

El patrimonio histórico, cultural y literario y su pobre rescate en los medios masivos

Historical, cultural and literary heritage and its poor recovery in the mass media

Christian Jesús Armijo Aroca

Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil / armijo.docente@uteg.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-6024-505X>

RESUMEN: Este artículo presenta un panorama histórico reciente, destacando la insuficiente preservación del patrimonio narrativo. Durante la década de 1990, tanto el cine como la televisión, adaptan obras literarias ecuatorianas reconocidas. Sin embargo, con la llegada del nuevo milenio, estos esfuerzos disminuyeron significativamente. Pocas producciones, surgidas de una industria cinematográfica nacional subdesarrollada, han abordado temas históricos, literarios o mitológicos. Con el declive de estas producciones, el noveno arte (cómic/narrativas gráficas) emergió como medio de intervención cultural, ofreciendo diversas propuestas arraigadas en contextos históricos, literarios y culturales. Estas iniciativas buscaban recuperar leyendas ecuatorianas, su historia nacional y/o adaptar textos literarios. Si bien estos proyectos, debido a su enfoque innovador, han recibido apoyo intermitente de los sectores público y privado, han tenido dificultades para lograr sostenibilidad.

PALABRAS CLAVE: patrimonio cultural, medios de comunicación de masas, televisión, literatura nacional, videojuego, cómic

ABSTRACT: This article presents a recent historical overview, highlighting the insufficient preservation of Ecuadorian narrative heritage. During the 1990s, both film and television adapted renowned Ecuadorian literary works. However, with the arrival of the new millennium, these efforts declined significantly. Few productions, emerging from an underdeveloped national film industry, have addressed historical, literary, or mythological themes. With the decline of these productions, the ninth art (comics/graphic narratives) emerged as a means of cultural intervention, offering diverse proposals rooted in historical, literary, and cultural contexts. These initiatives sought to recover Ecuadorian legends, its national history, and/or

adapt literary texts. While these projects, due to their innovative approach, have received intermittent support from the public and private sectors, they have struggled to achieve sustainability.

KEYWORDS: cultural heritage, mass media, national literatures, video games, comics

RECIBIDO: 18 de diciembre de 2025 / **APROBADO:** 18 de marzo de 2026

1. INTRODUCCIÓN

Este artículo tiene por objetivo el análisis del rescate de los elementos culturales, en especial el patrimonio literario, tanto oral como escrito, pero buscando que este rescate no quede en publicaciones literarias que no llegan a la mayoría de la población ecuatoriana. Se tomará en cuenta cómo estos elementos han sido adaptados a los medios de masas como la televisión, historietas o medios multimediales como los videojuegos. Para hacer un estudio más detallado se propondrá el período temporal desde la década de los 90 del siglo pasado hasta la actualidad, es decir a inicios del año 2025.

La metodología empleada en este trabajo, usa un tipo de investigación con enfoque metodológico cuantitativo, pues se centrará en la interpretación de significados culturales, simbólicos y discursivos de los textos analizados. Su estudio es de corte teórico analítico sobre el patrimonio cultural, identidad y transmedialidad, analizando estos fenómenos culturales en su contexto histórico y mediático; estructurando una investigación de carácter histórico comparativo; adecuado a estudios culturales, literarios y de medios masivos.

Para esto este objeto se hará un análisis de las programaciones en los canales de televisión y buscar que miniserias, series o películas para televisión surgieron de adaptaciones de obras literarias ecuatorianas o de narraciones folclóricas de diversas zonas del país; esto anterior también aplica para obras cinematográficas. Luego investigar cuántos cómic y novelas gráficas se han lanzado a lo largo del mismo período que tenga como temática adaptaciones de patrimonio literario ecuatoriano (sea literatura ecuatoriana o mitología y leyenda de los diferentes pueblos de Ecuador). Finalmente analizar la incipiente industria de la creación de videojuegos y revisar si para la construcción de sus narraciones hacen uso las temáticas antes mencionadas.

2. DESARROLLO

En primera instancia se debe definir qué es el patrimonio literario, oral y escrito, posteriormente señalar cuáles son las características del rescate de estos elementos culturales. Después se debe definir de qué manera estos elementos son rescatados en medios de difusión masiva o multimedial. Es decir, no solo hacer una transcripción directa

del texto base al texto receptor, sino incluso expansión de los diferentes universos ficcionales o recoger las mitologías propias para crear un elemento nuevo.

