

La Mama Negra: un espacio interactivo como estrategia de difusión del Patrimonio Cultural

Jeniffer Paola Garófalo Lucio ⁽¹⁾ y Galo Alejandro Viteri Medina ⁽²⁾

Resumen: La gestión de los espacios de difusión cultural presentan una deficiencia en el área museográfica dejando de ser agentes principales de la difusión, legitimización y apropiación del Patrimonio Cultural Inmaterial. El principal objetivo de los museos en el siglo XXI se enfoca en la integración real de los públicos, el intentar relatar vivencias o experiencias reales a través de la interacción directa del usuario. En la actualidad se ha recurrido a nuevos canales y medios digitales de difusión como estrategia para la transmisión de la información, uno de ellos la tecnología, la cual dentro de los museos ha desempeñado un papel importante en el área histórica y cultural mejorando la calidad de experiencia en los visitantes y siendo estos más accesibles.

El presente artículo aborda el tema sobre la aplicación de espacios interactivos como estrategia para la difusión del Patrimonio Cultural Inmaterial, que, mediante el diseño interior, los medios y herramientas tecnológicas y el estudio de la fiesta popular, se logre generar un espacio mediante el cual se plasme la identidad cultural, desde y para sus ciudadanos fortaleciendo el legado cultural actual y que posteriormente pueda ser transferida hacia otros públicos. Este trabajo propone mediante el método deductivo y un enfoque de investigación cualitativo y cuantitativo, el recolectar información a través de investigaciones bibliográficas, encuestas y entrevistas que nos permitirán evaluar, medir y determinar los elementos importantes para reflejar y plasmar la identidad cultural en un espacio físico.

Palabras clave: Diseño - identidad - cultura - museografía - interacción - tecnología.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 46-47]

⁽¹⁾ Egresada de la carrera de Diseño de Espacios Arquitectónicos de la Facultad de Diseño y Arquitectura, por la Universidad Técnica de Ambato. Miembro de la asociación estudiantil de la FDA.

⁽²⁾ Diseñador Industrial, Ingeniero en Diseño de Espacios arquitectónicos. Diplomado superior en Tecnologías para la gestión y práctica docente. Magister en seguridad y prevención de riesgos del trabajo. Docente universitario en la Universidad Cristiana Latinoamericana, Universidad Técnica de Cotopaxi, Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato, Universidad Técnica de Ambato. Trabajo profesional en diseño industrial mobiliario e interiorismo: Diseño Global, Casa Blanca esmeraldas, Maderas Guerrero,

Muebles León, Entre palets - diseño integral. Analista zonal de educación Zona 3. Ponente XIII encuentro Latinoamericano de Diseño reutilización de desechos impresos. Ponente en el 2do Congreso Internacional de Investigación en Diseño.

Introducción

América latina, uno de los continentes con mayor riqueza y diversidad cultural, en los últimos años ha estudiado mejores estrategias para gestionar la diversidad cultural en el ámbito museístico, buscando la conservación, el enriquecimiento y la difusión en el campo socio-cultural, revitalizando la identidad de los pueblos y salvaguardando su memoria histórica.

La fiesta popular de la Santísima Tragedia, Capitanía o más conocida como fiesta de la Mama Negra como una manifestación socio cultural la misma que es valorada como auténtica y espontánea de la identidad local y regional perteneciente al cantón Latacunga (Pereira, 2009). La implementación de espacios con medios y herramientas tecnológicas ha sido muy limitada, el Cantón Latacunga ubicado en la provincia de Cotopaxi, cuenta con una de las principales fiestas de la Nación popularmente conocida como fiesta de la Mama Negra, sin embargo existe poco interés en el ámbito museográfico ya que los espacios que se encuentran destinados a la exhibición de este Patrimonio no cuentan con las herramientas necesarias para la representación y transmisión de dicha festividad, generando una pérdida de su valor histórico y simbólico dentro de la población latacungeña, tergiversando su origen y significado real en nuevas generaciones. Por ello la investigación se enfoca en el estudio del Patrimonio Cultural Inmaterial popularmente conocida como fiesta de la Mama Negra, en la que se analizarán los elementos más representativos para posteriormente mediante un espacio físico plasmar la identidad latacungeña, buscando además generar un impacto social y cultural, convirtiéndolos en espacios de acercamiento y fortalecimiento de la identidad. La investigación tiene como propósito que mediante el diseño de espacios interactivos se logre alcanzar la interactividad y la estimulación de los sentidos, que el usuario sea participe activo y se relacione con el espacio y objetos expuestos.

