

Estado de la publicación: El preprint ha sido publicado como artículo en una revista
DOI del artículo publicado: <https://doi.org/10.37135/chk.002.23.08>

E-BOOK ILUSTRADO SOBRE LA FIESTA DE NAVIDAD EN LA CULTURA SARAGURO

Mariela Verónica Samaniego López, Jessica Viviana Martínez Vergara, Elvis Augusto Ruíz
Naranjo, Fabián Gregorio Quizhpe Lozano

<https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.8126>

Enviado en: 2024-02-22

Postado en: 2024-02-23 (versión 1)

(AAAA-MM-DD)

Artículo de Investigación

***E-BOOK ILUSTRADO SOBRE LA FIESTA DE NAVIDAD EN LA
CULTURA SARAGURO
ILLUSTRATED E-BOOK ABOUT THE CHRISTMAS FEAST IN THE
SARAGURO CULTURE***

Mariela Verónica Samaniego López¹, ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-9851-5312>

Jessica Viviana Martínez Vergara², ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-4731-5907>

Elvis Augusto Ruíz Naranjo³, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4446-3210>

Fabián Gregorio Quizhpe Lozano⁴, ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-0626-1013>

¹Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, Riobamba, Ecuador, msamaniego@unach.edu.ec

²Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, Riobamba, Ecuador, jessica.martinez@unach.edu.ec

³Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, Riobamba, Ecuador, eruiz@unach.edu.ec

⁴Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, Riobamba, Ecuador, fabyql_07@hotmail.com

RESUMEN

Este trabajo se enmarca en una problemática creciente: la transformación o pérdida de expresiones culturales populares, como el festejo navideño del pueblo Saraguro. Por tal razón, se diseñó un *e-book* sobre los principales personajes que participan de este acto cultural, para que los jóvenes lo comprendan y revaloren. La ilustración de los personajes constituye un recurso idóneo para fortalecer la identidad cultural de niños y jóvenes de la comunidad Saraguro, debido a su empleo de herramientas digitales. Se aplicó una metodología mixta, y se utilizó la técnica de observación participante a cuarenta jóvenes y adolescentes de una comunidad Saraguro (Chukidel Ayllu Llakta-Lagunas) y entrevistas en profundidad a tres expertos, que sirvieron de base para la elección y diseño digital de los personajes típicos de la Navidad. El estudio demuestra, por un lado, que los jóvenes conocen los aspectos fundamentales de la tradición navideña, pese a los cambios que esta ha experimentado a través del tiempo y, por otro, que la ilustración digital se conforma como un vehículo de difusión cultural idóneo para la población joven.

PALABRAS CLAVE: Cultura Saraguro, personajes de navidad, tradición, sincretismo cultural, ilustración digital

ABSTRACT

This study addresses a growing issue: the transformation or loss of popular cultural expressions, such as the Christmas celebration of the Saraguro people. Consequently, an e-book was designed focusing on the main characters involved in this cultural event, aiming for young individuals to comprehend and revalue it. The illustration of these characters serves as a suitable resource to strengthen the cultural identity of children and youth in the Saraguro community, due to its use of digital tools. A mixed methodology was applied, employing participant observation techniques with forty young individuals and adolescents from the Saraguro community (Chukidel Ayllu Llakta-Lagunas), along with in-depth interviews with three experts. These methods served as the foundation for the selection and digital design of typical Christmas characters. The study demonstrates, on one hand, that the youth are acquainted with the fundamental aspects of the Christmas tradition, despite the changes it has undergone over time, and on the other hand, that digital illustration serves as an ideal vehicle for cultural dissemination among the young population.

KEYWORDS: *Saraguro culture, christmas characters, tradition, cultural syncretism, digital illustration*

Recibido: (29/11/2023)

Aceptado: (20/02/2024)

INTRODUCCIÓN

Esta investigación se origina en un trabajo previo titulado: “Ilustración digital de personajes para promocionar la fiesta de Navidad de la cultura indígena Saraguro” (Quizhpe, 2023), en el que se propuso la ilustración digital como medio para difundir y revalorar aspectos esenciales de la identidad cultural del pueblo Saraguro.

La revalorización de las culturas de pueblos originarios es un fenómeno que, desde la década de 1980, ha trascendido las fronteras de la antropología y la etnografía, disciplinas que hasta entonces modelaron los criterios de comprensión de las manifestaciones culturales. No obstante, gracias a las miradas transdisciplinarias de los estudios culturales, las teorías críticas de la cultura y las mentalidades o el denominado giro decolonial, entre otras, los problemas socioculturales comenzaron a apreciarse desde miradas no hegemónicas.

Así, los trabajos científicos sobre la revaloración cultural se multiplicaron, al mismo tiempo que nuevas disciplinas se pusieron al servicio de este objetivo. En este contexto, el diseño gráfico ha entrado en diálogo recientemente con las ciencias de la cultura, no únicamente desde una mirada técnica sino, sobre todo, a partir de reinterpretaciones de expresiones artístico-culturales. En este sentido, el historiador Serge Gruzinski (2013) indica que “con el mismo derecho que la palabra y la escritura, la imagen puede ser el vehículo de todos los poderes y de todas las vivencias” (p. 13). Como antecedentes directos de la relación entre el diseño y las expresiones culturales del pueblo Saraguro, este trabajo es deudor de las contribuciones de Darwin Quizhpe (2015) y de Jaramillo y Condo (2017), así como el tratado sobre las pérdidas de elementos culturales del pueblo Saraguro, de Carlos Cartuche (2010). En cuanto a trabajos que abordan específicamente la temática de la ilustración digital de personajes típicos de fiestas y celebraciones religiosas de la sierra ecuatoriana, los principales antecedentes se enmarcan en el ámbito de la investigación universitaria (Ordóñez, 2013; Chimba & Pincha, 2017; Yanchapaxi, 2018; Vicuña, 2019; Chasiguasín & Cuyago, 2020).

En este contexto, la cultura debe comprenderse como las formas variadas de expresión de una sociedad en un determinado contexto. Sin embargo, en los espacios que conviven o se superponen más de una matriz cultural, aspecto típico de la modernidad global, es conveniente hablar de tensión. Pensar que las diferentes características o expresiones culturales conviven de manera armónica es un error, aunque se hayan producido constantes procesos de sincretismo o de hibridación (Ortiz et al, 2016; Castillo, 2023); a esto se suman los programas sociopolíticos destinados a la concienciación, que forman parte de los discursos de interculturalidad, multiculturalidad o plurinacionalidad (Chalán et al., 2022).

En el caso de las imágenes y de las representaciones gráficas, la superposición de motivos y significados tiende a producir sentidos cambiantes, tanto desde el punto de vista estético como ideológico, y tanto espacial como temporalmente (Cartuche, 2010). Esta tensión se expresa en términos de luchas por el sentido o, en la voz de Gruzinski (2013), como guerra de imágenes.

Ecuador, debido a sus características tanto históricas como geográficas, se autodenomina como estado plurinacional y multicultural. Esta caracterización se reconoce institucionalmente desde el principio mismo de la Constitución Política. Y si bien muchas veces esta caracterización se ha convertido en un lugar común, o poco más que un eslogan, no puede soslayarse que en el territorio conviven poblaciones de raíces y tradiciones culturales diferentes.

Es dentro de este marco donde se analiza la representación de la Navidad en el ámbito del pueblo Saraguro, con el fin de promover la valoración de sus personajes centrales para difundirlos a través del diseño digital.