2.1 Patrimonio cultural literario y su rescate

El concepto de patrimonio es muy amplio, la Real Academia de Lengua Española (s.f.) indica cuatro acepciones de esta palabra: es un conjunto de bienes y/o derechos, que se adquieren por herencia o título. Pero la idea de patrimonio cultural se enmarca más en una construcción social legal, que una económica, es así que su definición es la siguiente “...todos aquellos bienes de interés cultural por su valor histórico, artístico, urbanístico, etnográfico, científico, técnico y social que son merecedores de protección y defensa...” (Real Academia Española, 2025). Pero esto no solo compete a los bienes materiales, sino también; “el amplio patrimonio inmaterial, entre el que se encuentran las manifestaciones de la cultura popular tradicional...” (Real Academia Española, 2025).

Dentro de este patrimonio inmaterial, que es esencial para la construcción de la identidad ciudadana; como veremos más adelante; hay que enfocarse en el patrimonio literario, oral o escrito. Antes de continuar con el hilo de estas ideas, hay que definir el concepto de patrimonio, que podría leerse de la siguiente manera; “... es un sistema complejo que conecta elementos tangibles e intangibles. La esencia del mismo se basa en la intangibilidad, es decir, en ideas, conocimientos, tradiciones y otras concepciones que nos hacen pensar, nos enseñan y nos cuentan historias” (Europa EVE, 2021, Párr 1). Es precisamente esta intangibilidad la que la hace tan maleable, pues sea de manera oral o escrita, estas narraciones pueden ser adaptadas a diferentes medios como pueden ser televisión, cine, cómics o incluso videojuego; mediante las formas de la transmedia y la crossmedia.

Es necesario entender la importancia del rescate de este patrimonio para crear una identidad. Una de los ejemplos se dio en la ciudad de Oaxaca, pues sus autoridades crearon “un Plan Sectorial de Cultura, a través de cinco ejes estratégicos: la salvaguarda del patrimonio cultural, el respeto a la diversidad cultural, la formación y educación artística y cultural, la difusión y divulgación cultural y el desarrollo cultural sustentable” (López García, 2016, p. 6). Estas salvaguardas son de suma importancia para fortalecer las identidades culturales, en especial la inmaterial; estas se pueden entender como las narraciones que se rescatan, ya que “Los conocimientos ancestrales y tradicionales juegan un papel innegable en el ámbito del turismo comunitario ya que es un instrumento cultural de singular valor” (Caicedo y Méric, 2019, p. 2). Estos patrimonios culturales literarios son muy importantes a la hora de crear identidades.

2.2 Creación de identidades culturales

Una vez que ha quedado definido este patrimonio literario, es importante entender por qué es necesario el rescate del patrimonio cultural, y el literario en especial; es debido a que este elemento construye una identidad cultural. Lo anterior se puede ver respaldado por la siguiente cita; “consideramos el patrimonio como el pilar más grande para la construcción de una identidad cultural” (Ortega, 2018, p. 247), esta identidad es la que construye una idea de nacionalidad, en el caso actual de ecuatorianidad.

El siguiente paso es entender que es una identidad cultural desde la perspectiva del rescate del patrimonio cultural. Este concepto presentado por Mac Gregor (2013 en Guerrero Salazar et al., 2021) se estructura a través de la repetición de prácticas cotidianas, rituales e historias propias de la comunidad; denominadas saberes ancestrales. Este conocimientos y valores son transmitidos a las generaciones, pero actualmente la globalización y la aculturación afectan este proceso (p. 348). Entonces debemos hacernos la siguiente pregunta ¿qué elemento es el que tiene mayor peso a la hora de crear la identidad cultural?

La respuesta a la pregunta anterior es que el patrimonio cultural literario tiene un mayor peso al momento de la estructuración de la identidad cultural, esto es palpable en el siguiente caso:

Se puede considerar el rescate de los cuentos y leyendas de la Amazonia como una estrategia de valorización de tesoros espirituales que unen a los miembros de la comunidad, fortifican la identidad y hacen auténticos a los pueblos ancestrales. Los saberes de los pueblos originarios, tradicionales y populares, son cuantiosos. Sin embargo, al no ser divulgados y su falta continua de transmisión a causa de diferentes factores sociales, ambientales, políticos etc., se los considera folclóricos, a pesar de formar parte de los pilares culturales y de la identidad de los pueblos y comunidades ancestrales del oriente ecuatoriano. Al garantizar el acceso tanto físico como espiritual, empírico como emotivo, a este patrimonio, a sus valores intangibles, a sus expresiones culturales contemporáneas como también ancestrales y a sus varios entornos socio-culturales, facilitan a la comunidad anfitriona y al visitante un intercambio intercultural y humano del aprecio de los significados de ese patrimonio. (Caicedo y Méric, 2019, p. 3)

