

Fecha de recepción: diciembre 2023

Fecha de aceptación: enero 2024

Versión final: febrero 2024

# Preservación del patrimonio cultural y tradiciones: proyecto académico desde las cátedras de Antropología Visual y Modelado 3D

Jessica Martínez Vergara <sup>(1)</sup>

Mariela Samaniego López <sup>(2)</sup>

---

**Resumen:** La práctica del Diseño con un fin social y cultural desde la academia se puede integrar en muchos niveles y para cubrir diferentes necesidades, en este sentido, las tecnologías digitales dan apertura a espacios de consumo de información y aproximaciones a la interacción con otras culturas; ante esta situación, un enfoque de proyecto de clase que apoye a la preservación del patrimonio y su consumo como producto de comunicación, es relevante para el aprendizaje tanto de la profesión, como los valores con los que debe manejarse, y lograr soluciones alternativas para el consumo de nuestra cultura en las nuevas generaciones. El presente artículo aborda el aporte que desde las tecnologías se puede lograr productos que apoyen a la cultura mediante el uso del 3D para representar personajes y su entorno, sus dinámicas, además del uso de la investigación antropológica para establecer las bases sobre la historia y tradiciones. El trabajo se desarrolló con estudiantes de Diseño Gráfico y se enfocó en las fiestas populares de la ciudad de Riobamba en Ecuador. El resultado propone una interpretación de los personajes del Pase del Niño Rey de Reyes ubicándolos en el contexto de los espacios urbanos, representando su vestimenta y ornamentos, además de sus pasos de baile, que en conjunto proporcionan una mirada interesante y jovial de su valor cultural a través de la creatividad del diseño.

**Palabras clave:** Cultura - Diseño Gráfico - Fiestas populares - Modelado 3D - Patrimonio

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 38-39]

---

<sup>(1)</sup> **Jessica Martínez Vergara.** Máster en Ingeniería del Diseño de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería en Diseño de la Universidad Politécnica de Valencia; actualmente es docente de Diseño Gráfico en la Universidad Nacional de Chimborazo.

Correo: [jessica.martinez@unach.edu.ec](mailto:jessica.martinez@unach.edu.ec)

<sup>(2)</sup> **Mariela Samaniego López.** Licenciada en Diseño Gráfico, Master en Comunicación e Imagen Institucional; actualmente es docente de Diseño Gráfico en la Universidad Nacional de Chimborazo. [msamaniego@unach.edu.ec](mailto:msamaniego@unach.edu.ec)

## Introducción

Las dinámicas de la sociedad de flujos y redes conllevan una cotidianidad desde la comunicación visual que, en gran medida proviene del entorno virtual e interactivo en dispositivos móviles y ordenadores, las personas están conectadas a internet las 24 horas del día, consumiendo imágenes y videos a través de aplicaciones que interactúan con el usuario y le proveen diversidad de experiencias, desde ámbitos como el ocio y la diversión, la educación o el trabajo. Por otro lado, la comunicación visual ha estado presente con una extensa trayectoria en medios tradicionales como la televisión que ha transmitido todo tipo de contenidos a la población desde su creación entre la década de los 20s y 30s del siglo pasado, así también, libros y la prensa desde la creación de la imprenta moderna de Gutenberg en el siglo XV, y demás soportes modernos impresos, tanto de comunicación, como publicitarios.

La comunicación, sus formas de transmisión y cómo llega a las personas se describe desde la visión de Bauman (2004), que plantea al momento actual como la Modernidad Líquida, un mundo individualista que significa:

Desprenderse de las obligaciones 'irrelevantes' (...) liberar las iniciativas comerciales de los grilletes de las obligaciones domésticas y de la densa trama de los deberes éticos (y liberarse también) de todos los vínculos que condicionan la reciprocidad humana y la mutua responsabilidad. (p. 10)

En este contexto el consumo es para el individuo, donde el valor se mide en cuanto a la necesidad personal satisfecha y el disfrute proviene de bienes y servicios que maximizan el ocio, el trabajo o el aprendizaje para el bienestar personal en función al tiempo y lugar que cada individuo quiere o puede invertir. También se suma el tiempo a esta dinámica como un factor delimitador, que da paso a tendencias sociales y de moda que influyen en el tiempo de vida de productos y servicios.

