecuador, y similares a los demás ecuatorianos en lo arraigados a su tierra, tradiciones, costumbres y religiosidad.

No se puede desconocer que los sucesos propios a la conquista, primero inca y luego a la colonización marcan el pasado y el presente cultural de los países andinos, no solo de los pueblos de la serranía. Sin embargo es real que la mayoría de las manifestaciones sincréticas se presentan aquí, expresando el sometimiento y la violencia por una parte pero por otra la liberación y el festejo, el dios pagano, el dios inca y el dios de los españoles.

Néstor García Canclini (1990), expone que, la mixtura de varias identidades, esa fusión entre lo antiguo y lo moderno, lo blanco y lo indígena, que permite convivir armónicamente entre lo propio y ajeno pero al final enriquecedor.

Para los natos digitales, la identidad se presenta un tanto confusa, una confusión diferente del resto de lo ciudadanos, lo que enfrentan los niños, púberes y adolescentes es una identidad imprecisa, propio de la edad, de los ecuatorianos (el centro del mundo), de los mestizos y en este estudio de los andinos con origen precolombino e inca. Se está superado, lo que Jorge Enrique Adoum (1997, 26), en “Ecuador: señas particulares” afirmaba: la vergüenza de ser mestizo o de ser ecuatoriano en el extranjero, la nueva generación mestiza ha perdido una serie de complejos, superados por factores endógenos, el poder adquisitivo que proporcionó la dolarización, la participación de la selección ecuatoriana en el Mundial de fútbol, la primera medalla olímpica y la tendencia de moda étnica, revalorizando el origen mestizo y permitiendo el retorno a sus orígenes, no solo geográficos sino históricos.

## Cultura andina

La cultura abarca a la identidad de una sociedad pero además su modo de vida, valores, principios, normas, productos materiales e intelectuales, independientemente de que sea heterogénea, como sucede con el Ecuador que es pluricultural, pluriétnico y multilingüe.

La cultura alude a nuestras prácticas, creencias y significados rutinarios, fuertemente sedimentados, mientras la identidad se refiere a nuestros sentimientos de pertenencia a un colectivo. El problema teórico deriva del hecho empíricamente constatable de que las fronteras de la cultura no siempre coinciden con las fronteras de la identidad. Es decir, dentro de un grupo social del cual todos sus miembros se sienten parte, no necesariamente hay homogeneidad cultural (Grimson 2010, 2)

En la cultura popular andina ecuatoriana interviene un fuerte sincretismo que proviene de los conquistadores, de los incas y de los pueblos precolombinos, fruto de aquellos están las diversas celebraciones, sus personajes e indumentaria. Las mismas condiciones medioambientales en que se desenvuelve configuran no solo su ideología sino sus condiciones físicas, carácter y el diseño vestimentario, la elaboración, materiales y herramientas.

Flores (1982) cita a Anthony Cohen, en su libro *Belonging: the Experience of Culture*, maneja el concepto de “conciencia cultural” para explicarse el sentido de diferencia de los individuos entre ellos mismos y extraños o ajenos a su comunidad. Dicho sentimiento de “distinción social” constituye la base de la conciencia cultural de los individuos y de los procesos de formación de las identidades.

El Ecuador, al ser un territorio que desde antes de su aparición, como tal ha sufrido una serie de invasiones impositivas o “amigables”, posiblemente posee manifestaciones culturales no dictadas por su historia ancestral únicamente. Relacionado con esto Eric Hobsbawm (2012), expone que no todas las tradiciones de una comunidad pertenecen ni son producto de un pasado histórico accesible, sino que existen también “tradiciones inventadas”.

Una dimensión de la identidad cultural corresponde al sentido de pertenencia a un lugar, en el caso de los ecuatorianos a una región. La generalidad de las manifestaciones culturales de los pueblos andinos ecuatorianos tienen como eje las fiestas en que prevalece el sincretismo religioso–pagano, alrededor de este, la música, comida, danza, artesanías, leyendas, tradiciones y sus protagonistas, los personajes populares.

Para el ecuatoriano, sin importar la edad, la fiesta está presente en el diario vivir, no importa la región, aun siendo de la más fría, ni la clase social, cultural o económica, es la oportunidad de compartir en comunidad. La mayoría surgen desde la colonia y la república, actualmente son reconocidas como nacionales y/o patrimoniales, a pesar de ello han resistido el paso del tiempo y la transgresión propia de la modernidad.