Países como México, Brasil, y Colombia han evidenciado la transformación y renovación conceptual de los museos, optando por medios y herramientas tecnológicas para lograr difundir una oferta cultural mas diversa y atractiva para la sociedad. La museografía dentro de estos espacios se conforma por la interacción del usuario, espacio y objeto expuesto. Cada vez es más común el uso de la tecnología en museos etnográficos alrededor del mundo para promover y difundir su contenido. Tal es el caso de Casa do Carnaval en Brasil (*Ver Figura 1*) quienes, en el año 2018, buscan hacer un viaje visual y sensorial en los recorres temáticos de la festividad, con la finalidad de salvaguardar la semblanza de la cultura popular de Bahía, mediante recursos tecnológicos tales como paneles interactivos, proyecciones multimedia y audiolibros, además, de espacios con representaciones acústicas. Casa del Carnaval en Barranquilla - Colombia (*Ver Figura 2*) uno de los atractivos más impor-



1



2

Figura 1. Bahía, Carnival house - colecciones (Marconi, 2018).

Figura 2. Barranquilla, Sala del carnaval (KGR Proyectos, 2019).

tantes de la ciudad el cual busca la recuperación y la conservación de la memoria histórica del carnaval de Barranquilla, lo consigue a través de sonidos, iluminación y herramientas tecnológicas como pantallas táctiles y proyecciones multimedia, logrando una experiencia inmersiva en la cultura simulando la festividad (KGR Proyectos, 2019).

En Ecuador, de acuerdo al Ministerio de Cultura y Patrimonio, existe una red de 16 museos culturales en 11 provincias a lo largo del territorio ecuatoriano, dentro de los cuales se encuentran casi 700.000 bienes culturales los mismos que se exponen a través de museos tradicionales etnográficos.

El diseño interactivo como generador de experiencias

Entender al diseño dentro de un contexto cultural determinado, evidenciarán la relación de estos elementos y la dotación de sentido al objeto estudiado, entendiendo lo diseñado como un medio que difunde y posibilita el reconocimiento, acercamiento y fortalecimiento de la identidad cultural.

Cesar Andrade y Luis Minchala en el 2012 en sus tesis de maestría titulada “Museo Interactivo de la ciudad de Azogues”, tiene como eje central la aplicación de nuevas tecnologías dentro de los museos y el uso de nuevas medias en exposiciones. Basándose en la riqueza étnico cultural Cañari, se toma en cuenta elementos de la museología y museografía para generar un contenido temático y diseñar una muestra expositiva y valiéndose de diferentes sistemas comunicativos los cuales buscan implementar elementos como lenguaje visual, tridimensional y nuevas medias como pantallas, sensores lo que pretende conseguir la experiencia museística a través de los sentidos y la interacción. Ribas (1990) manifiesta que la interactividad se puede considerar como la relación existente entre emisores y receptores, en el que la información y los sentidos se intercambian según la voluntad del receptor. El diseño interior busca mejorar el desenvolvimiento de usuario dentro del espacio interior, convirtiéndolo en un lugar que brinda confort al usuario. El objetivo principal del diseño es lograr ventajas funcionales, la mejora psicológica y el enriquecimiento estético. El diseño museográfico según (Denver, 2010) se refiere a la exposición de objetos, conocimiento y colecciones con el fin de la difusión ya sea este artística o cultural. Los museos interactivos en los últimos años han tenido un impacto positivo en la sociedad debido a que las innovaciones tecnológicas desempeñan un papel importante en el logro del desempeño en las organizaciones especialmente culturales. La innovación tecnológica en el ámbito museístico consiste en adoptar nuevas tecnologías para ser aplicadas a productos o servicios. Un medio a través del cual los museos ofrecen una experiencia de visita más activa en la que se combina la relajación, el aprendizaje y la participación.

Desde el punto de vista de NIDO Interactive, una empresa dedicada al desarrollo de experiencias interactivas, mencionan que los medios más utilizados dentro de los museos son los medios audiovisuales, multimedia y las estaciones de navegación interactiva.