El panorama que plantea la inmediatez, alta velocidad, una experiencia real, facilidad de descubrir información y la comunicación en línea (Li, 2022), derivada de los criterios antes mencionados, conlleva un flujo continuo de interacciones, la aceptación natural de nuevas tecnologías y su uso masificado. Por tanto, el momento actual está configurado para el uso inmersivo de tecnologías digitales que permiten el consumo de contenidos a la medida, y es a través de la conectividad a la red que se deben proponer estrategias para su uso positivo.

Ante estos criterios, se plantea la necesidad de proponer desde la academia acciones y productos que permitan llegar a un nivel más puntual y efectivo para cumplir con la función educativa de las universidades. Además, las nuevas interacciones sociales mediadas por las tecnologías se presentan como una oportunidad antes que una limitante, que deben ser enfocadas desde una visión diferente para la comunicación de cultura, no desde el clásico enfoque tradicionalista, sino, desde una mirada dinámica, reinterpretando la construcción de narrativas, pero sin perder la esencia del valor cultural, histórico y tradicional que contienen las historias y costumbres de nuestro país. Tradiciones y anécdotas que ya fueron consolidadas en generaciones anteriores a través de la oralidad, textos escritos, audios

o video para televisión, pero que actualmente se ven interrumpidos ante el masivo consumo de productos y formatos adaptados o propios de dispositivos móviles que demandan la mayor parte del tiempo de atención para sus usuarios, por encima de los soportes y medios tradicionales, que según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (UNESCO, BID, SEGIB, OEI y MERCOSUR, 2021), medios “como el cine y la industria editorial, han sido dramáticamente transformadas” por las tecnologías digitales.

Desde la universidad las acciones se vuelven necesarias para poder aprovechar las nuevas tecnologías, con estrategias de difusión donde el docente y la institución se empoderan de la acción de difusión cultural sin limitarse solo a su enfoque de cátedra o área de conocimiento propia del pensum. La academia debe hacer posible las acciones de transferencia, vivencia y compartición de la cultura al brindar opciones de productos que cumplan dichas acciones, y para ello adaptar su objetivo académico desde una visión nacionalista positiva, donde se enseñe y comparta no solo en clase, sino al entorno social, desde los niños, hasta los adultos mayores, que el estudiante sepa que su retribución social va más allá del cumplir una actividad profesional ética y próspera, sino, que debe mantener la esencia cultural e historia viva para las generaciones que vendrán.

En esta dinámica, las carreras de Diseño, especialmente las de Diseño Gráfico, se adentran a los entornos de consumo de información visual e interactiva con relevancia para establecer proyectos destinados a la preservación de la cultura y tradiciones; a través de la comunicación visual y los significados configurados en artes visuales y soportes de medios audiovisuales e interac, se genera el camino para la difusión de las tradiciones y la identidad cultural propias del país o región geográfica. Esto se basa en la importancia del patrimonio cultural, que la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2022a), busca “el respeto del patrimonio cultural inmaterial de las comunidades, grupos e individuos de que se trate; la sensibilización en lo local, nacional e internacional a la importancia del patrimonio cultural inmaterial y al reconocimiento recíproco de su valor” (p.13)

Para la Universidad Nacional de Chimborazo, el objetivo de preservar referentes culturales del presente y pasado mediante el uso de nuevas tecnologías y la creatividad es parte de su enfoque académico al manejar la línea de investigación Cultura Visual<sup>1</sup>, qué a su vez, explora temas como: Digitalización y estudio de archivos históricos vinculados a la imagen fija (fotografía, diseño escenográfico, afiches, etc.), Lenguajes audiovisuales, Estudios de cultura visual y realidades híbridas (Mixed Reality); que permiten estudiar desde la imagen y la cultura las interrelaciones sociales entre la historia y cultura que se desarrolla en la cotidianidad, además de la memoria histórica que forma las bases de la vida actual. La carrera de Diseño Gráfico conecta la línea de investigación a través de la asignatura Diseño Andino, que busca explorar desde las bases semióticas y antropológicas los elementos visuales de los pueblos tradicionales como referentes de la construcción de la comunicación visual o inspiración de las creaciones, así también en un nivel más complejo, como esa historia enriquecedora permite una comunicación con identidad que refleje una fresco y creativo entorno contemporáneo de diseño y comunicación estratégica.