METODOLOGÍA

Se aplicó un enfoque mixto que permitió recolectar, analizar y vincular los datos en aras de resolver el problema de investigación, otorgándole amplitud, riqueza, profundidad y diversidad. El diseño que se asumió es no experimental transversal, basado en la observación de un fenómeno social, tal como se desarrolló en su contexto natural, con el fin de comprenderlo en su generalidad. El objetivo de investigación se planteó en los siguientes términos: cómo puede contribuir la ilustración digital a la difusión, fortalecimiento y revaloración cultural de los personajes de la fiesta navideña en la comunidad Saraguro. Se aplicó la triangulación, durante la selección de información y el estudio de los datos cuantitativos y cualitativos recogidos, por separado, aunque de forma simultánea.

El problema se abordó desde dos puntos de vista: el primero, a partir las interpretaciones críticas de la cultura y la historia de las imágenes, propuestas por Serge Gruzinski (2013; 2021); el segundo, desde las estrategias técnicas del diseño gráfico. Por tales razones se considera una investigación exploratoria, pues constituye “un proceso para tener información básica relacionada con el problema de investigación” (Lifeder, 2020, párr. 1).

La recolección de datos se realizó en tres fases: de documentación, de recolección de percepciones de la población y de diseño:

1. En primer lugar, se hizo énfasis en la investigación documental etnográfica, cuyo fundamento es la “descripción de un pueblo (...) en sentido colectivo” (Angrosino, 2012, p. 19).

Esta se centra en un análisis bibliográfico, enfocado en los hábitos característicos de la población y en sus dinámicas sociales y comunales; además, implica la inserción de quienes investigan en la comunidad estudiada, con el fin de recolectar datos directos de la realidad.

2. En la segunda fase se procedió a la recolección de percepciones de la población, para lo que se aplicaron varias técnicas.

La observación participante fue el método utilizado para describir los comportamientos de la población e incluyó registros fotográficos y videográficos, que permitieron la recolección de evidencia en tiempo real, posibilitando la recreación del escenario sociocultural estudiado (Salazar, 2020). Este procedo tuvo lugar durante los preparativos de la fiesta de Navidad, en la propia comunidad estudiada.

Además, se aplicaron entrevistas semiestructuras a tres expertos (organizadores de la celebración) y encuestas a personas jóvenes y adolescentes. Las entrevistas incluyeron a tres informantes considerados expertos, seleccionados por su representatividad en el marco de la comunidad. La aplicación de encuestas obedeció a la necesidad de conocer las percepciones y opiniones de jóvenes, sujetos considerados clave para conservar los rasgos identitarios de una comunidad. Su finalidad consistió en la recopilación de datos estandarizados sobre la identificación de los personajes navideños más significativos para los individuos que formaron parte de la muestra.

El tipo de muestreo fue por conveniencia. La investigación se ejecutó en la comunidad Chukidel Ayllu Llakta-Lagunas, cuya población es de 650 habitantes, nucleados en 205 familias (Vela, 2023). La elección de la comunidad obedeció a dos razones: en primer lugar, porque de esta provienen la mayoría de los músicos, personajes centrales en el desarrollo de la celebración navideña, como lo ha demostrado Darwin Quizhpe (2015). En segundo lugar, debido a que este artículo está basado en un trabajo cuyo autor es originario de la comunidad (Quizhpe, 2023).

La encuesta se aplicó a un total de 40 adolescentes y jóvenes (entre 15 y 25 años de edad), que comprendió a 17 varones y 23 mujeres, con la finalidad de conocer sus percepciones respecto a los personajes de la fiesta de Navidad. Los individuos, a quienes se les garantizó el anonimato, se

seleccionaron en función de su predisposición y conformidad para participar en el estudio, de manera oral. Los datos recogidos se utilizaron para recrear los rasgos fundamentales de los personajes.

La distribución de la muestra por géneros, se definió en base a la proporción de habitantes por género del Cantón Saraguro (total de habitantes: 9.045; varones: 4.228, mujeres: 4.817 [INEC, 2010]).¹ Esto representa un 46.74 % de varones y un 53.26 % de mujeres, proporción que se siguió con la muestra escogida para este estudio.

3. La tercera fase de la investigación consistió en el diseño de la tipología de los personajes y en la producción digital del *e-book*.

Para esta instancia se tuvieron en cuenta, como antecedentes directos, cinco tesis universitarias que trabajaron el diseño de personajes típicos del Ecuador. Tres de ellas se enfocaron en tradiciones religiosas de raigambre popular: *Concept Art* de los siete principales personajes de la fiesta popular del niño de Isinche (Chimba & Pincha, 2017), Catálogo de ilustración con contenido transmedia para difundir los personajes tradicionales de los pases del niño de Riobamba (Vicuña, 2019), y Diseño e ilustración digital de seis personajes populares característicos de la fiesta popular de Corpus Christi en Cuenca (Ordóñez, 2013).

Las restantes se orientaron al diseño digital de personajes típicos de la sierra ecuatoriana: Ilustración digital de los personajes características de la fiesta de los caporales, de la parroquia de Salasaka (Chasiguasín & Cuyago, 2020), e Ilustración y creación de una línea de personajes modelados que representan la diversidad de la cultura ecuatoriana para difundir la identidad nacional en la ciudad de Quito (Yanchapaxi, 2018).

Estos trabajos coinciden en resaltar tanto los riesgos de pérdida de identidad (Chimba & Pincha, 2017; Chasiguasín & Cuyago, 2020) como de sincretismo (Vicuña, 2019) en relación con personajes típicos de la cultura popular. Además, concuerdan en la necesidad de diseñar productos visuales debido a sus capacidades comunicativas e innovadoras (Yanchapaxi, 2018), porque “la percepción de imágenes permite una transmisión de información extremadamente rápida, especialmente para la descripción física de entidades, aunque puede resultar más limitado que el lenguaje para la representación de ideas abstractas complejas” (Ordóñez, 2013, p. 6).

Estos enfoques se complementaron con la teoría cultural crítica de las imágenes de Gruzinski (2013), para quien estas son un modo de fijar en la memoria un universo de sentido que, aunque no siempre se comprenda cabalmente, en la tradición cristiana cumplen una “función pedagógica y mnemotécnica” (p. 75).

Por último, en lo referente a los criterios técnicos del diseño de los personajes, se asumieron las premisas de Jesús Guzmán (2016):

Las metodologías de desarrollo de personajes no han requerido de “protocolos” muy estrictos para la generación de los materiales de entrada para el desarrollo de los proyectos, y no se le pide un “sistema” específico de construcción al diseñador o artista de concepto, [sino que este debe] asimilar las técnicas y los artefactos relacionados, derivando en sistemas técnicos eficientes para el diseño de personajes. (p. 100)

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

EL CONTEXTO: LA CULTURA SARAGURO Y EL SINCRETISMO

La primera fase de la investigación consistió en un proceso amplio de documentación, con la finalidad de contextualizar el problema. De aquí se desprende que el pueblo Saraguro estuvo asentado históricamente al sur del actual territorio ecuatoriano (sobre todo en la provincia de Loja), principalmente en un valle cuyo nombre estuvo relacionado con el cultivo del maíz (*zara*) y su consumo (*juru* o *guru*).

Según Andrea Pacheco (2007) el término “saraguro” puede traducirse como “grano de maíz” o “maíz que germina”. De acuerdo a la mayoría de las fuentes, el pueblo Saraguro es producto de las migraciones forzadas (*mitimaes*) generadas por la formación y consolidación del Imperio Incaico hacia mediados del siglo XV.