Los medios interactivos más comunes son las pantallas, pueden ser horizontales y verticales o tipo tótems. La empresa ha innovado al emplear sensores de movimiento y sensores que captan el movimiento del usuario, además de reconocimiento de voz, pintura conductiva y mappings (Entrevista virtual Nido Interactive, 2021).

Entre las herramientas interactivas tecnológicas podemos mencionar:

- Mesas multitáctiles: Interacción simultánea de varios usuarios mediante una pantalla táctil. Amplían las posibilidades de aprendizaje
- Video Mapping: Animación basada en movimientos, se transmite a través de proyectores y estimula la relación entre lo gráfico, multimedia y lo digital.

- Realidad Virtual: Una herramienta que permite ser parte de la historia creando una simulación real.
- Rastreamiento de movimiento: Mediante sensores de movimiento capaz de transmitir información.
- Audioguías: Un recurso que sirve como guía la cual informa y ofrece entretenimiento auditivo.
- Pisos y paredes interactivas: Sistema wall interactivo o pintura conductiva.

Hoy en día se puede considerar que la interactividad es el punto clave de las exposiciones dentro de los museos, ya que sirven como medios atractivos para el visitante, captando su atención y a su vez generando autoaprendizaje. Según Wagensberg, los niveles de interacción se pueden clasificar en tres categorías: “Interactividad manual”, la cual se basa en el experimento, convirtiendo al visitante en un elemento activo el cual mediante el uso de sus manos provoca y contempla como responde el objeto expuesto, “La interactividad mental”, se relaciona a tener algo que resolver como retos mentales, el crear una actividad entre la mente y la realidad y finalmente la “Interactividad emocional” la cual se encuentra ligada a los sentidos, afectando directamente a estos por lapsos de tiempo mínimo (Wagensberg, 1994). Los estímulos sensoriales también se encuentran involucrados dentro de la experiencia dentro de los museos, uno de los más importantes es la percepción visual, considerado como uno de los sentidos más importantes del ser humano. Costa (2003) menciona que la mirada es activa esta busca, exige y contempla, además, absorbe información, valores y emociones. La percepción háptica - kinestésica hace referencia a la percepción táctil, un medio por el cual se recopila información a través del órgano de la piel en contacto con texturas, formas, relieves, temperaturas etc. Perciben a través de palpar diferentes texturas o formas además de ejercer movimientos tales como sujetar, empujar o presionar algo. Reyes (2015) afirma que la percepción háptica es la encargada de proporcionar información al cerebro a través de los movimientos mismos que emiten señales a la capacidad motriz. La percepción auditiva considerado como el más usado después de a visión, uno de los que más aportan en la recreación de ambientes dentro de las exposiciones. Camara (2013) manifiesta que el acto de escuchar comprende un entramado psíquico y fisiológico mismo que pone en marcha un proceso el cual nos permite interpretar los estímulos auditivos y asociarlos a experiencias, sensaciones y emociones.

El Patrimonio como símbolo de Identidad

En cuanto a la historia y componentes de la festividad de la Santísima tragedia o popularmente conocida como fiesta de la Mama Negra, se abordan textos, artículos, entrevistas que apoyan y refuerzan el estudio del contexto cultural y social. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, denomina al patrimonio como el conjunto de bienes tanto culturales como naturales, los cuales se han heredado de nuestros antepasados permitiendo construir una memoria colectiva y la identidad que nos permite identificarnos con una cultura o una manera de vivir. Considera además al