Por tanto, el interés común con la herencia e identidad cultural, su conocimiento y transmisión para la sociedad busca el redescubrimiento de la cultura ancestral al trasladarla a

los públicos mediante imaginarios que se adapten al contexto actual, sin perder su esencia, responde a la necesidad de comprender al patrimonio cultural (UNESCO, 2022a, p. 22), tanto desde lo material como objetos que pueden ser preservados o resignificados, mientras que lo inmaterial como procesos que ganan sentido en las interacciones o expresiones diarias, en las que, las comunidades, la academia y los Estados las fortalecen y acompañan para fomentar el auto conocimiento y cohesión social para mejora en la calidad de vida.

En este sentido, Ciortan (2017) plantea la necesidad de la documentación como acción necesaria para preservar la herencia cultural, y que la tecnología basada en su representación tridimensional a través del *software* apoya este trabajo; sobre todo para evitar su pérdida en el tiempo, a causa de que los objetos se deterioren o las actividades vinculadas a la expresión cultural dejen de realizarse. Desde las asignaturas de Modelado y Animación 3D, aportan con herramientas creativas desde las nuevas tecnologías, permiten la construcción de personajes, escenarios y objetos en un entorno virtual, mediante diferentes técnicas y procesos de producción que abordan espacios virtuales tridimensionales, la producción y edición de imágenes y video, así como el trabajo guiado por métodos proyectuales de diseño.

Los mundos surgen a través de estos procesos, donde la investigación es una parte fundamental que permite interiorizar dicha información y continuar a una etapa de conceptualización que configura las ideas en una propuesta clara que se propone como solución al concebirse una historia estéticamente lograda con una estructura lógica y mensaje lleno de significados de la tradición, pero adaptados al momento contemporáneo. Esto debe aprovecharse por la acogida de la tecnología 3D que va en auge; ya que según Učakar, Sterle, Vuga, Trček Pečak, Trček, Ahtik, Košak, Muck, Gabrijelčič Tomc, y Nuša Kočevar (2022), en los últimos años el interés se centra en la tecnología 3D para la preservación de la cultura intangible a un nivel científico, y desde las Universidades se están realizando acciones para integrar la investigación cualitativa en asignaturas de software 3D.

## Metodología

El proyecto es de carácter participativo entre docente y estudiantes de la asignatura de modelado y animación 3D de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo, donde se plantea el trabajo investigativo a estudiantes que deben tomar un personaje de la fiesta popular del Pase del Niño Rey de Reyes como una referencia para su trabajo. La propuesta metodológica se centró en dos etapas, por un lado, la etapa de indagación contextual para entender al sector, consumidores y definición de las muestras de análisis, esta primera parte se basó en la antropología visual y cultural, además de la semiótica. Por otro lado, se tomó la información y mediante procesos proyectuales y creativos se generaron propuestas desde el modelado y la animación 3D. El proceso se centra desde un enfoque cualitativo que profundiza a un nivel descriptivo del contexto socio cultural e histórico del objeto de estudio que permite establecer rasgos y características que luego se representan en modelos tridimensionales que conjugan las dinámicas del entorno donde se desenvuelven actividades e interacciones de personajes y objetos.

## Objeto de estudio

El objeto de estudio se centra en la fiesta popular del Pase del Niño Rey de Reyes, que se desarrolla como una fiesta popular en la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo en Ecuador, y que fue declarada como Patrimonio Cultural Inmaterial de la ciudad el 6 de enero de 2017<sup>2</sup>. Su reconocimiento responde a la fé religiosa que lo rodea, que se expresa de manera pública con danzas, música folclórica, personajes del imaginario popular tradicional, y que es propio de la región andina de Ecuador, similar a otras expresiones de carácter similar en Latinoamérica (UNESCO, 2022b, pp. 7-23), que se ha masificado por la herencia española de la religión católica.

Los estudios sobre la tradición religiosa son amplios y sirven como base para entender su valor cultural y como punto de partida de la investigación:

## Estudio antropológico

El pase del Niño es una manifestación de fe religiosa, que se expresa de manera pública, atravesando las calles de Riobamba, con una procesión llena de personajes con significado y valor histórico, son actividades tradicionales que se desarrollan en las calles de la ciudad el seis de enero (Villacrés, López y Sandoval, 2022; Loaiza y Mora, 2019), pudiendo extenderse debido a que muchas familias, instituciones u organizaciones participan de forma independiente con su propio recorrido y actores. Esto genera una dinámica económica y turística alrededor de la construcción social del Pase del Niño, que, sumado a su riqueza visual y artística, constituyen en conjunto valores de tradición para su preservación.