Escudero (2017) comenta que, la fiesta por su condición de popular produce, en las particularidades de las relaciones sociales específicas en que se han desarrollado, procesos de integración social. Tal integración genera vínculos simétricos que tienen su manifestación en la estructura a partir de que constituye la esencia de vida de los grupos como sujetos de la actividad social en correspondencia con el sentido identitario que se produce y reproduce alrededor de la festividad.

No existe un registro documentado del número de fiestas populares en la serranía ecuatoriana, lo que se sabe es que son de toda índole y procedencia, y que en ella se expresa toda la riqueza cultural de estos pueblos. Parte importante de esta investigación es hacer un acercamiento a cuatro de ellas.

## CGI y la cultura

La tecnología afecta no solo a la economía de los países sino también a su cultura, con ello a la comunicación y al aprendizaje, permitiendo al estudiante ser verdaderamente el elemento activo en PEA, teniendo la autonomía de generar por sí solo conocimiento, en las áreas cognitiva, motriz o afectiva en la que se encuentra el desarrollo de la identidad.

Si es como afirma Lipson (1999), que, la cultura es un sistema de símbolos que son compartidos, aprendidos y transmitidos a través de las generaciones en un grupo social. La tecnología juega un rol preponderante, mas para el fortalecimiento cultural en los púberes y la interacción con sus pares, dándole sentido a la vida cotidiana.

Andrew Darley (2002, 134) se refiere: El CGI, tal como su sigla lo describe es una técnica por la cual se crean imágenes animadas generadas por medio de una computadora. Estos son productos totalmente informáticos que permiten visualizar detalladamente los detalles de diversos ángulos, a diferencia de la imagen vectorial y al ser un fenómeno de masas provocan el interés en los más jóvenes de las sociedades.

Inicialmente, para diseñadores y artistas su exploración tenía un fin netamente estético, sin embargo en la actualidad es un recurso que ofrece oportunidades innovadoras. Baudrillard (1983, 115 – 116), considera que, La digitalidad se encuentra presente en todos los mensajes, en todos los signos de nuestras sociedades. Por tanto es oportuno su uso para la interpretación gráfica de los personajes populares andinos descritos anteriormente.

La animación por ordenador no basta para producir por sí misma estas nuevas formas de imagen; debemos explorar también puntos específicos de contacto que guarda con convenciones y formas estéticas establecidas (Darley 2002), para este proyecto es provechoso que la cultura visual digital actual, anteponga la apariencia y las sensaciones, ya que los preadolescentes no sentirán, ni pensarán que están siendo educados ni influenciados, serán conquistados por la forma que implícitamente contiene la identidad andina ecuatoriana.

## Metodología

Este artículo ofrece los primeros resultados de una investigación compleja, se analizan los principales personajes andinos de las 4 provincias andinas ubicadas en el centro del Ecuador: Cotopaxi, la Mama Negra; Tungurahua, el Diablo de Píllaro; Chimborazo, el Diablo de Lata y Bolívar, el Taita Carnaval. Se determinó su origen, participación en la festividad, la indumentaria y simbolismo, luego una representación ilustrada de cada uno de ellos que responda a los intereses expresivos de los preadolescentes. Posteriormente serán modelados y animados con la finalidad de ser utilizados, inicialmente como fuente de difusión cultural en redes sociales y a futuro en diversos medios comunicacionales, integrando cultura y tecnología.

La investigación fue de tipo descriptivo cualitativo, apoyada con entrevistas dirigidas a representantes culturales que permitió establecer los personajes populares más representativos en las cuatro provincias. Posteriormente, se estructuraron fichas de observación directa e indirecta, en las cuales se especificaron datos sobre el origen, aspectos formales y simbólicos de los elementos vestimentarios que configuran a los personajes andinos, sustentados en fuentes secundarias. Se consideraron primordialmente las características de los preadolescentes con el fin de establecer el estilo gráfico y herramientas tecnológicas.