Las corrientes migratorias del sur del Imperio produjeron un mestizaje con los habitantes originales, de origen palta y cañari, y luego de la conquista española, con europeos. Sin embargo, como señalan Patiño et al. (2012), “durante todo el período colonial logró mantenerse como tal [independiente]. Esa independencia les permitió conservar su identidad cultural con bajos índices de aculturación” (p. 15).

No obstante, este relativo aislamiento no impidió que formas religioso-culturales de origen europeo se impusieran en sus costumbres y creencias. Estas fueron moldeando maneras particulares de expresión popular: rituales, festividades, sistemas de creencias e imaginarios, pero que se inscriben en clave occidental porque son legitimados por el pensamiento europeo (Gruzinski, 2021).

En este sentido, los procesos de hibridación o sincretismo cultural se han producido siempre a la sombra de la dominación política, cultural, histórica y representacional española y europea: son estas relaciones hegemónicas las que empezaron a cuestionarse seriamente desde mediados del siglo XX, caracterizadas por la globalización o mundialización.

Uno de los casos más significativos del sincretismo o hibridación cultural en los pueblos originarios americanos está relacionado con la religión (Ordóñez & Ochoa, 2020). El cristianismo fue la principal arma utilizada durante la conquista y la colonia para doblegar las conciencias de las civilizaciones amerindias: “la religión cristiana -escribió con ironía el antropólogo George Vaillant (2018)- tuvo una pronta aceptación en la América indígena, cuando los misioneros estaban respaldados por tan temibles exponentes de nuestra dulce fe, como Cortés, Pizarro y sus auxiliares” (p. 81).

Su imposición (al igual que la lengua y las formas de organización social) fue fundamental para producir nuevos sentidos sociales y hábitos, es decir, maneras de habitar y concebir el entorno. En América, el cristianismo tuvo una misión civilizadora (evangelización) porque produjo una ruptura con las ceremonias, ritos, dioses y creencias ancestrales, lo que obligó a que otras creencias, consideradas paganas, bárbaras o inmorales, subsistieran semiocultas (Castillo, 2023).

Contiguamente a la idea de habitar y de hábito se encuentra la de tradición. Lo que se considera tradicional en la actualidad es fruto de una serie de transformaciones (imposiciones violentas, adopciones voluntarias, nuevas significaciones) desplegadas en el tiempo. Como consecuencia, perduran algunas prácticas mientras otras caen en desuso o se recrean.

Por lo tanto, cuando se habla de tradición debe tenerse en cuenta que esta también es una invención. Como señala Eric Hobsbawm, las “tradiciones inventadas”, cuyo objetivo es político, comprenden una serie de “prácticas, normalmente gobernadas por reglas aceptadas abiertamente o tácitamente y de naturaleza simbólica o ritual, que buscan inculcar determinados valores o normas de comportamiento por medio de su repetición, lo cual implica automáticamente continuidad con el pasado” (2002, p. 15).

En consecuencia, la tradición es producto de una evolución en el tiempo, de nuevas significaciones, pero también fruto de estrategias de índole política. Como deja entrever Hobsbawm, estas no necesariamente se oponen a un cuerpo de creencias de existencia previa, sino que las complementan. Cuando se habla de tradición, no debe perderse de vista que su existencia se debe a un momento histórico que provee las condiciones fundamentales para su legitimación.

Sin embargo, la modernidad y la globalización han puesto en peligro muchas manifestaciones culturales particulares, por lo que las ciencias de la cultura han recurrido al término rescate, con el fin de salvaguardar los rasgos esenciales de las expresividades culturales locales (Astudillo, 2022). Muchas de estas manifestaciones fueron cambiando de forma, algunos elementos han desaparecido mientras que otros se consolidaron; pero, sobre todo, muchas de ellas van perdiendo su sentido y significación social.

LA NAVIDAD DEL PUEBLO SARAGURO

Actualmente, la Navidad se considera una fiesta de carácter religioso-político popular (Quizhpe, 2015). De origen principalmente cristiano, las celebraciones navideñas han ido incorporando elementos de diferentes culturas conforme se extendieron geográficamente: hábitos, costumbres, rituales y, de acuerdo al interés de este trabajo, de personajes característicos.

Las costumbres navideñas más generalizadas incluyen el intercambio de regalos, tarjetas y deseos de paz, entre otros; como consecuencia de estas prácticas “resalta un personaje llamado Santa Claus” (Quizhpe, 2015, p. 4). Este personaje, paradigma actual de la Navidad, es un ejemplo de sincretismo cultural, ya que su origen es pagano, secular, y su vejez contrasta con la rozagante figura de Cristo (Sosenski, 2014; Astudillo, 2022).

Estos elementos trascendieron la celebración religiosa hasta convertirse, desde inicios del siglo XX, en una práctica típica de la sociedad de consumo, de la cual Santa Claus es su más acabada imagen: representa la abundancia material (regalos) en contraste con la espiritualidad que encarna el personaje del Cristo, que en Navidad es apenas un niño (Sosenski, 2014). En la representación tipificada aparecen otros personajes, también centrales en la imaginaria cristiana, que son aquellos que forman el cuadro del pesebre o “nacimiento”, y que giran alrededor de la sagrada familia.

Como en otros pueblos indígenas, en el caso de Saraguro, las tradiciones de raíz cristiana se mezclaron con la cosmovisión andina, representándose a través de personajes que simbolizan ambas tradiciones y producen nuevos sentidos.² La fiesta de Navidad se celebra durante cinco días, entre el 22 y el 26 de diciembre; y “el personaje principal es el *markantaita*, que es dueño de la fiesta, [es] el padrino del niño Jesús, lo que quiere decir que lleva al niño en el pase” (Jaramillo & Condo, 2017, p. 24). En el calendario occidental, la celebración navideña coincide con la fiesta del *Kapak Raymi* (solsticio de invierno), cuyos personajes centrales, el inka y su koya, “quienes fueron reemplazados en la navidad del Niño Jesús como el *markak tayta* y *markak mama*, es decir padrino y madrina” (Pacari, 2021, párr. 3).

Durante los seis días de festividad se realizan tres misas: la primera, el 24 de diciembre antes de la medianoche, que celebra el nacimiento de Cristo; la segunda, la Misa de Gallo (o de la Aurora), el 25 a las 6:30 de la mañana, y la tercera, al mediodía del mismo 25 de diciembre (Quizhpe, 2015; 2023).

LOS PERSONAJES: TIPOLOGÍA Y CARACTERÍSTICAS

La segunda fase de este proyecto consistió en la identificación de los personajes característicos de la fiesta de Navidad en Saraguro. Estos guardan estrecha relación con otras celebraciones de la región andina ecuatoriana. Pero estas formas de sincretismo no ocurrieron únicamente por la fuerza del cristianismo impuesto desde la conquista, sino debido a la fuerza del sistema de creencias andinas. Las formas de representación indígenas incluyen elementos de ambas tradiciones. Al respecto, Serge Gruzinski señala que:

... este tejido híbrido y móvil de prácticas, creencias y objetos, atracciones y temores, los santos de los vencedores, es decir sus imágenes, arraigaron entre la comunidad india. Esta integración no se explicaría sin el papel decisivo que inmediatamente adoptó la creación indígena. (2013, p. 180)

No obstante, la creación indígena es, constantemente, re-creación. Los mitos, creencias, celebraciones y sentidos sociales se resignifican constantemente, con el fin de “reinsertarlos en el marco del mundo contemporáneo y de esta forma promover su vigencia y funcionalidad” (Patiño et al., 2012, p. 101). Las nuevas generaciones adoptan y comprenden los fenómenos culturales propios con la constante adaptación a sus universos de interpretación, situados temporalmente.