El estudio de campo explora espacios que acogen las actividades de danza y vestimenta, se apoya de la etnografía que permite nutrir de las experiencias con sujetos de estudio sobre una realidad puntual socio cultural (Clark, 2013, pp. 202-203), además de la antropología visual para capturar los momentos y acciones con el uso de la fotografía y el video que permiten realizar un registro en el momento que ocurren los hechos, comportamientos y hábitos que se complementan con las entrevistas (Otto y Smith, 2013, p. 7).

## Análisis semiótico

La información de textos, entrevistas, capturas de imágenes y video, se analiza desde herramientas semióticas para generar sentido y valor. Por tanto, se trabajó bajo el análisis de Panofsky para las obras de arte que maneja tres niveles de significación (Panofsky, 1987, pp. 45-60):

- Descripción pre-iconográfica: objetos y acontecimientos cotidianos y reconocibles, la forma, el color, un gesto, una acción.
- Análisis iconográfico: familiaridad lograda a través del aprendizaje y conocimiento transmitido y contextualizado sobre temas específicos.
- Interpretación iconológica: abordaje más amplio en ámbitos históricos, religiosos, políticos, sociales, económicos, etc., que afectan la interpretación.

La relevancia del análisis de Panofsky radica en que cada nivel aborda la necesaria comprensión de un nivel de significado que, con relación al diseño y la antropología, requiere conocimientos sobre bases del diseño y la comprensión del objeto de estudio y el contexto específico y amplio donde se desarrolla. Entendiendo que la intensión es lograr un sentido desde las expresiones culturales, comprendiendo los códigos que la construyen, para que estos puedan ser trasladados a nuevas generaciones (Bordeau, 2010, pp. 232-233).

## Desarrollo de propuestas

Con la información recopilada y analizada, se generan procesos proyectuales para la creación de propuestas de modelos tridimensionales que contemplan formas humanas, animales o accesorios, el entorno y posteriormente el *motion graphic* de los personajes u objetos representados. El desarrollo de personajes se lo realiza por medio de la técnica de modelado 3D a partir de los referentes encontrados en las dos etapas anteriores, se basa la representación en elementos de forma y estéticos, de significado y contexto, además de su reinterpretación basada en la comprensión del contexto amplio donde se desarrollan y que los caracteriza. Así como se conecta la etapa primera antropológica, con la segunda semiótica, la conexión entre la tercera radica en la implementación del método de *Design Thinking* como eje de las etapas de ejecución de la propuesta creativa, partiendo desde una etapa de introspección que analiza información recopilada proveniente de la investigación antropológica y análisis semiótico; para pasar a una etapa conceptual que reúne características importantes del contexto y define un estilo acorde para la representación tridimensional que permita generar dinámicas de movimiento del personaje, acompañando de la ornamenta y colorido que los identifica.

## Resultados

El rastreo antropológico permitió entender desde el entorno real de los personajes y sus vivencias las características propias en cuanto a personalidad, pasos de baile, colores o formas que lo representan, la figura 1 presenta a uno de los personajes del Pase del Niño, denominado el curiingue, representación de un ave andina de la zona.

Esta etapa permitió empatizar por parte del estudiante con el contexto de la fiesta, la forma en la que se transmiten las emociones, el contexto cultural y festivo. También se visitaron locales de alquiler de trajes tradicionales, ya que en el marco de la fiesta muchas personas los alquilan al no tener poder adquisitivo para elaboración y mantenimiento del traje, así también se pudo tener acceso a las prendas para análisis de sus elementos y detalles.

Los personajes fueron fotografiados y filmados para descubrir con mayor profundidad el carácter y dinamismo con el que cada personaje es interpretado, las fotos sirvieron para realizar un *turn around*, que es esencial para el modelado 3D (Figura 2).