## Estudio del público

Tabla 1: Características del público objetivo

Edad	Género	Clase socio económica	Zona geográfica	Principales rasgos que definen al preadolescente.	Gustos y preferencias
11 – 13 años	Masculino Femenino Otros	Baja Media Alta	Región central del Ecuador Cotopaxi Tungurahua Bolívar Chimborazo	Afirmación de la personalidad. Curiosidad y sociabilidad. Inquieto, investigador y analítico. Curioso, espontáneo e inoportuno. Estado de ánimo voluble. Busca protagonismo y en ocasiones aislamiento. Prefiere contradecir a responder. Reclaman derecho a tomar sus propias decisiones. Quieren mayor libertad. Desarrollo de pensamiento abstracto formal. Le interesa la moda en el vestir. Es sincero respecto a las cosas que le desagradan. Es consumista. Prefieren el lenguaje corto, las imágenes y ejemplos.	Teléfonos móviles. Videojuegos. Computador. Música. Amigos. Cine. Deporte. Colores vibrantes. Diseño contemporáneo en objetos, vestimenta y ambientes. Estudios.

Fuente: Elaboración propia, 2017

Los preadolescentes están pasando por una etapa de transformación biológica y mental, se encuentran en la búsqueda de su identidad se alejan de lo suyo, repelen su niñez y lo que le recuerda a ella, su origen muchas veces, para estos individuos en crecimiento es importante el estatus ante sus pares. Según La Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (2003 – 2005): “Su forma de pensar, de vestir, de relacionarse, se ve condicionada por los mensajes que, mediante las TIC, les llegan”.

## Festividades y sus principales personajes andinos

Las provincias andinas en Ecuador son nueve: al norte, Carchi, Imbabura y Pichincha; en el centro Cotopaxi, Tungurahua y Chimborazo; al sur Cañar, Azuay y Loja. Todas se encuentran atravesadas por el sistema montañoso de Los Andes. Al ser muy vasto el espectro cultural referente a personajes festivos, este estudio se enfoca en cuatro provincias del centro del país, al tener la mayor concentración de montañas, nevados y volcanes, es decir ser más representativas de lo andino, además las festividades seleccionadas fueron declaradas Patrimonio Cultural Inmaterial del Ecuador.

Para poder determinar el personaje más representativo de cada provincia (Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar y Chimborazo) se realizó una entrevista a los directivos de los Núcleos Provinciales de la Casa de la Cultura del Ecuador, quienes los identifican sustentados en estudios, reconocimientos y declaraciones patrimoniales entorno a los mismos actores y a la festividad en la cual participan en fechas establecidas.

A continuación en las tablas 2,3,4 y 5 se observa una descripción de la festividad y el personaje representativo:

Tabla 2: Provincia de Cotopaxi – Mama Negra

Cotopaxi	Fecha de la festividad 24 de septiembre. Día de la Virgen de las Mercedes 11 de noviembre. Independencia de Latacunga Patrimonio Cultural Inmaterial: 2005	Origen de la festividad Indígena – mestizo – afro Religioso Año de aparecimiento: 1945
Festividad: Mama Negra		Personaje: Mama Negra
<p>Denominada también Santísima tragedia es una celebración que fusiona lo indígena, mestizo y afro, en honor a la Virgen de las Mercedes el 24 de septiembre. Desde hace unos años también se realiza el sábado más cercano al 11 noviembre con motivo de la independencia de Latacunga (capital de la provincia), su finalidad es exclusivamente política – turística.</p> <p>Es difícil determinar con exactitud, cuándo y cómo aparece, pues conforme ha pasado el tiempo se ha ido modificando y posiblemente sea un evento que recuerde la llegada de los esclavos negros a trabajar en las minas de plata en Sigcho y Angamarca, que coincidió con la erupción del volcán Cotopaxi en el año 1742, causando impresión en los habitantes indígenas, poniéndose en manos de la Virgen de las Mercedes, aunque también tiene connotaciones árabes. El personaje principal es la Mama Negra, está acompañado por otros: el Capitán, el Abanderado, el Ángel de la Estrella, el Rey Moro, ashargas (maridos de la Mama Negra), los huacos, urcucayas, los monos loadores y las camisonas o carishinas.</p>		<p>Es el personaje principal en esta fiesta religiosa popular, ella se pasea triunfante por las calles de la ciudad, sobre un caballo. En realidad, la tradición dicta que debe ser un hombre mestizo ilustre, que un mes antes se prepara para hacer dignamente la representación, su rostro está completamente pintado de negro, labios rojos y sombras que resaltan sus ojos y tiene una peluca con bucles negros. Ella representa al equinoccio de septiembre, es símbolo de fertilidad.</p> <p>El vestido de gran matiz que ostenta es largo, con vuelos, brillos y encajes, en mangas, pechera y muchas faldas que dan volumen al atuendo, posee grandes aretes, muchos collares y pulseras de cuentas de colores, guantes blancos, en una de sus manos lleva a su hija Baltazara (una muñeca negra, vestida igual que su madre) haciéndola bailar, en la otra tiene una pera de caucho con la que tira perfume y leche de burra a los asistentes, en cada esquina se cambia los vistosos pañolones de su cabeza y chalinas sobre sus hombros la cubre del frío de la región y al llegar a la iglesia baila con el Capitán.</p>