En la cita anterior se señala que, cuando no se hace el esfuerzo de dar a conocer estas narraciones, más la invasión de diferentes elementos culturales externos puede diluir las identidades en prácticas extrañas, y en algunos casos mal entendidas o ejecutas. Por lo que el rescate de los patrimonios literarios es tan necesario, pues crea

una identidad fuerte; ya sea comunitaria, ciudadana, cultura y/o nacional. Esta construcción permite que exista un intercambio cultural, entre otras comunidades, tanto dentro de la propia región, como de otras regiones nacionales construyendo una identidad nacional pluricultural; o entre otros países creando interculturalidad, pero manteniendo las raíces de la identidad nacional.

Es así como se concluye que el patrimonio inmaterial, en especial el literario, ayuda a la construcción de una identidad; tan necesaria para un proceso de creación de identidad nacional y si se quiere hasta ciudadana. Por lo que planteamos la siguiente pregunta: ¿Cómo hacer llegar estas narrativas patrimoniales a la mayor cantidad de público?

2.3 De la literatura al mass media

Como respuesta a la pregunta hecha al final del apartado anterior; la divulgación a la mayoría del público, sea en una ciudad, en una provincia, en una región específica, en incluso de manera nacional, será mediante el mass media. Este elemento también ha cambiado a lo largo de los años y alrededor de la última década lo multimedial se ha convertido en parte de estos medios de masas. Ahora que hemos contestado la pregunta anterior, lo que se debe explicar es cómo hacer las adaptaciones de las narrativas tradicionales a estos nuevos medios de distribución cultural.

Cuando el cine aparece, filma la realidad, pero pronto busca contar historias y no solo mostrar lo cotidiano, como si de un noticiero se tratase. Es por esto que, tan pronto como en 1902, Georges Méliès filmó la película *Le Voyage dans la Lune* (Barrenetxea Marañón, 2024, p. 589), adaptación de la obra literaria de Jules Verne.

Ya en 1926 Virginia Woolf usa su ensayo *The Cinema* para criticar la adaptación cinematográfica de la novela *Anna Karenina*; en este indica lo siguiente:

Su opinión sobre la adaptación es muy negativa y recomienda en su ensayo que el cine deje de ser un parásito de la literatura. Sin embargo, Woolf añade que si dejamos de conectar las imágenes con el libro es posible descubrir en alguna escena de la película lo que el cine podría llegar a conseguir explotando sus propios recursos. La escritora inglesa incluso señala que por medio de las imágenes podrían llegar a transmitir pensamientos y emociones mejor que a través de las palabras (Rodríguez Marín, 2019, p. 41).

En retrospectiva, es fácil entender la actitud de Woolf, pues en aquella época el cine estaba en etapa de imitación y crecimiento, y todavía no se habían redescubierto las películas de Méliès, ni creando los efectos especiales que nos hicieron creer que hombres podían volar o hacer viajes espaciales.

También se debe entender que las adaptaciones no solo se dan de textos literarios, cuentos o novelas, a elementos audiovisuales como la radio o la televisión, sino que es un proceso que va en varias direcciones entre diferentes textos culturales. De esto mismo trata el libro *A Theory of Adaptation* (2006) donde se menciona la gran variedad de materiales para adaptar, no solo de literatura clásica, sino también novelas gráficas, cómic, videojuegos, etc.; y esto es algo que ya lo hacían los victorianos con sus diversos productos narrativos, y los posmodernos lo usamos en cine, televisión, radio y varios productos multimediales, parques temáticos y experiencias virtuales (Rodríguez Marín, 2019, p. 53).

Estos elementos patrimoniales adaptados son capaces de llegar a una gran cantidad de público que podrán interiorizar la transferencia de estos saberes, que pueden ser desde una simple crítica social en textos literarios hasta los saberes ancestrales en las mitologías propias. Esta interiorización no es solo es el aprendizaje de una simple historia, sino todo lo que esta transmite, desde sus personajes representativos pasando por su mensaje interiorizado hasta las formas de hacer y vivir de determinado pueblo. Lo anterior es también sostenido por Pedro Javier Pardo (2018) quien sostiene que existe un traspaso de mundos posible, no en un conjunto de historias en un mismo soporte, sino también cambiar a otros medios, esto es posible pues tenemos al medio literario (oral o escrito) como la fuente donde se dan adaptaciones a cine, tv, cómics o videojuegos (pp. 66-67).