**Figura 1.** Danza y baile popular del Pase del Niño Rey de Reyes por las calles de la ciudad.



**Figura 2.** Personaje popular del Pase del Niño Rey de Reyes desde varios ángulos.

Con la información obtenida se dio paso a la descripción, análisis e interpretación de significados, para esto se construyeron *moodboards* (figura 3) donde se destacan los elementos primarios de significado. Se da inicio con la etapa pre-iconográfica con la descripción básica primaria del personaje, abstrayendo formas puras como colores, líneas, texturas, volúmenes, dirección, configuraciones para interpretar la significación fáctica que dictará las formas reconocibles a experiencia del observador y la significación expresiva detalla el *acting* de rostro-corporal y psicología del grupo de elementos en su desarrollo mediante el recorrido de calles y danzas.

La etapa de análisis iconográfico se analizó las configuraciones presentes en los personajes esto permite al estudiante entender su significado y en base a la cultura general del observador estas serán fáciles o no de desentrañar el significado del personaje en distintos actos del recorrido y sus danzas. Se diferencia un personaje de otro, relevancia en la fiesta, sus pasos y movimientos. Se busca desfragmentar el significado y el significante inmerso en las vestimentas, danza y hasta la psicología de los personajes que intervienen en las festividades. En la Etapa iconológica se investigó el origen de la creación de los personajes, creencia, religión, lugar, época, filosofía, clase social, factores económicos y patrimonio, además del contexto intrínseco que dio paso a la necesidad de representar un personaje en determinadas épocas del año.

La etapa creativa (Figura 4) se concreta con la representación de los personajes estudiados mediante el software libre Blender<sup>3</sup>, buscando modelar los elementos y formas a fin de generar un vínculo con el observador y a su vez manejar formas amigables para su aceptación.

Una vez modelado el personaje se lo ubica en un espacio que representa el entorno de ciudad donde se desarrolla la fiesta (figura 5).



Figura 3. Moodboard de personajes populares del Pase del Niño Rey de Reyes.

La posproducción abarca el manejo de color y edición de video para definir características finales de calidad y para el *storytelling* del personaje. Así se desarrollaron varios diseños, de los cuales se presentan unos ejemplos en la figura 6, tomando en cuenta que se pudo explorar varias opciones o configuraciones entre personajes, lugares, baile y personalidad.

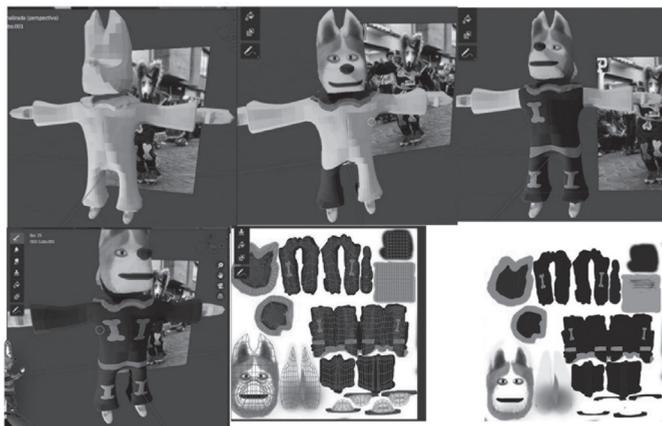
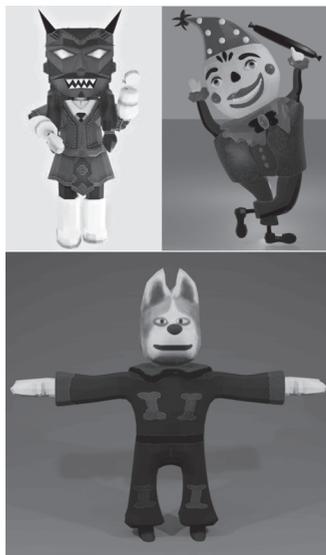


Figura 4. Detalle de modelado y textura para personajes en software Blender.



Figura 5. Personaje en contexto de ciudad y fiesta.



**Figura 6.** Diversidad de personajes del Pase del Niño Rey de Reyes.

## Conclusiones

Desde la perspectiva académica este proyecto maneja criterios desde el aprendizaje con valores de respeto a la cultura y tradiciones, fomentando la capacidad del estudiante para integrarse en los procesos sociales que lo rodean y que, muchas veces está invisibilizado ante la mirada de la sociedad que debe valorar sus expresiones propias y significados ulteriores; además, el estudiante aprende a extraer información del contexto real, como insumo de su proceso creativo, así también aprende la importancia del trabajo que realiza y lo vincula con la realidad.