Hechas estas consideraciones, los personajes considerados típicos de la Navidad en Saraguro se describen a continuación (Figuras 1 y 2).

EL MARKANTAYTA Y LA MARKAMAMA

Padrino y madrina del niño Jesús. Ambos “tienen el honor de cargar al niño durante el camino de ida a la iglesia, regreso a la casa y durante las procesiones de la misa” (Quizhpe, 2023, p. 40). Se los considera “dueños” de la fiesta porque invitan a los vecinos a su casa. Según Cartuche (2010) *markantayta* significa “rey de la ciudad”, mientras que la “esposa del rey”, la *markakmama*, cumple la función de mediadora con el pueblo.

EL SÍNDICO

Personaje de alta jerarquía, es uno de los más respetados por la comunidad debido a su función comunal. Estrecho colaborador del sacerdote, porta las llaves de la iglesia y se encarga de ordenar el templo para la Navidad; el Síndico enciende y apaga las velas cuando terminan las misas, y organiza la limpieza.

LOS GUIADORES

Es quien nombra a los guiadores o “guioneros”, seis hombres considerados invitados principales, cuyo deber es atender los invitados y ayudar al *markantayta* durante la fiesta. Tres de ellos guían el camino del Niño Jesús, sahumando con incienso su camino (Cartuche, 2010).

MAESTROS MÚSICOS

Cada *markantayta* a sus músicos: un violinista (el principal, llamado “*tayta maestro*”) y otro que toca el bombo. Son quienes mantienen el orden de la celebración y, desde el punto de vista estético, coordinan los bailes (Cartuche, 2010). El músico principal es el responsable de la preparación y ensayo de las danzas por parte de los “juguetes”, “huahuas” o “disfrazados” Los maestros músicos viven en distintas comunidades y aprenden el oficio imitando a los maestros mayores.

LOS JUGUETES O WIKIS

Se caracterizan por sus trajes llamativos, en los que prevalecen cuatro colores: amarillo, azul, rojo y verde. Estos personajes se consideran los guardias de la fiesta, y apoyan al *markantayta* y a la *markanmama*. Los *wikis* o *wikkunas* se consideran “los juguetes del niño, pero también como los guardianes de la navidad y hacen reír a quienes acompañan la imagen del niño” (Redacción Diario Correo, 2017, pár. 4). A los *wikis*, símbolos de la cultura saraguro, se les suman otras figuras: los ajas, el oso, el león, entre otros animales que doman los paileros o guías. Además de *cari* y *huarmi sarahuis*, personificados por niños y niñas que, a su vez, entonan villancicos.



Figura 1: Personajes. De izquierda a derecha: Arriba: *Markantayta*, Sindico, Guiadores. Abajo: Maestros músicos, Juguetes o Disfrazados, Ajas o Diablicos.

LOS AJAS O DIABLICOS

Son cuatro personajes: dos de ellos son llamados “ajas mayores” (o *jajas*) y dos, *verdillos* o “ajas menores”. Estos personajes ostentan la jerarquía más alta entre los disfrazados. Además de ofrecer sus danzas y coreografías, durante la fiesta deben repartir la comida y la bebida tradicional, la chicha, entre los concurrentes. Antes de comenzar cada danza, el maestro músico entona la melodía propia de las ajas como señal de que es su turno de bailar. La danza de los *ajas* consiste en brincar y desplazarse de atrás hacia adelante. Este baile es complejo, no tanto por los pasos en sí, sino por el peso de los trajes. Su finalidad es asustar a quienes asisten a la fiesta.

El disfraz consiste en una larga cabellera que llega hasta el suelo, compuesta de musgos y hojas, que se sujeta a unos cuernos de venado que se fijan a la copa de un sombrero viejo de lana. La cara se cubre con una máscara de cuero de oveja, que da una impresión aterradora. El traje se asegura al cuerpo con fajas; el vestuario se completa con botas negras, camiseta y pantalón largo sostenido con un cinturón de cuero adornado con piezas de plata, típico de los saraguro. En la mano izquierda, los *ajas* llevan la figura de un aja pequeño, mientras que en la diestra portan riendas de cuero. La manera de reconocerlos es sencilla, puesto que, aunque no estén disfrazados, siempre cargan con las riendas.

LOS WIKIS

Su principal función es hacer reír al público con sus ocurrencias, tanto mientras dura la presentación de su danza como cuando termina. El papel de *wiki* requiere de una personalidad atrevida, ocurrente, pícara; y quien lo represente debe conocer bien a las personas de su entorno con el fin de poder improvisar chistes y bromas. Los *wikis* colaboran en el reparto de comida y chicha.

Generalmente visten de terno; los colores de los *wikis* mayores son el verde y el amarillo, y del menor el rojo, el púrpura y el azul o violeta (Cartuche, 2010). Se cubren el rostro con una bolsa de

tela, pintada de colores, con dos cuernos cubiertos de agujas, y llevan una cola muy larga que les rodea el cuello y que, según algunos, representa el miembro viril. Completa su imagen una miniatura de su propio.

EL LEÓN Y EL PAILERO

Personaje disfrazado con un traje con manchas, que simula un león. La cabeza se confecciona principalmente con cuero de oveja; en sus manos, el león carga con un palo largo, cuya punta ostenta un bulto, también hecho con cuero de oveja. “Su acto de presentación consiste en obedecer absolutamente todo lo que dice su pailero, personaje vestido de mestizo” (Quizhpe, 2023, p. 45). El rostro del pailero se cubre con una careta de tela con una nariz muy larga; también lleva un gran sombrero de paja y un bombo pequeño. Con la aparición de estos personajes comienza la “dramatización de vivencias de los indígenas en el campo, en donde el león mata a sus animales; esto se denomina prueba de león” (Quizhpe, 2023, p. 45).

EL OSO

Este personaje se cubre completamente de cuero de oveja, blanco o negro, para imitar el color y aspecto de un oso. Carga con dos palos pintados de colores vivos; y su presentación consiste en un baile con pequeños brincos, desplazándose en forma de “ochos”; además, el oso debe obedecer siempre lo que dice su pailero, de la misma manera que el león. En la cosmovisión andina este personaje está íntimamente vinculado al mundo de la selva, representada por el oso y el león; por su parte, el pailero personifica al mestizo, que amenaza la vida de los animales.

CARI SARAHUI

Son cuatro niños que lucen distintos disfraces. Cuando representan a un jíbaro (*shuar*), los dos principales (llamados “mayores”) utilizan ropas de varón: camisas blancas y pantalones cortos rojos; en sus espaldas llevan atados con frutas, y en la mano una lanza. Sus rostros se cubren con una careta y adornan sus cabezas con guirnaldas hechas con plumas de gallina. Los restantes *cari sarahui* (menores), que representan a las jíbaras, visten falda roja, mientras que el resto del atuendo es igual al de los mayores. En estos personajes se representa la dualidad hombre/mujer (Chalán, 1994; Quizhpe, 2015). Por otra parte:

cuando representan a los gigantes, llevan una estructura enorme de carrizo construida por ellos mismos, y cubierta con una tela blanca, de tal manera que se asemeja a una figura humana de mayor escala. Cuando representan a los *ushcos* (gallinazos), llevan consigo una estructura pequeña en forma de cono cubierta de tela negra, [y] en la punta se encuentra la figura de madera que imita la cabeza de dicha ave. (Quizhpe, 2023, p. 47)

Cuando los *cari sarahui* se desplazan entre la casa del *marcantayta* y la iglesia, o durante las procesiones, se visten de jíbaros; pero las estructuras de los *ushcos* y gigantes las llevan otros niños, denominados cargadores, que hacen sonar un silbato.