Patrimonio Cultural Inmaterial a las prácticas, saberes, técnicas o expresiones que son transmitidas de generación en generación por las comunidades. La fiesta de la Santísima Tragedia popularmente conocida como Mama Negra fue declarada Patrimonio Cultural Inmaterial de la nación el 31 de octubre del 2005. Esta celebración tradicional acontece en el cantón Latacunga, celebrada en dos fechas distintas; la primera se la realiza con fines religiosos el 23 y 24 de septiembre de cada año y la segunda con fines políticos el 11 de noviembre¹. Aunque se desconoce el significado original de la festividad se maneja varias hipótesis, la mayoría de ellas derivan en un mismo significado el de “devoción” hacia la virgen de la Merced. Botero (1991) menciona que no existe con claridad el origen de la festividad sin embargo esta podría tener sus orígenes en épocas precolombinas, también hace referencia que esta festividad se realizo en agradecimiento a la Virgen de la Merced declarada como Virgen del volcán, por la protección de la ciudad del proceso eruptivo del Volcán Cotopaxi en el año 1742. Cárate (2011), manifiesta el relato de la festividad que se da en la zona rural de la ciudad, en la hacienda propiedad de la Sra. Gabriela Quiroz, la misma que manifestaba una fuerte creencia religiosa. Debido al peligro que la hacienda tenía de desaparecer ante una erupción, Gabriela Quiroz junto a sus trabajadores indígenas dieron plegarias a la virgen solicitando su protección, posteriormente realizando una celebración en agradecimiento con el objetivo de honrar el recuerdo de la intervención de la virgen. Dentro de la celebración popular se encuentra la participación de varios personajes divididos en personajes principales: Mama Negra, Rey Moro, Ángel de la Estrella, Abanderado y el Capitán (*Ver Figura 3*); y secundarios: yumbadas, huacos, huarichas, loeros, ashangueros, palafreneros, champuceros, capariches, hurcuyayas y cholas ofrenderas. Cada uno de los personajes adquieren un significado característico dentro de la festividad.



Figura 3. Personajes principales fiesta de la Mama Negra 2019 (Fabara, 2019).

La Mama Negra, es el personaje central y principal de la celebración, conocida como la matrona de la comunidad que rinde acción de gracias a la Virgen de la Merced. Protagonizado por un hombre vestido de mujer con su rostro cubierto o pintado de negro², varias polleras, blusa de seda y pañolones, en su mano derecha su hija Manuelita Baltazara y sobre la izquierda un chisguete de leche con agua. El Capitán - antiguo corregidor y encomendero, considerado como el prioste principal el cual cuida a la Mama Negra, aquel que otorga el permiso para la fiesta y el encargado de organizar el desfile (Karolys & Ubilla, 2007). Rey Moro - representa la presencia morisca dentro del entorno que representa a los moros de España, haciendo alusión a un rey –dentro de la comparsa hace alusión a la virgen. Ángel de la Estrella - intermediario entre la virgen y el pueblo para realizar las plegarias. Encargado de proteger al prioste mayor de la fiesta. Abanderado - encargado de entretener al público flamenado una bandera denominada wiphala³.

Payaso, el encargado de anunciar el inicio de la festividad, transmitiendo alegría y algarabía en los asistentes. Huacos, - tiene una carga espiritual dentro de la celebración, encargados de realizar las limpias y curaciones. Se encomiendan al poder de los volcanes. Ashanguero o tiznado, representan a los mercaderes, su función, llevar la alimentación por medio de una ashanga. Champuceros, Su nombre deriva de la palabra champús, encargado de cuidar el orden dentro del desfile (Fabara, s/f, p. 298). Loeros, su función, improvisar loas ya sean de temas sociales, culturales, políticos o religiosos. Siempre con un sentido humorístico y con un toque picaresco. Carishinas, caracterizada por un hombre vestida de mujer –personaje alegre y vital, encargado de ir abriendo paso y mantener siempre el orden. Capariches, barrenderos o zapadores, encargados de limpiar la ciudad de un lado a otro para dar paso al desfile. Hurcuyayas, dentro de la etimología quichua el personaje simboliza a los humanos engendrados por la tierra (Karolys, 2005).

Integración Espacios Interactivos y Patrimonio

Para la conceptualización del espacio interactivo se toma en cuenta varios elementos que son pieza clave en la interpretación de la identidad cultural. La metodología usada para el diseño del producto, se basa en el diseño con identidad el cual parte de una fiesta popular para verla reflejado en un espacio físico. Los instrumentos de recolección de datos empiezan a partir de documentos bibliográficos con los que se obtuvo información acerca de la festividad y sus elementos más representativos entre ellos la vestimenta.

La indumentaria, como artefacto de diseño, materializa los elementos culturales de un grupo el cual permite la integración de los sujetos que la portan (Broncano, 2009). Dentro de la investigación la vestimenta toma un papel importante ya que de ello se obtiene características que aportarán al diseño del espacio físico mediante formas, cromática y texturas, para ellos se elaboraron fichas de análisis (*Ver Figuras 4 y 5*).



Figura 4. Análisis vestimenta Mama Negra (Elaborada por el autor, 2021).
Figura 5. Análisis vestimenta personajes secundarios (Elaborada por el autor, 2021).