Desde la perspectiva cultural, es evidente que se necesitan más aproximaciones desde la academia para generar conciencia, transmisión y preservación de la identidad y patrimonio cultural, para construir una sociedad de conocimiento, consciente de su historia y apegada a sus expresiones, que valore y consuma su propia cultura, proyectándola a nuevas generaciones.

Este proyecto tiene gran potencial a largo plazo, el uso de tecnologías, cada vez con capacidades más altas para el trabajo creativo, y más si se enfoca a cumplir objetivos mayores en cuanto a un aporte para mantener viva la tradición, superponiéndose al solo hecho de representar formas estéticas; además de enfocar los esfuerzos dentro de la Industria Cultural y su potencial valor para la economía y desde el artesanado (Santamaría y Lecuona, 2017).

La propuesta busca dar un paso más allá de proyectos como los presentados por Ciortan (2017), Remondino (2011) y Učakar, et al. (2022) que buscan mediante escáner 3D y software de modelado buscar preservar la historia y herencia cultural a través de archivos que reflejen la realidad, o como en el caso de Vargün (2023) en el que se genera personajes tridimensionales basados en evidencia real para lograr animaciones fieles a la historia. Lo que se busca a diferencia de los casos mencionados es una visión más alegre y festiva, donde los personajes sin perder fidelidad al contexto real sean contextualizados en entornos de la ciudad para generar una conexión más fuerte con el ciudadano y lo cotidiano, sin quedarse en propuestas solo del danzante como en el caso de Villacrés, Duque, Barba y Santillán (2023), y establecer un *storytelling* donde se visualicen los elementos culturales que rodean a la fiesta.

## Notas

1. Las líneas de investigación institucionales y sus enfoques se pueden encontrar en: <https://investigacion.unach.edu.ec/133-lineas-de-investigacion-2022.php>
2. Información detallada sobre la fiesta se puede encontrar en el sitio oficial del Gobierno Cantonal: <https://riobamba.com.ec/es-ec/chimborazo/riobamba/fiestas-tradicionales/patrimonio-cultural-pase-nino-ae1886113>
3. Software libre de modelado y animación 3D: <https://www.blender.org>

## Referencias

- Bauman, Z. (2004). *Modernidad Líquida* (3a. ed.). (Traducido por Mirta Rosenberg). Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Bordeieu, P. (2010). *El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura*. Buenos Aires, Argentina: Siglo Veintiuno Editores
- Ciortan, I. M. (2017). Digitization of Cultural Heritage at The National Museum of Romanian History, Bucharest. En Bentkowska-Kafel & L. Macdonald (Eds.), *Digital Techniques for Documenting and Preserving Cultural Heritage*. (107–120). Arc Humanities Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1xp3w16.13>
- Clark, B. (2013). Generating Publics through Design Activity. En Wendy Gunn, Ton Otto and Rachel Charlotte Smith (Eds.), *Design Anthropology. Theory and Practice*. (199-215) Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.4324/9781003085195>
- Li, R. (2022). New Path of Stranger Interaction Platform and Network Cross-Cultural Communication in the Omnimedia Era. *Wireless Communications and Mobile Computing*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/6796160>
- Loaiza, J. y Mora, M. (2019). La Figura del Diablo de Lata en El Pase Del Niño Rey De Reyes De Riobamba. *Revista Chakiñan*. 8, 5-23. <https://chakinan.unach.edu.ec/index.php/chakinan/article/view/304/216>