WARMI SARAHUI

Son cuatro niñas: dos mayores y dos menores. Llevan camisas de colores vivos y polleras azules. Las cuatro se cubren las espaldas con pañuelos del mismo color, y llevan collares y tejidos de mullo. La nuca se adorna con un ramillete de flores artificiales, desde donde cuelgan cintas de colores varios. Las *warmi sarahuis* realizan varias danzas, entre ellas el “baile de la trenza”, que consiste en bailar alrededor de un palo de cuya punta penden cintas de colores, una para cada danzante. Cuando las niñas van a la casa del *markantayta* o a la iglesia, entonan cantos de adoración al niño Jesús.



Figura 2: Personajes. De izquierda a derecha: Arriba: *wikis*, león y pailero, osos. Abajo: *cari sarahui* y *warmi sarahui*.

Estos personajes tienen su origen en la cultura local, pero fueron moldeándose a la luz de las prácticas sociales y religiosas del catolicismo. El paso del tiempo, como indica Carlos Cartuche (2010), suele borrar las huellas de cada particularidad cultural, creando nuevas unidades y significaciones culturales.

Por otra parte, la supervivencia u olvido de ciertas manifestaciones es consecuencia de decisiones políticas, provenientes de estrategias institucionales o iniciativas locales (gestión cultural, promoción turística, conservación de la memoria cultural, etc.). El propio Cartuche ofrece un ejemplo: “el caso registrado del león (...) en el grupo de juguetes de la navidad; se volvió a recuperar hace unos 20 años, más o menos en 1990 (...) basados en un registro visual en San Lucas” (2010, p. 7).

Como ya se indicó, la globalización, sobre todo en términos comunicacionales, amenaza algunas de las manifestaciones culturales particulares. Otros fenómenos concomitantes, como la migración o los cambios en la vida rural, se suman al riesgo de transformación o desaparición de algunas de estas manifestaciones. Por lo tanto, la ilustración digital (para la realización de un *e-book* o libro electrónico), entendida tanto en términos técnicos como de estilo y apreciación estética, se considera idónea debido a tres razones fundamentales:

- 1- La concienciación de las raíces culturales entre niños y jóvenes saraguros.
- 2- El fortalecimiento de la identidad cultural del pueblo saraguro.
- 3- La promoción de personajes de la Navidad mediante recursos visuales.

EL PROYECTO: ILUSTRACIÓN DE LOS PERSONAJES

Gruzinski (2013) afirma que las imágenes, en la esfera histórica del catolicismo, fueron fundamentales para conjurar las antiguas creencias indígenas, representadas por símbolos o

prácticas idólatras. La fuerza de la imagen reside en su capacidad de síntesis y en el poder de permanecer en las memorias: “una imagen puede contar toda una época” (Quizhpe, 2015, p. 48). La imagen representa un desplazamiento del acontecimiento u objeto a su síntesis, y asume la función del objeto mismo; por lo tanto, la imagen es el objeto representado. En el caso de la ilustración, esta toma el lugar de la imagen religiosa y del acontecimiento cultural, y se arroja una función metonímica.

Por otra parte, la ilustración forma parte del universo audiovisual contemporáneo: por lo tanto, se convierte en una estrategia comunicacional idónea para que las nuevas generaciones adquieran conocimientos (que, en este caso, forman parte de la memoria cultural saraguro). En consecuencia, la función del ilustrador consiste en recrear y dar vida al objeto de la imagen o al acontecimiento, conceptualizándola mediante métodos y técnicas híbridas (científicas, técnicas, tecnológicas y plásticas). El ilustrador debe ser capaz de comunicar los “conocimientos estéticos y culturales que ayuden a rescatar la identidad cultural de los jóvenes y niños del pueblo Saraguro, contribuyendo a la promoción y difusión de las costumbres” (Quizhpe, 2023, p. 18).

Es fundamental, en proyectos de esta naturaleza, la búsqueda de sentimientos de pertenencia, de identificación con los valores culturales y las tradiciones del pueblo saraguro. Estas necesidades son fundamentales debido a fenómenos como la globalización, que tiende a diluir aspectos culturales particulares en generalidades, y las migraciones (internas y externas), que desintegra las unidades familiares, deteriorando las solidaridades comunales y alterando los hábitos.

LA ILUSTRACIÓN

La ilustración es un aspecto cardinal del diseño gráfico. Su principal fortaleza radica en la facilidad de transmitir mensajes de fácil decodificación para el público, tanto por sus propiedades descriptivas como las discursivas. Por esta razón se aplica en contextos como el diseño editorial, la publicidad o la propaganda. La ilustración, señala Miguel Cervantes (2016), “es en esencia una imagen referencial planificada, que lleva información visual a un tipo de público específico” (p. 6).

La ilustración digital forma parte de la evolución lógica promovida por las TIC, y supone la aparición de nuevas técnicas y herramientas. Pero, además, las tecnologías digitales han adquirido un papel central en la forma en que las imágenes se difunden y consumen (Cervantes, 2016). La utilización de la ilustración digital, dentro del ámbito del diseño gráfico, incluye campos como el científico, el histórico, el infantil, el técnico o el publicitario. En este proyecto, la ilustración recoge elementos publicitarios, infantiles e históricos, y se incluye en un ámbito que puede denominarse como ilustración cultural.

La ilustración publicitaria, de carácter promocional, tiene como fin transmitir un mensaje orientado al consumo, mediante diferentes estrategias, tales como artículos comerciales (camisetas, tasas, vasos, estampas), vallas, marquesinas, publicidad lateral en transporte público, revistas o periódicos, folletos, carteles, calendarios, postales, o banners (Cervantes, 2016).

En la Era Digital, el consumo cultural se concibe actualmente en el marco de múltiples transformaciones de la producción cultural, el surgimiento de nuevos saberes asociados al impacto radical de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana de los sujetos y en la producción artística, los modos de circulación de los bienes culturales, el impacto de las prácticas virtuales en la vida urbana, las nuevas formas de consumo, el uso del tiempo libre, hasta el surgimiento de nuevas subjetividades, etcétera. (Radakocich & Wortman, 2019, p. 11).

Los cambios en las pautas de consumo, sobre todo en niños y jóvenes, producen rápidos cambios en la presentación de contenido visual. Los aspectos históricos y tradicionales de la celebración navideña en el pueblo saraguro deben ser reinterpretados en función de las nuevas pautas de consumo cultural arriba descritas. El componente histórico-tradicional se manifiesta mediante los rasgos esenciales de los personajes que la ilustración busca recrear.

PROCESO DE LA ILUSTRACIÓN DIGITAL

Existen muchos programas que incluyen una gran profusión de herramientas para ilustradores, que facultan la simulación de un enorme grado de técnicas diferentes. Para este proyecto se recurrió a la pintura digital, cuyos programas disponen de una gran cantidad de “pinceles, texturas, luces y demás aditamentos para lograr una infinidad de acabados, [y] que permite corregir los errores con gran facilidad y atajos que ayudan a reducir el tiempo de trabajo” (Quizhpe, 2023, p. 24).

El proceso se determina por propia experimentación, ya que en el desarrollo de una ilustración existen varios pasos, y es el propio ilustrador quien define cómo llevarlos a cabo (Guzmán, 2016). El punto de partida es la idea inicial (representación de los personajes de Navidad y la determinación del público: niños y jóvenes de la comunidad saraguro); el segundo paso consiste en la investigación del tema o problema (contexto histórico, aspectos culturales, bibliografía, etc.). En tercer término, la investigación de campo, que incluye observación y entrevistas, y que sirve tanto de referencia visual como testimonial; aquí la fotografía adquiere una importancia fundamental como registro.