Fuente: Autores citados y directivos CCE Núcleo de Cotopaxi, 2017

Tabla 3: Provincia de Tungurahua – Diablo de Píllaro

<b>Tungurahua</b>	Fecha de la festividad	Origen de la festividad
	1 al 6 de enero Patrimonio Cultural Inmaterial: 2004	Mestizo Pagano Año de aparecimiento: 1945
<b>Festividad: Diablada</b>		<b>Personaje: Diablo de Píllaro</b>
<p>Se ubica en Píllaro – Tungurahua, caracterizada por su comercio y producción. La celebración se da del 1 al 6 de enero, es la única latinoamericana en la que no existe influencia religiosa – ideológica impuesta en la conquista. El Instituto de Patrimonio Cultural en 2004, indica que existen tres posibles postulados de su génesis la primera que existió migración de indígenas bolivianos quienes celebraban el Carnaval de Oruro; la segunda que hacendados permitían a los indígenas festejar los últimos días del año y la versión más aceptada por lo pillarenses, señala que los diablos aparecen de una rivalidad entre los barrios Marco Espinel y Tunguipamba, cuyos pobladores celosos de las mujeres y sus posibles pretendientes, se enfrentaban en el centro de la ciudad disfrazados de seres infernales, con el fin de apropiarse de las calles y hacerse notar en la población. Además, existe una historia no registrada de pobladores longevos quienes relatan la aparición del diablo y duendes, siendo estas leyendas aprovechadas por ladrones, quienes disfrazados robaban ganado.</p> <p>Esta manifestación cultural aparece de una forma rudimentaria en 1935, para 1945 se configura como se la conoce hoy y en el año 2008 es considerada como Patrimonio cultural intangible del Ecuador. Las partidas están conformadas por varios personajes: el Diablo, el cabecilla, el capariche, las parejas de línea, las guarichas y la banda de músicos.</p>	<p>No es uno solo el protagonista, son miles de diablos (hombres y mujeres) que bailan por las calles centrales de la ciudad. En la indumentaria del personaje predominan los colores rojo, dorado y negro. Poseen una máscara hecha de papel maché, colmillos y dientes de animales como corderos, toros o venados; una coronilla multicolor de cartón adornada con papel celofán; una camisa y pantalones largos de tela espejo con flequillos; medias largas color carne y unos cómodos zapatos negros de lona, posee una pequeña capa; sus manos están cubiertas con guantes negros de lana, en una de ellas lleva un animal pequeño y en la otra un arial (pata de venado) o fueite.</p>	