Se aborda un análisis con el que se logra identificar los factores externos del proyecto como las condiciones políticas, económicas, sociales y tecnológicas, además de un análisis interno con el que se analiza las debilidades, fortalezas, oportunidades y amenazas. El enfoque de investigación el cual se emplea es el cuali - cuantitativo, el enfoque cualitativo recurre a entrevistas para determinar factores como vivencias, historias y experiencias por parte de los entrevistados, como conclusión de estas entrevistas se puede mencionar que la aplicación de dichos espacios es posible y necesario en el medio actual, pero se debe tomar en cuenta hasta que limite usar estas herramientas tecnológicas ya que lo que se busca es preservar la identidad cultural mas no folclorizarla. Dentro del enfoque cualitativo se elaboró encuestas dirigidas hacia la población latacungueña para conocer el impacto y la factibilidad del diseño como estrategia para la difusión del Patrimonio. Se presentan los resultados de la encuesta y entrevista en la cual se puede evidenciar la importancia de la aplicación de estos espacios y como estos aportarán a la difusión del Patrimonio. Miguel

Ángel Rengifo, comunicador social y actualmente encargado de la jefatura de Cultura del Municipio de Latacunga, el cual menciona

Es más que importante definir específicamente ciertos conceptos o ciertos términos que van a nutrir muchísimo la transmisión de la memoria social –el generar un museo debería representar la identidad propia de los latacungueños, un espacio que genere nostalgia en nosotros, es decir ver una imagen un trabajo documental o a lo mejor se me ocurre sea una compilación de todo el trabajo audiovisual entre todas la familias partícipes de las dos festividades, mismas que van a evocar cierta nostalgia, traer recuerdos y que este espacio museable funcione y reviva las experiencias (Entrevista virtual, Miguel A. R 2021).

La segunda herramienta aplicada fue la encuesta la cual está dirigida a la población latacungueña para lo cual el tamaño total de la muestra fue de 370 encuestas que arrojan los siguientes resultados: el 98.9 de los encuestados tienen conocimiento de la festividad, el 65.2% lo conoce a través de la televisión el 31.5% a través de radio, el 48.9% a través de páginas web, el 2.4% a través de la fiesta y tan solo el 17.4% a través del museo. Por lo que se evidencia un déficit en el área museal, se cuestiona también el conocimiento de espacios que permitan la difusión de la festividad ante lo cual el 63% de la población tiene una respuesta negativa. Se analizó también el museo actual en el cual el 69.9% de los encuestados no ha visitado el espacio actual y evalúan su contenido como deficiente determinando así que el 68.5% está en desacuerdo con que el espacio actual plasme la identidad cultural del cantón. Se cuestiona también el conocimiento de espacios interactivos, tecnologías o herramientas digitales aplicadas en los museos a lo cual obtenemos un 93.5% de afirmaciones justificando otros lugares. Se emplea entonces la pregunta clave: ¿Cree usted que la aplicación de espacios interactivos en donde se difunda la tradicional Fiesta de la Mama Negra, ayudaría a fortalecer la identidad cultural latacungueña?, el 93.5% afirma esta interrogante ya que se menciona que al ser un museo que integre la tecnología, capta la atención en los jóvenes quien son los que más ignora este tipo de información y de esta manera mantener presente el legado cultural. A partir de todo el análisis expuesto, se evidencia el déficit museal, y sus efectos en la población latacungueña.

Como resultado a la investigación realizada se plantea mediante el diseño interior la implementación de los espacios interactivos en el museo de la Mama Negra, el cual se encuentra ubicado en el casco colonial, al interior del Palacio Municipal del cantón Latacunga, el espacio se compone de 3 áreas: la primera la sala de bienvenida en la cual se exponen mediante ilustraciones, impresiones 3d y pantallas multimedia un resumen de la festividad, además se puede encontrar el recorrido de la festividad y mapas de ubicación del espacio expuesto. En este espacio se opta por el uso de colores representativos de la ciudad, celeste y amarillo debido a que es el primer elemento que se puede visualizar en la festividad. La segunda sala, denominada como la sala principal alberga los elementos más representativos de la fiesta popular, en el cual se toma en cuenta la disposición formal, cromática y texturas, en el que se tiene como conceptualización el recorrido de la festividad y la importancia de los personajes, en la parte central se exponen los personajes principales a través de pantallas multimedia, mesas multitáctiles y audioguías. En cuanto