A partir de la recolección de datos de la realidad, se propone el diseño propiamente dicho. En primer lugar, se define el concepto, mediante el que se determinan aquellos elementos considerados claves: formas, estilo y elementos cromáticos. Luego se realiza un esbozo (generalmente con papel y lápiz), que equivale al “esqueleto” del proyecto, en el que se precisa la idea conceptual, el formato, la técnica y el estilo. El siguiente paso es la creación de los personajes. Los personajes se definen en función a las necesidades comunicacionales, atendiendo a su contexto histórico y cultural, y respetando los rasgos que lo identifican. Los personajes se enmarcan en escenarios, diseñados en segundo plano, pero que los complementan porque son un aspecto fundamental de la historia que se desea narrar. Deben definirse los aspectos físicos y psicológicos para lograr sus identidades y que puedan ser reconocidos por el público (Moreno, 2018).

El tercer paso consiste en diseñar una “hoja de modelo”, una guía que debe contemplar los siguientes aspectos:

- Hoja de Personaje. Conformada mayormente por texto, incluye bocetos y comentarios sobre las particularidades propias de los personajes (antecedentes, formas físicas, relaciones con otros, motivaciones, obstáculos interiores y exteriores, puntos fuertes y débiles, destrezas, etc.).
- Hoja de Concepto. Consiste en un plano gráfico general del personaje, con ampliaciones minuciosas de elementos aislados que se consideran fundamentales para su caracterización: rostro, ropa, accesorios o un logotipo; se identifican los rasgos característicos y definitorios, denominados “marcas visuales”.
- Hoja de Rotación (*turnaround*). Brinda tres perspectivas del mismo personaje, desde los ángulos útiles. Ofrece una muestra de la ilustración a 360 grados, a escala. La Rotación permite definir detalles del personaje, desde todos los ángulos posibles. Esto permite que la versión final del dibujo no pierda sus proporciones ni sus rasgos particulares.
- Hoja de acción. Detalla los movimientos característicos del personaje, así como sus acciones más comunes, aunque no incluyen, por lo general, detalles de fondo o diálogos. Se utiliza en historias con mucha acción o peleas, y es esencial para que las proporciones del personaje no se pierdan, en relación con una pose típica de su personalidad.
- Hoja de expresiones: Relacionada con la anterior, contiene una serie de ilustraciones de cabezas y rostros, que ofrecen las emociones disponibles para caracterizar a los personajes y su contexto. Las expresiones resultantes son las que definen tanto la forma y la personalidad del personaje como sus acciones. De la misma manera que la hoja de rotación, permite guardar las proporciones y el estilo de cada personaje.
- Estudio de valores: Se utiliza para componer una imagen y para establecer pautas o estructuras dominantes, tales como “espacio negativo y positivo, gama de claros y oscuros, efectos

relativos a distancias y fuentes luminosas (lo que incluye refinar la silueta del personaje para que resalte “legible”) y sombras y tonalidades (incluidos el punteado y el rayado” (Quizhpe, 2023, p. 29).

- Estudio del color: Se utiliza para establecer una paleta distintiva, a la vez que destaca los complementarios y los contrastes. Debe estudiarse la cromática apropiada en función del público al que se dirige el personaje, a la vez que definirse la paleta de color que se mantendrá durante la totalidad del proyecto. Los colores del personaje principal deben diferenciarse de los de los secundarios.

Estos elementos, sumados a las opiniones recogidas, son los que definen las características de las ilustraciones.

Se encuestaron 40 personas (23 mujeres y 17 varones), de los cuales el 27 % eran menores de 20 años.³ La totalidad de los consultados aseguraron conocer el significado de la Navidad del pueblo Saraguro y a sus personajes; sin embargo, esta interpretación se hace en un contexto actual, es decir naturalizando las prácticas. En cuanto al conocimiento de cómo nace la celebración en el pueblo Saraguro, 25 personas contestaron afirmativamente, asumiéndola como una celebración ancestral, y relacionándola con la prehispánica *Kapak Raymi*. Esto significa que existe, en parte de la población, la conciencia del sincretismo cultural.

Los roles que cumplen los personajes, en cambio, no se conocen cabalmente: 18 encuestados reconocieron no saberlo, y los restantes 22 aseguraron conocer el papel que cumplen. En cuanto a la jerarquización de los personajes, la diferencia aumenta levemente: 16 personas señalan que la conocen (el *tayta* músico es el de mayor reconocimiento), mientras que 24 indican que no. Esta situación se invierte con la opinión de expertos, personas adultas, que cumplen roles de organizadores en la comunidad.⁴ Desde esta perspectiva, observan que, desde la conquista, la celebración se centra en la figura del Divino Niño, aunque con claros rastros de la cultura ancestral. Un aspecto que debe tenerse en cuenta es que todos los encuestados utilizan redes sociales con asiduidad.

La Navidad, según los expertos, comienza a organizarse desde la fiesta de los Tres Reyes, en la que se invita a los nuevos *markantaytas* a conocer cómo se organiza la fiesta. Conforme la festividad se acerca, estos van haciendo los preparativos, que comienzan con la búsqueda de los guadores, quienes los ayudaran en la recolección de la leña y la cera labrana (ritual de elaboración de velas); luego, para las vísperas en la casa del *Markantayta*, llegan el *chakirricuna*, y el *chakirricuchina*. Quienes desean asumir estos personajes se presentan ante el *tayta* músico, quien selecciona a aquellos que considere idóneos para cumplir el papel.

El sincretismo cultural, al que ya se ha hecho mención, reaparece con fuerza en la explicación de cómo se crearon los personajes de la Navidad Saraguro: “necesidades espirituales” impulsadas “por el sentimiento que vivían los indígenas de la época representados por los Dioses del universo, de la tierra, la montaña, el viento, el sol y el agua” (Quizhpe, 2023, p. 66). En atención a los riesgos de pérdidas en el sentido y significación de los personajes, los expertos señalan la necesidad de revalorar la Navidad, multiplicando los estudios sobre el tema para promover los elementos de identidad saraguro. El canal de difusión idóneo son las propias redes sociales utilizadas por los jóvenes.

LA ILUSTRACIÓN DE LOS PERSONAJES

La tercera fase de esta investigación, la de diseño e ilustración, se puso en práctica atendiendo a las transformaciones socioculturales experimentadas por las manifestaciones culturales concebidas como tradicionales. Como paso previo al diseño de cada personaje, se aplicaron una serie de fichas de análisis semiótico, es decir los signos y símbolos fundamentales para acceder a la intencionalidad de la imagen, puesto que debe tenerse en cuenta el propósito del emisor y la sensibilidad del receptor.

Estas fichas tuvieron la finalidad de analizar los componentes de cada personaje (a partir de sus fotografías) para recomponerlos digitalmente, e incluyen sus características esenciales, su contexto, sus vestimentas distintivas, los roles que desempeñan en la Navidad y su significado; además, se tuvo en cuenta el género y el número de cada personaje.⁵

Se crearon cinco ilustraciones narrativas para concienciar a los jóvenes saraguro de la importancia de los personajes, y así generar conciencia de la importancia de su cultura y tradiciones. Las ilustraciones se difundirán en plataformas digitales en forma de *e-book* (Figura 5).