Fuente: Autores citados y directivos CCE Núcleo de Tungurahua, 2017

Tabla 4: Provincia de Chimborazo– Diablo de lata

<b>Chimborazo</b>	Fecha de la festividad 1 de diciembre hasta primer día del carnaval Pase del Niño: Patrimonio Cultural Inmaterial: 2017	Origen de la festividad Indígena – mestizo Religioso Año de apareamiento: 1979
<b>Festividad: Rey de reyes</b>		<b>Personaje: Diablo de lata</b>
<p>Los pases del Niño son una tradición navideña que se llevan a cabo en casi todo el territorio ecuatoriano, sobre todo en las ciudades de la Región Sierra. En Chimborazo, provincia que lleva el nombre del volcán más cercano al sol, se encuentran registrados más de 1200 procesiones de este tipo, su origen parte de conmemorar el nacimiento de Jesús, por la religión católica cristiana, impuesta en la conquista. Sin embargo esta manifestación mestiza se da de diciembre a febrero, exactamente antes de carnaval. Todo su contenido es muestra del sincretismo, por lo que se puede observar payasos, danzantes de Yaruquíes, <i>sacharunas</i>, perros policía y curiquirenes.</p> <p>El evento del 6 de enero es el más grande, se da alrededor de la imagen del Rey de Reyes (rescata del terremoto de la antigua Riobamba), propiedad de la familia Mendoza desde 1979 y todos los participantes lo hacen como acto de fe, agradecimiento por el año transcurrido o penitencia por algún mal acto cometido, más de 180 comparsas amenizan el acto.</p>		<p>Es un acompañante (hombre o mujer) en la celebración, se resguarda y se doblega ante el Niño Jesús, bailando elegantemente en su procesión. Su origen posiblemente es en 1779 en la parroquia indígena de Cacha, luego en la parroquia Yaruquíes apareció en Corpus Christi, encabezando el agradecimiento a la madre tierra por sus cosechas, posteriormente la tradición se expandió a la ciudad, al barrio Santa Rosa cuyos vecinos en su mayoría son hojalateros, razón por la que el diablo de tener su máscara de cartón pasó a ser de hojalata (Valdiviezo 2017). La máscara es rojo y negro, posee dos pequeños cachos del mismo material; una larga trenza de cabuya y cintas de colores se encuentran sobre pañuelos de colores en su cabeza; con traje elegante compuesto por pantalones largos de casimir negro, una leva de tela espejo y gamuza, bicolor rojo– azul o rojo – amarillo según la antigüedad del diablo; zapatos negro de charol; una faldona de gamuza adornada con brillos y encajes dorados; una camisa blanca complementada con una corbata. Sus manos se protegen con guantes blancos, en la una lleva un sonajero de lata con tillos, que acompaña sus rítmicos movimientos, en la otra mano, un espejo, en el que frecuentemente se mira mientras baila el yaraví “María Manuela”.</p> <p>Luego de 7 años el diablo puede liberarse de participar en la procesión, en este caso llevará una farola en cuyo interior originariamente se metía una paloma que sería liberada al llegar a la iglesia de San Antonio o conocida como Loma de Quito sino cumple el ritual será víctima de sus travesuras.</p>

Fuente: Autores citados y directivos CCE Núcleo de Chimborazo, 2017.

Tabla 5: Provincia de Bolívar – Taita Carnaval

<b>Bolívar</b>	<i>Fecha de la festividad</i>	<i>Origen de la festividad</i>
	<i>Días de Carnaval</i> <i>Patrimonio Cultural Inmaterial: 2012</i>	<i>Mestizo</i> <i>Pagano</i> <i>Año de aparecimiento: 1983</i>
<i>Festividad: Carnaval</i>		<i>Personaje: Taita Carnaval</i>
<p>En esta zona aparece con la colonialización, la represión era equilibrada con el permiso que tenían los indígenas para realizar sus danzas, tocar su música y realizar sus rituales estos días de fiesta pagana, que reemplazó a la celebración ancestral Cusqui raymi. Según Barragán Medina, “el carnaval de Guaranda tiene mucha semejanza con el carnaval romano”.</p> <p>Según, Jorge Núñez Sánchez, para el siglo XVIII, el Carnaval ya tenía una definida identidad criolla, es decir mestiza, en la que expresaba una rica simbiosis cultural, la sensualidad negra, la picardía mestiza; la festividad indígena por medio de máscaras y vestimenta (Casa de la Cultura Núcleo de Bolívar, 5). Una fiesta colonial, con contenidos anticoloniales y personajes que burlaban a capataces, corregidores, hacendados, curas, etc., por lo que infructuosamente la iglesia católica trató de prohibir todo tipo de expresión no española.</p> <p>Para la provincia de Bolívar, el desfile del Carnaval de Guaranda, ciudad declarada Patrimonio Cultural del Ecuador, es el eje central de la fiesta mayor y a la cabeza va el Taita Carnaval, quien es el encargado de repartir coplas, mientras los bolivarenses, un pueblo hospitalario, comparten comida y bebida tradicional entre propios y extraños, la algarabía se completa jugando con polvo, talco, lociones y agua. Durante cuatro días la comunidad libera su espíritu con cantos y bailes.</p>		<p>Nombrado desde 1983 por un comité parte del Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal, después de ser postulado por instituciones públicas o privadas, seleccionado por su relevante desempeño en la sociedad guarandeña. Existen tres hipótesis sobre el origen de este personaje popular, la primera se remonta a la mitología del pueblo guarandeño, quien veía en el volcán Chimborazo a un padre, como después a la Divinidad católica. Convirtiéndole en humano al Taita Carnaval, un señor del infinito, noble espíritu, representante del pueblo guarandeño; la segunda habla de la fábula del Gran Taita, quien cuidaba el amor entre Carna y Valerio e hizo que la naturaleza compusiera una música tierna, alegre y triste al mismo tiempo para loar su amor, en la Gran Fiesta y la tercera realista más reciente cuenta que los hacendados eran llamados Taiticos (papito en quichua) por los peones. Con sus mejores trajes, montaba a caballos y bajaba a la ciudad uno o dos días antes de Carnaval.</p> <p>Como líder y hacendado este personaje lleva una indumentaria fuerte: un poncho rayado (rojo, blanco y azul), y bufanda hechos manualmente de lana de borrego sobre una impecable camisa blanca, pantalones largos, zamarró; su cabeza, protegida con un sombrero de paño y sus pies con botas largas, indumentarias de color negro. Para complementar: en su hombro carga una bota de cuero de vaca, con “pájaro azul”, la bebida típica de la zona; una banda con el escudo y de colores provinciales en la que se lee “Taita Carnaval”, con el año correspondiente en dorado, al igual que el flequillo a los extremos y una guitarra clásica para recitar coplas, el lenguaje de la Fiesta mayor y en su mano derecha lleva el bastón de mando.</p>