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2022a). Patrimonio cultural inmaterial e inclusión social: aportes para la agenda de desarrollo de la era post-COVID en América Latina y el Caribe. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380920?posInSet=1&queryId=927d341b-0e01-4707-a4f1-9f051dd436ae>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2022b). Patrimonio de interés religioso en el MERCOSUR, miradas en diálogo desde el componente inmaterial: reporte técnico, informe 3 <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381404?posInSet=3&queryId=ccfe076a-5a8b-42ac-9427-037535bb3f92>
- Otto, T. Y Smith, R. (2013). Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing. En Wendy Gunn, Ton Otto and Rachel Charlotte Smith (Eds.), *Design Anthropology. Theory and Practice*. (1-29). Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.4324/9781003085195>
- Panofsky, E. (1987). El significado de las artes visuales. Madrid, España: Alianza Editorial
- Remondino, F. (2011). Heritage Recording and 3D Modeling with Photogrammetry and 3D Scanning. *Remote Sens.* 3, 1104-1138. <https://doi.org/10.3390/rs3061104>
- Santamaría Aguirre, J.L., y Lecuona López, M. (2017). Ecuadorian artisanal production and its future projection from the Cultural and Creative Industries perspective (CCI). *City, Culture and Society.* 10, 26-32. <https://doi.org/10.1016/j.ccs.2017.05.002>
- UNESCO, BID, SEGIB, OEI y MERCOSUR. (2021). Evaluación del impacto del Covid-19 en las industrias culturales y creativas. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380185?posInSet=1&queryId=927d341b-0e01-4707-a4f1-9f051dd436ae>
- Učakar, A., Sterle, A., Vuga, M., Trček Pečak, T., Trček, D., Ahtik, J., Košak, K., Muck, D., Gabrijelčič Tomc, H., y Kočvar. T.N. (2022). 3D Digital Preservation, Presentation, and Interpretation of Wooden Cultural Heritage on the Example of Sculptures of the FormaViva Kostanjevica Na Krki Collection. *Applied Sciences.* 12 (17), 8445. <https://doi.org/10.3390/app12178445>
- Vargün, Ö. (2023). Visual analysis of 3D characters and animations used in the presentation of cultural heritage at museums. *Journal of Arts.* 6(2), 141-155. <https://doi.org/10.31566/arts.2050>
- Villacrés Pumagualle, M. L., López Chiriboga, M. A., & Sandoval Gallegos, M. G. (2022). Festividades del pase del niño “Rey de Reyes” en Riobamba en tiempos de pandemia. *ConcienciaDigital,* 5(1), 153-170. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i1.2064>
- Villacrés Pumagualle, M. L., Duque Vaca, M. A., Ruth Barba Vera, R.B., y Santillán Aguirre, P. (2023). Modeling Of Traditional Characters Using 3d Software That Identifies And Enhances The Cultural Heritage Of Riobamba. *Russian Law Journey.* 11(3s). <https://doi.org/10.52783/rlj.v11i3s.776>

---

**Abstract:** The practice of Design with a social and cultural purpose from the academy can be integrated at many levels and to cover different needs, in this sense, digital technologies give openness to spaces for the consumption of information, and approaches to interaction with other cultures; in this situation, a class project approach that supports the

preservation of heritage and its consumption as a product of communication, is relevant for the learning of both the profession, and the values with which it must be handled, and achieve alternative solutions for the consumption of our culture in the new generations. This article addresses the contribution that technologies can achieve products that support culture through the use of 3D to represent characters and their environment, their dynamics, in addition to the use of anthropological research to establish the basis on history and traditions. The work was developed with Graphic Design students and focused on the popular festivals of the city of Riobamba in Ecuador. The result proposes an interpretation of the characters of the Pase del Niño Rey de Reyes, placing them in the context of urban spaces, representing their clothing and ornaments, in addition to their dance steps, which together provide an interesting and jovial look at their cultural value through the creativity of design.

**Keywords:** Culture - Graphic Design - Heritage - Popular Festivals - 3D Modeling

**Resumo:** A prática do Design com finalidade social e cultural a partir da academia pode ser integrada em vários níveis e cobrir diferentes necessidades. Nesse sentido, as tecnologias digitais abrem espaços para o consumo de informação e abordagens de interação com outras culturas; Nesta situação, uma abordagem de projeto de aula que apoie a preservação do patrimônio e o seu consumo como produto de comunicação é relevante para aprender tanto a profissão como os valores com que deve ser gerida, e alcançar soluções alternativas para o consumo da nossa cultura. nas novas gerações. Este artigo aborda a contribuição que as tecnologias podem dar aos produtos que apoiam a cultura através do uso do 3D para representar personagens e seu ambiente, sua dinâmica, além do uso de pesquisas antropológicas para estabelecer as bases da história e das tradições. O trabalho foi desenvolvido com estudantes de Design Gráfico e teve como foco as festas populares da cidade de Riobamba no Equador. O resultado propõe uma interpretação dos personagens do Pase del Niño Rey de Reyes, situando-os no contexto dos espaços urbanos, representando suas vestimentas e adornos, além de seus passos de dança, que juntos proporcionam um olhar interessante e jovial sobre sua cultura. valor através da criatividade do design.

**Palavras-chave:** Cultura - Design Gráfico - Festas Populares - Modelação 3D - Património

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

---