LOS MARKANTAYTAS

Como ya se dijo, el *markantayta* es el personaje de más jerarquía. El concepto de la ilustración se enfoca en la realidad, puesto que se quiere enfatizar los rasgos identitarios del personaje, en el contexto en que este se desenvuelve (Figura 3).

LOS GUIADORES

Esta segunda ilustración se concentró en los guidores, personajes de alto rango en la festividad navideña de los saraguro. El concepto de la ilustración está inspirado en la realidad: se desean representar los rasgos específicos que identifican al personaje con el contexto en el que se desenvuelve (Figura 3).

MAESTROS MÚSICOS

Esta ilustración muestra a los maestros músicos. Son estos unos personajes de enorme importancia en el ámbito de la celebración navideña. Los maestros músicos se encargan de preparar las danzas, y eligen a los danzantes para los bailes y representaciones. Esta ilustración se inspira en la realidad física del personaje. Se pretende mostrar tanto los rasgos que identifican a los músicos como el ámbito en que estos actúan (Figura 3).



Figura 3: De izq. a der.: *markantaytas*, *guiadores* y *tayta* o maestro músico

LOS AJAS

La imagen de los danzantes *ajas* pone de manifiesto su importancia dentro del grupo total de bailarines. El concepto de la ilustración se enfoca en su imagen real, ya que se quiere mostrar los rasgos identitarios del personaje, en el contexto en el que se desenvuelve habitualmente (Figura 4).

LOS WIKIS

La última ilustración recrea a los wikis, personajes que se destacan por su alegría y la capacidad de bromear con los visitantes. En este caso también su diseño se ciñe a la realidad, puesto que se enfatizan sus rasgos para que el personaje pueda ser fácilmente identificado, y relacionado con su ámbito natural de actuación (Figura 4).



Figura 4: Izq.: Ajas. Der.: Wikis



Figura 5: Maqueta de *e-book*

En general, los personajes centrales de la Navidad son conocidos por los jóvenes; pero según los expertos consultados existen riesgos de que estos vayan transformándose o desaparezcan. Las causas son la creciente migración (relacionada con factores socioeconómicos y por motivos de

estudio), y las constantes transformaciones en las pautas de consumo cultural. El principal problema no radica es el olvido de la fiesta (ya materializada como tradición [Hobsbawn, 2002], sino en un creciente olvido de su sentido y significado cultural.

En consecuencia, el diseño de los personajes y el estilo de la ilustración digital responde una necesidad: la de fijar sus características principales para un público joven. Debe acotarse que las tradiciones, para no caer en el olvido o la ineficacia, deben absorber los cambios socioculturales. Dicho de otra forma, las manifestaciones culturales sobreviven en el cambio.

CONCLUSIONES

En Saraguro existen pocos productos enfocados en la ilustración de personajes para transmitir sus valores culturales; la mayoría de los trabajos dedicados a esta comunidad se centran en análisis socioculturales, históricos, o en publicaciones de interés turístico, pero no en aspectos estéticos. Por lo tanto, este trabajo buscó saldar esa falencia con la difusión de los personajes de la fiesta de Navidad de una manera novedosa: la edición de un producto editorial digital. Su contenido se definió de acuerdo a los intereses de los actores involucrados en la propia fiesta, especialmente jóvenes y adolescentes.

Desde una perspectiva sociohistórica, la constante transformación de rasgos distintivos de las culturas en una característica tanto de la modernidad como de los procesos de globalización. Estos procesos tienden a modificar tanto las prácticas sociales como la significación de las manifestaciones. En la actualidad, varias instituciones oficiales se afanan en la preservación de expresiones culturales tradicionales, por lo que este proyecto contribuye a ese interés. Sin embargo, el estudio ha demostrado que los jóvenes conocen los rasgos principales de los personajes típicos de la Navidad, aunque no necesariamente sean conscientes de sus orígenes, significados y evolución. Toda tradición, toda manifestación cultural histórica experimenta cambios; tal es la condición de su supervivencia. Por lo tanto, la constante adaptación requiere de nuevas formas de representación, que incluyen estrategias de difusión, de revalorización y, sobre todo, de constante reinterpretación.

El estilo y las técnicas digitales de ilustración, que dotaron a los personajes de rasgos realistas, se determinaron por medio de datos recogidos entre la propia población, y su edición en *e-book* es acorde a los hábitos de consumo de los jóvenes. Esta forma de diseño y edición, sumada a la difusión a través de redes, posibilita una circulación veloz y amplia, a la que debe sumarse una campaña de concienciación de las raíces culturales del pueblo Saraguro.

DECLARACIÓN DE CONFLICTOS DE INTERESES: Los autores declaran no tener conflictos de interés.

DECLARACIÓN DE CONTRIBUCIÓN DE LOS AUTORES Y AGRADECIMIENTOS: A continuación, se menciona la contribución de cada autor, en correspondencia con su participación, utilizando la Taxonomía Crédit:

- Mariela Verónica Samaniego López: Autor principal, Conceptualización, Análisis formal, Investigación, Metodología, Administración de proyectos, Recursos, Validación, Visualización, Redacción - borrador original, Redacción - revisión y edición.
- Jessica Viviana Martínez Vergara: Conceptualización, Análisis formal, Metodología, Redacción-revisión y edición.
- Elvis Augusto Ruíz Naranjo: Investigación, Análisis formal, Metodología, Redacción-revisión
- Fabian Gregorio Quizhpe Lozano: Investigación, Análisis formal, Metodología.

Los autores agradecen el apoyo brindado por la Universidad Nacional de Chimborazo para la ejecución de la investigación.

DECLARACIÓN DE APROBACIÓN DEL COMITÉ DE ÉTICA: Los autores declaran que la investigación no fue aprobada por el Comité de Ética de la institución responsable, en tanto la misma no implicó a seres humanos

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Angrosino, M. (2012). *Etnografía y observación participante en Investigación Cualitativa*. Morata.
- Astudillo, M. E. (2022). Imaginarios de patrimonio: Una aproximación etnográfica al patrimonio cultural de Saraguro (Ecuador). *Perifèria*, 27(2), 84-110. <https://revistes.uab.cat/periferia/article/view/v27-n2-astudillo>
- Cartuche, C. (2010). *Tratado de la pérdida de los elementos culturales del pueblo saraguro inka en la navidad* [Tesis de grado, Universidad de Cuenca]. Repositorio institucional. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/3105>
- Castillo, L. (2023). *El sinequizado. Una alternativa a la construcción dualista del mestizaje en Latinoamérica*. Abya-Yala.
- Cervantes, M. (2016). *Ilustración digital: propuesta metodológica como recurso interactivo-discursivo en sitios web* [Tesis de maestría, Universidad Autónoma del Estado de México]. Repositorio institucional. <http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/49328>
- Chalán, A., Zhingre-Quizpe, R., & Valarezo-Cueva, A. (2022). Pedagogía de la interculturalidad. *Episteme Koinonia*, 5(1), 775-790. <https://n9.cl/511p8>
- Chalán, L., Chalán, A., Guamán, S., Saca, S., Quizphe, L. (1994). Fiesta y ritualidad de los Saraguros. En Belote, J., Belote L.(Comp). *Los Saraguro: fiesta y ritualidad* (pp. 7-26). Abya-Yala.
- Chasiguasín, K., & Cuyago, E. (2020). *Ilustración digital de los personajes características de la fiesta de los caporales, de la parroquia de Salasaka, cantón San Pedro de Pelileo, provincia de Tungurahua* [Tesis de grado, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio institucional. <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7186>
- Chimba, M., & Pincha, L. (2017). *Concept Art de los siete principales personajes de la fiesta popular del Niño de Isinche, en el Cantón Pujilí, en el período 2016* [Tesis de grado, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio institucional. <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/3952>
- Gruzinski, S. (2013). *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a "Blade Runner" (1492-2019)*, 6(3). Fondo de Cultura Económica.
- Gruzinski, S. (2021). *La máquina del tiempo. Cuando Europa comenzó a escribir la historia del mundo*. Fondo de Cultura Económica.
- Guzmán, J. (2016). Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto. *Iconofacto*, 12(18), 96-117. <https://n9.cl/uumv8>
- Hobsbawn, E. (2002). Introducción: la invención de la tradición. En E. Hobsbawn & T. Ranger (eds.), *La invención de la tradición* (pp. 17-21). Crítica.
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC). (2010). *Población por sexo, según provincia, parroquia y cantón de empadronamiento*. <https://n9.cl/rorq4>
- Jaramillo, R., & Condo, A. (2017). *Ilustración de los personajes característicos de la fiesta popular milenaria Tres Reyes del cantón Saraguro, Provincia de Loja y diseño de un libro digital* [Tesis de grado, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo]. Repositorio institucional. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/7898>
- Lifeder. (2020). *Investigación exploratoria: tipos, metodología y ejemplos*, 13(5). <https://n9.cl/iw7hf>
- Moreno, T. (2018). *La narrativa gráfica como estrategia para la lectura inferencial* [Tesis de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio institucional. <https://n9.cl/1emag>