Fuente: Autores citados y directivos CCE Núcleo de Bolívar, 2017.

## Análisis y discusión de resultados

Se compaginaron indumentarias de confeccionistas, actores, sacerdotes y gestores culturales, con la finalidad de determinar las características originarias de la vestimenta, apareciendo factores como el grado de refinamiento y reconfiguración de los trajes que va tomando más fuerza. Sin embargo el cuadro a continuación recoge exclusivamente las cualidades de origen de los personajes.

Tabla 6: Rasgos originarios de los personajes populares andinos

<i>Personaje</i>	<i>Indumentaria</i>	<i>Simbolismo.</i>
Mama negra  La matriarca de la festividad, dueña y patrona. Lidera la procesión	Peluca con bucles negros. Maquillaje acentuado. Aretes, collares y brazaletes multicolor.	Simbolizan la femeneidad y la coquetería.
	Guantes blanco. Muñeca vestida de forma idéntica con el protagonista.	Es la fertilidad y la alegría.
	Pera de caucho con leche de burra.	Representa las bendiciones al pueblo laticungeo.
	Vestido largo con varias capas de tela, lleno de adornos y encajes. Pañolones o chalinas de seda con diseños variados.	Estas prendas denotan el poder económico y señorial. Además son funcionales al proteger del frío clima de la ciudad.
Diablo de Píllaro  Es el protagonista, líder y liberador de los pobladores	Máscara con técnicas mixtas, papel maché, colmillos y cuernos de animales. Coronilla multicolor.	Representa el poderío y dominio del territorio, como de todo lo que en él se encuentre.
	Camisa y pantalón de tela espejo rojo con flequillos. Medias largas de color carne. Zapatos de lona negro. Capa pequeña de tela espejo rojo.	La vestimenta es bastante cómoda e informal, con el fin de bailar durante horas provocando a los expectadores y manifestando la alegría de compartir.
	Guantes de lana negro. Acial o fueite. Animal pequeño real o imitación.	Los celos y el infundir temor a los rivales es la mejor forma de expresar su función y simbolismo.
Taita Carnaval  Es el líder de la festividad, representa la alegría y el compartir del pueblo guarandeño	Poncho rojo. Bufanda rojo, azul y blanco. Camisa blanca. Pantalones negro. Sombrero negro de paño. Botas largas de cuero.	Todas las prendas de vestir son netamente funcionales, ya que la ciudad de Guaranda cabecera cantonal de Chimborazo tiene una temperatura promedio que oscila entre 3C y 14C. Además representan al hacendado dueño de una fructífera tierra andina.
	Bota de cuero de vaca con “pájaro azul”.	Si bien la bota es un elemento de origen español y reemplazo la pipa que era llevada sobre caballos, en la actualidad simboliza la amistad, camaradería, la nobleza y la confraternidad de los guarandeños con propios y extraños. El pájaro azul es una bebida tradicional del sector, de tipo aguardiente con una coloración ligeramente azul claro.
	Banda con el escudo y colores provinciales. Bastón de mando. Fueite.	Estos tres elementos caracterizan el poder y el liderazgo.
Diablo de lata  Es el personaje más elegante y cuidado, representa la vanidad y la sumisión ante el Niño Jesús	Máscara de lata rojo y negro. Trenza de cabuya con cintas de colores. Pañuelo de seda.	Los tres elementos se junta para cubrir la identidad del actor y marcan la penitencia, que durará 7 años.
	Pantalones largos de casimir negro. Camisa blanca. Leva de tela espejo y gamuza rojo – azul / azul / amarillo. Corbata. Zapatos de charol negro.	Toda la vestimenta representa la elegancia y el respeto al Rey de Reyes.
	Faldón de colores, tela espejo con adornos religiosos.	Es el símbolo donde se expresa el catolicismo con diferentes motivos (cadiz, paloma, corazón, etc.) según quien lo porte.
	Guantes de color blanco. Sonajero de lata. Espejo.	La vanidad se expresa por medio de estos objetos que marcan los armoniosos pasos de baile.