a los personajes secundarios se disponen alrededor de la parte central haciendo énfasis a la jerarquía de los personajes dentro de la celebración, cada personaje representado en una descomposición gráfica a través de paneles multimedia, pantallas con sistemas rastreo de movimiento denominado Kinect, el cual permite al usuario encarnar al personaje y paneles interactivos en el cual el usuario presiona o mueve objetos recibiendo sonidos característicos que emiten los personajes. (Ver Figura 6 y 7) Sistemas de pantallas que se activan mediante el movimiento horizontal impulsado por el usuario interpretando al palafrenero quien tiene la responsabilidad de guiar al caballo sobre el cual cabalga la Mama Negra a través de las calles, dichas pantallas proyectarán la historia a través del tiempo.



6



7

Figura 6.
Visualización
arquitectónica panel
interactivo personaje
Huaco (Elaborada
por el autor, 2021).

Figura 7.
Visualización
arquitectónica panel
interactivo personaje
Loero (Elaborada por
el autor, 2021).

En la sala 3: destinada para el cierre del recorrido se expondrá la caracterización de uno de los personajes más relevantes de la celebración el ashanguero, el cual tiene la responsabilidad de llevar los alimentos que al final de la celebración se los consume, acompañado de ilustraciones asemejando las calles de la ciudad y pantallas multimedia en el que se reproducirá los temas más icónicos dentro de la celebración que se activan mediante el pulso de objetos. La cromática del espacio de basa en colores brillantes, vibrantes y contrastantes que asemejan la vestimenta de los personajes. Detalles como las formas de los encajes, bordados y el uso de piedras se plasman en el techo haciendo alusión a la riqueza cultural. Fotografías y recursos multimedia de festividades anteriores, preparativos de la festividad etc. se exponen a lo largo del recorrido lo cual evoca el sentimiento de recuerdo y nostalgia.

El diseño parece estar evolucionando como respuesta a la necesidad de conectar y comprender la cultura desde otros medios, llevándonos al equilibrio cambiante, el integrar diversas áreas para concretar la funcionalidad del espacio y su verdadera intención, el preservar, reconocer y difundir la cultura de los pueblos.

Notas

1. El 11 de Noviembre, corresponde a la emancipación política de la ciudad de Latacunga, con motivo a la conmemoración de la Independencia se organiza la celebración a cargo del Municipio y el Comité de fiestas, por ello dicha festividad adquiere un significado político.
2. Miguel Ángel Rengifo atribuye la característica del rostro negro del personaje principal al anonimato de los personajes debido a que estos lo hacen por devoción en agradecimiento a los favores recibidos.
3. El término whipala hace alusión al significado que tiene este elemento en la comunidad quichua, la cual hace referencia la multiculturalidad de los pueblos andinos (El telegrafo, 2019).

Referencias Bibliográficas

- Alonso Hernández, N. E. (2011). *Un museo para todos: el diseño museográfico en función de los visitantes*. Plaza y Valdés, S.A. de C.V. <https://elibro.net/es/ereader/uta/39043?page=1>
- Baca, Karolys, Ubilla Freire, J., (2007). *Lenguaje popular de la fiesta de la Mama Negra*, Mama Negra. Impresora Charito, Latacunga.
- Broncano, F. (2009). *La melancolía del ciborg*. Barcelona: Herder.
- Cárate, S. (2011). "Dinámicas simbólicas en una fiesta popular andina. El caso de la Mama Negra de Latacunga". Tesis. Quito- Ecuador. <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/3336>.
- Costa, J., (2003). *Diseñar para los ojos*. (Vol. 1). Universidad de Medellín.