- Ordóñez, A., & Ochoa, P. (2020). Ambiente, sociedad y turismo comunitario: La etnia Saraguro en Loja-Ecuador. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(2), 180-191. <https://doi.org/10.31876/rcs.v26i2.32433>
- Ordóñez, J. (2013). *Diseño e ilustración digital de seis personajes populares característicos de la fiesta popular de Corpus Christi en Cuenca* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Cuenca]. Repositorio institucional. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/5011>
- Ortiz, P., Narváez, I., & Bretón, V. (2016). *Los desafíos de la plurinacionalidad. Miradas críticas a 25 años del levantamiento indígena de 1990*. Abya-Yala.
- Pacari, S. (30 de diciembre de 2021). El Kapak Raymi en Saraguro. *Voces Azuayas*, 12(5), <https://n9.cl/4ulvj>
- Pacheco, A. (2007). *Etnias aborígenes y globalización: estudio de caso de la comunidad Saraguro de Loja* [Tesis de grado, Universidad del Azuay]. Repositorio institucional. <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/962>
- Patiño, O., Quishpe, F., & Zhingre, R. (2012). *Memoria oral del pueblo Saraguro*. INPC. <https://n9.cl/5bi1w>
- Quizhpe, D. (2015). *La fiesta de Navidad de la cultura indígena Saraguro, como motivación para representación pictórica, con una visión del cubismo analítico* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio institucional. <https://n9.cl/dqywj>
- Quizhpe, F. G. (2023). *Ilustración digital de personajes para promocionar la fiesta de Navidad de la cultura indígena Saraguro* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio institucional. <https://n9.cl/45r8d>
- Radakocich, R., & Wortman, A. (2019). Introducción. En R. Radakocich & A. Wortman (coord.), *Mutaciones del consumo cultural en el siglo XXI. Tecnologías, espacios y experiencias* (pp. 11-19). Teseo.
- Redacción. (18 de noviembre de 2017). Personajes de Saraguro que enriquecen una celebración cristiana. *Diario Correo*, 3(6), <https://n9.cl/ljkme>
- Salazar, A. (2020). El video como instrumento de evaluación. *Revista Universitaria de Informática RUNIN*, 7(10), 20-26. <https://n9.cl/yeznl>
- Sosenski, S. (2014). Santa Claus contra los Reyes Magos: influencias transnacionales en el consumo infantil en México (1950-1960). *Cuicuilco*, 21(60), 261-282. <https://n9.cl/te281>
- Vaillant, G. (2018). *La civilización azteca. Origen, grandeza y decadencia*. Fondo de Cultura Económica.
- Vela, P. (2023). *Fortalecimiento del Ayllu Llakta: recuperar y trascender la memoria colectiva de La Comuna Ancestral La Toglla, período noviembre 2022 a marzo 2023* [Tesis de grado, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio institucional. <https://n9.cl/7xb6o4>
- Vicuña, J. (2019). *Catálogo de ilustración con contenido transmedia para difundir los personajes tradicionales de los Pases del Niño de Riobamba* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio institucional. <https://n9.cl/wzyji>
- Yanchapaxi, D. (2018). *Ilustración y creación de una línea de personajes modelados que representan la diversidad de la cultura ecuatoriana para difundir la identidad nacional en la ciudad de Quito* [Tesis de grado, Tecnológico Superior Cordillera]. Repositorio institucional. <https://n9.cl/7cbhi6>

¹ Los datos oficiales de población utilizados estuvieron disponibles durante la segunda fase de la investigación (noviembre-diciembre de 2022).

² Jaramillo y Condo (2017) enumeran las fiestas de origen cristiano y de origen andino; ambos grupos se han influido mutuamente a lo largo de los últimos cuatro siglos. Los autores señalan Navidad, Tres Reyes, Carnaval, Semana Santa, Corpus Christi, por un lado; por otro, Kulla Raymi, Kapac Raymi, Pawkar Raymi y el Inti Raymi.

³ Para una exposición pormenorizada de los datos obtenidos en la encuesta consultar a Quizhpe (2023).

⁴ Las entrevistas semiestructuradas se realizaron a tres personas, consideradas por haber organizado y/o participado en la fiesta de Navidad.

⁵ Las fichas completas pueden consultarse en Quizhpe (2023).

Este preprint fue presentado bajo las siguientes condiciones:

- Los autores declaran que son conscientes de que son los únicos responsables del contenido del preprint y que el depósito en SciELO Preprints no significa ningún compromiso por parte de SciELO, excepto su preservación y difusión.
- Los autores declaran que se obtuvieron los términos necesarios del consentimiento libre e informado de los participantes o pacientes en la investigación y se describen en el manuscrito, cuando corresponde.
- Los autores declaran que la preparación del manuscrito siguió las normas éticas de comunicación científica.
- Los autores declaran que los datos, las aplicaciones y otros contenidos subyacentes al manuscrito están referenciados.
- El manuscrito depositado está en formato PDF.
- Los autores declaran que la investigación que dio origen al manuscrito siguió buenas prácticas éticas y que las aprobaciones necesarias de los comités de ética de investigación, cuando corresponda, se describen en el manuscrito.
- Los autores declaran que una vez que un manuscrito es postado en el servidor SciELO Preprints, sólo puede ser retirado mediante solicitud a la Secretaría Editorial deSciELO Preprints, que publicará un aviso de retracción en su lugar.
- Los autores aceptan que el manuscrito aprobado esté disponible bajo licencia [Creative Commons CC-BY](#).
- El autor que presenta el manuscrito declara que las contribuciones de todos los autores y la declaración de conflicto de intereses se incluyen explícitamente y en secciones específicas del manuscrito.
- Los autores declaran que el manuscrito no fue depositado y/o previamente puesto a disposición en otro servidor de preprints o publicado en una revista.
- Si el manuscrito está siendo evaluado o siendo preparando para su publicación pero aún no ha sido publicado por una revista, los autores declaran que han recibido autorización de la revista para hacer este depósito.
- El autor que envía el manuscrito declara que todos los autores del mismo están de acuerdo con el envío a SciELO Preprints.