Fuente: Elaboración propia, 2017.

Con lo determinado en la tabla 3 se configuraron gráficamente los personajes en dos versiones cada uno. Una versión más infantil y una juvenil con tendencia comic, como se observa en las Figuras 1, 2, 3 y 4.

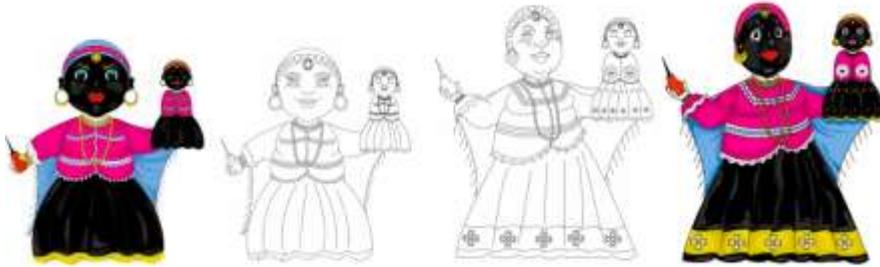


Figura 1: Mama Negra  
Fuente: *Elaboración propia, 2017.*



Figura 2: Diablo de Píllaro  
Fuente: *Elaboración propia, 2017.*



Figura 3: Diablo de lata  
Fuente: *Elaboración propia, 2017.*



Figura 4: Taita Carnaval  
Fuente: *Elaboración propia, 2017.*

A partir de lo cual se desarrolló la generación de imágenes en computador, en primera instancia, digitalizándolas y luego coloreándola. En un segundo del estudio serán resueltas en representaciones tridimensionales y finalmente, se colocarán en medios digitales.

## Conclusiones

Toda cultura es básicamente pluricultural, o sea que se ha ido formando, y se sigue formando, a partir de los contactos entre distintas comunidades que aportan sus modos de pensar. Aquí es cuando se dice que esta sociedad pluricultural tiene un proceso sostenido y permanente de relación, comunicación y aprendizaje mutuo por medio de las festividades que son de orden religioso o pagano, mestizas, indígenas o afro, en las que por el sincretismo enriquece el presente y el futuro que se forja con las jóvenes generaciones constructoras de una identidad que actualmente se fortalece con particularidades de ecuatorianismo a pesar de las influencias extranjeras regadas por las redes sociales.

La fiesta popular andina y sus personajes representan la cotidianidad de los ecuatorianos, sin importar la edad cada vez más personas se identifican con este sentir, sin que los preadolescentes sean la excepción que en busca de construir su identidad seleccionan símbolos originarios de la cultura de este país andino.

Los productos culturales resultado de esta investigación no parten de la tecnología, sino que la usan para ser difundidos, aceptados y particularmente en este caso absorbidos por estos miembros crecientes de la sociedad.

Las representaciones generadas por computador, incluso las de carácter cultural o representativas de una manifestación popular tienen mayor aceptación que las imágenes creadas con técnicas tradicionales. Las nuevas tecnologías permiten en los preadolescentes, sin que sientan ni piensen que están siendo educados ni influenciados.

Así como la tecnología podría deshumanizar y desconectar culturalmente al preadolescente de su propio contexto, en este proyecto se observó como puede ser una herramienta eficaz y efectiva para fomentar la cultura sin alterar la realidad, se expone al uso de la tecnología como fuente de creación de imágenes al servicio de la cultura, que dejarán de ser estáticas.

La creación de personajes es un tanto inflexible y requiere un método que empieza en la conceptualización, seguido por los layout graficados manualmente, se procede a digitalizarlos y el modelado 2D y 3D de ser necesario, la animación y la iluminación pero a la vez es un aporte de orden al mundo creativo del diseño.