- Cuetos, M. P. G. (2012). *El patrimonio cultural. Conceptos básicos* (Vol. 207). Universidad de Zaragoza.
- Dever Restrepo, P. (2010). Manual básico de montaje museográfico.
- Freire, L. (2007). En S. Cerate, *La capitania de la Mama Negra o Santísima Tragedia*.
- Guerrero, P. (2004). Usurpación simbólica, identidad y poder: la fiesta como escenario de lucha de sentidos Quito: Editorial Abya Yala. <http://hdl.handle.net/10644/235>
- Karolys, M. (2005). La Mama Negra. En Municipio de Latacunga, *Latacunga y la Mama Negra*. Quito, Ecuador: Equinoccio.
- KGR proyectos, (2020). *Museo del Carnaval de Barranquilla*. Plataforma Arquitectura. <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/945320/museo-del-carnaval-de-barranquilla-kgr-proyectos>> ISSN 0719-8914
- La wiphala, emblema sagrado de los pueblos andinos, (20 de febrero del 2019). Diario El Telégrafo.
- Molano, O. L. (2007). *Identidad cultural un concepto que evoluciona*. Revista opera, (7), 69-84.
- Navas, M., (1988). *La Mama Negra*. Quito - Ecuador.
- Paredes, E. (2005). *Mama Negra*. En M. d. *Latacunga y la Mama Negra*. Quito, Ecuador: Equinoccio.
- Paredes, E., (2004). *Mama Negra Novembrina 1963-2004*. Latacunga: Imprenta Gráficos Unidos.
- Peñalba, J. L. (2005). Evolución del concepto y de la significación social del patrimonio cultural. *Arte, Individuo y Sociedad*. 117 - 183. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS0505110177A>
- Pereira Valarezo, J. (2019). La fiesta popular tradicional del Ecuador. FLACSO. <https://elibro.net/es/ereader/uta/80246?page=7>
- Pereira Valarezo, J. (2017). *La fiesta popular tradicional del Ecuador*. FLACSO. <https://elibro.net/es/ereader/uta/80246?page=7>
- Proaño, L. O. (1993). *Nuestra Señora de la Merced en la colonia y en la República del Ecuador*. Quito.
- Rico, J. C. (2006). *Manual práctico de museología, museografía y técnicas expositivas*. Sílex ediciones.
- Schneider, Daniela (2007). La Mama Negra - ¿símbolo de la multiculturalidad ecuatoriana? Indiana. ISSN: 0341-8642. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=247016522007>
- Wagensberg, J. (1994). *A favor del conocimiento científico (los nuevos museos)*. Alambique, 18, 85-99.

Abstract: The management of cultural diffusion spaces is deficient in the museographic area and they are no longer the main agents for the diffusion, legitimization and appropriation of the Intangible Cultural Heritage. The main objective of museums in the 21st century is focused on the real integration of the public, trying to relate real experiences through the direct interaction of the user. Currently, new channels and digital means of dissemination have been used as a strategy for the transmission of information, one of

them being technology, which has played an important role in museums in the historical and cultural area, improving the quality of the visitors' experience and making them more accessible.

This article addresses the issue of the application of interactive spaces as a strategy for the dissemination of Intangible Cultural Heritage, which, through the interior design, media and technological tools and the study of the popular festival, is able to generate a space through which the cultural identity is embodied, from and for its citizens, strengthening the current cultural legacy and that subsequently can be transferred to other audiences. This work proposes, through the deductive method and a qualitative and quantitative research approach, to collect information through bibliographic research, surveys and interviews that will allow us to evaluate, measure and determine the important elements to reflect and capture the cultural identity in a physical space.

Keywords: Design - identity - culture - museography - interaction - technology.

Resumo: A gestão dos espaços de difusão cultural é deficiente na área museográfica, e já não são os principais agentes de difusão, legitimação e apropriação do Património Cultural Imaterial. O principal objectivo dos museus no século XXI centra-se na integração real das audiências, tentando relacionar experiências reais através da interacção directa com o utilizador. Actualmente, novos canais e meios digitais têm sido utilizados como estratégia para a transmissão de informação, sendo um deles a tecnologia, que tem desempenhado um papel importante nos museus na área histórica e cultural, melhorando a qualidade da experiência do visitante e tornando-a mais acessível.

Este artigo trata da aplicação de espaços interactivos como estratégia de divulgação do Património Cultural Imaterial, que, através da concepção de interiores, meios de comunicação e ferramentas tecnológicas e do estudo de festivais populares, consegue gerar um espaço através do qual a identidade cultural é encarnada, de e para os seus cidadãos, reforçando o actual legado cultural e que pode posteriormente ser transferido para outros públicos. Este trabalho propõe-se utilizar o método dedutivo e uma abordagem de investigação qualitativa e quantitativa, para recolher informação através de pesquisas bibliográficas, inquéritos e entrevistas que nos permitirão avaliar, medir e determinar os elementos importantes para reflectir e captar a identidade cultural num espaço físico.

Palavras chave: design - identidade - cultura - museografia - interacção - tecnologia.

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