## REFERENCIAS

- Adoum, Jorge. 1997. *Ecuador: señas particulares*. Quito: Eskeletra. 26
- Asamblea Constituyente Ecuador. 1984. *Ley de Cultura*. Quito.
- \_\_\_\_\_. Gobierno de la República del Ecuador. 2008. *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi.
- Baudrillard, Jean. 1983. Simulations. Estados Unidos, 115 –116
- Carnaval Bolivarense. 2001. Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo de Bolívar y Universidad Estatal de Bolívar. Guaranda: Pedagógica Freire.
- Crespo, Hernán. 1984. *El país y su identidad cultural*. Quito: Casa de la Cultura.
- Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información. Ginebra 2003 – Túnez 2005.
- Darley, Andrew. 2002. *Cultura visual digital*. Barcelona: Paidós.
- Escudero Sánchez, Carlos Leonel. (2017). Las fiestas populares en el Ecuador: un factor de interacción comunitaria. *Revista Universidad y Sociedad*, 9(3), 27–33. Recuperado en 15 de marzo de 2018, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202017000300004&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202017000300004&lng=es&tlng=es)
- Flores, Ivonne. 1982. Identidad cultural y sentimiento de pertenencia a un espacio social: una discusión retórica, 42. cita a Anthony Cohen, en su libro *Belonging: the Experience of Culture*.
- García, Álvaro. 2015. *Identidad Boliviana: Nación, mestizaje y plurinacionalidad*. La Paz: Vicepresidencia del Estado Plurinacional de Bolivia.
- García, Néstor. 1990. *Culturas Híbridas. Estrategias para Entrar y Salir de la Modernidad*. México: Grijalbo.
- Grimson, Alejandro. 2010 *Cultura, identidad: dos nociones distintas*, en *Social Identities*, vol.16, no 1, Enero. pp 23–79.
- Hobsbawm, Eric. y Ranger, Terence. 2012. *Inventing Traditions*. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107295636>
- La Jiribilla. Instituto Cubano del Libro.
- La Prensa. Entrevista a Arcángel Valdiviezo. 2 de febrero de 2017.
- Lipson, Juliene. Cross cultural nursing: the cultural perspective. *Journal of Transcultural Nursing*. Enero 1999; 10(1), Sage Publications, Inc.
- Montoya, Rodrigo y López, Luis. 1988. *¿Quiénes somos?* Lima: Mosca Azul Editores.
- Montoya, Rodrigo. 1990. *Identidad Andina*. Unicornio N.30. <https://es.scribd.com/document/73881305/IDENTIDAD-ANDINA>
- Nadel-Klein, Jane. 1991. Rewiving the Fringe: localism, tradition and representation on British ethnography en *American Ethnologist*, vol.18, no.3.
- Papalia, Diane y Wendkos, Sally. 2008. *Psicología*. México: McGraw-Hill.

## SOBRE LOS AUTORES

**María Alexandra López Chiriboga:** Diseñadora. Magíster en Docencia Universitaria. Docente investigadora titular de la Escuela de Diseño Gráfico, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba, Chimborazo, Coordinadora del Grupo de Investigación KARAY laboratorio creativo, Ecuador.

**Ángel Xavier Solórzano Costales:** Ingeniero en Diseño Gráfico. Máster en Diseño Gráfico Digital. Investigador de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba, Chimborazo, Miembro del Grupo de Investigación KARAY laboratorio creativo, Ecuador.

*Mayra Luzmila Pomaquero Yuquilema*: Ingeniera en Diseño Gráfico. Máster en Animación, Máster en Creación Multimedia y Juegos Serios. Investigadora independiente, Riobamba, Chimborazo, Ecuador.

La *Revista Internacional de la Imagen* cuestiona la naturaleza de la imagen y los procesos de producción de imágenes. Desde una perspectiva transdisciplinar, reúne investigadores, teóricos, profesionales y maestros de diversas áreas de estudio como arquitectura, arte, ciencias cognitivas, comunicaciones, ciencias de la informática, estudios culturales, diseño, educación, estudios de cine, historia, lingüística, gestión, mercado, estudios de medios, museografía, filosofía, fotografía, psicología, estudios de religión y semiótica, entre otros.

La revista publica artículos de tipo académico tradicional, pero también aquellos que presentan prácticas profesionales con ejemplos concretos de trabajo con la imagen y que analizan los objetivos, los procesos y los efectos del proceso de creación de imágenes.

La *Revista Internacional de la Imagen* es una publicación académica arbitrada bajo la revisión por pares.