Pero esta tendencia se está revistiendo en las nuevas generaciones que ya no ven en la lectura como su introducción en la ficción, sino que medios como la tv, el cine e incluso los videojuegos crean estos materiales. Existen varios universos narrativos en los videojuegos, como por ejemplo el de la franquicia *Assassin's Creed*, que crean el adolescente una motivación literaria construida por las nuevas narrativas transmedia y; “han puesto en escena una cadena motivacional literaria heredada de las narrativas transmedia. De este modo, la pereza juvenil con relación a los libros se ve estimulada por franquicias internacionales que apuestan no solo por la literacidad 2.0, sino por la navegación a través del espectro mediático a fin de vislumbrar auténticos universos narrativos” (Vizcaíno-Verdú et al., 2018, p. 471). Es precisamente por esto que estas construcciones patrimoniales deben estructurarse en adaptaciones a estas nuevas narrativas, que mantienen sus mundos posibles, mientras construyen estos nuevos elementos de interés literario.

2.4 Del auge al abandono: el patrimonio literario ecuatoriano en los medios

A lo largo de los últimos 100 años, se han dado múltiples representaciones del patrimonio literarios, oral o escrito; en los distintos formatos visuales y audiovisuales.

Estas adaptaciones conforman lo que Antonio Gil Gonzáles (2013) denomina como cross-media, que no es otra cosa que la adaptación de un género, en este caso el literario a otros como el cine, la televisión y hasta el cómic realizando pocos o muchos cambios. Desde la adaptación cinematográfica de la leyenda del tesoro de Atahualpa que llevaba el mismo nombre y que fue filmada en 1924, hasta un programa poco conocido del año 2000 y emitido por Teleamazonas en el que se modernizaron leyendas como María Angula o Cantuña. Sin olvidar que el patrimonio histórico social, es decir, eventos que marcaron la historia del país han sido transcritos a elementos literarios; como lo puede ser la matanza de obreros de 1922 convertida en la novela *Las cruces sobre el agua* (1946) escrito por Joaquín Gallegos Lara.

Si bien se mencionó al cine como elemento innovador que construyó un nuevo mensaje con el patrimonio histórico, en especial de la leyenda del tesoro de Atahualpa; es la generación del 30, quien comienza a estructural está mixtura entre el gran acervo oral, la construcción vital del cholo y montubio; y la narrativa polisémica y perdurable de la literatura. Serían estos mismos textos los que más tarde se volvieron combustible para la primera oleada de rescate al patrimonio literario que se daría en Ecuador.

Desde inicios de los años 90 hasta mediados del año 2000, el medio audiovisual busco volver a contar las narrativas literarias que se consideraron obras importantes en la narrativa ecuatoriana. Por un lado, podemos nombrar a Camilo Luzuriaga que en 1990 lanza la película *La Tigra*, basada en la obra homónima del autor José de la Cuadra, pero con sus diferencias marcadas:

La película de Luzuriaga es una fiel copia de la obra original de José de la Cuadra, salvo por dos cosas. En el cuento Masablanca es un curandero embustero que se aprovecha de la ingenuidad de la protagonista para salirse con la suya, mientras que en el filme es un chamán locuaz que es de alta confianza de Francisca. En el final de la historia, el cuento José de la Cuadra lo deja totalmente abierto a la interpretación del lector, mientras que Camilo Luzuriaga culmina la historia con un enfrentamiento entre los gendarmes guayaquileños en contra de Francisca, y su repentina muerte (véase Cargua Mogollón y Patiño Tipán, 2021, pp. 17-18).

Esta adaptación al cine expande el universo creado por de la Cuadra, desde la visión del cineasta Luzuriaga adaptando a personajes y profundizando en sus historias y motivaciones. Además de ofrecer un cierre desde la perspectiva del cineasta, y en última instancia de un lector, del final abierto propuesto por de la Cuadra.

Pero esta no sería la única obra literaria adaptada por Luzuriaga, pues en el año 1996 adaptaría *Entre Marx y una mujer desnuda*, novela experimental del autor Jorge Enrique Adoum y en 2004, *1809-1810: Mientras llega el día*, adaptación de la novela histórica del autor Juan Valdano.

En cuanto a las adaptaciones para televisión, Ecuavisa en la década del 90 realizó varias producciones en formato miniserie, usando como base el patrimonio literario ecuatoriano. En orden cronológico están: *La baronesa de Galápagos* (1992) basada en la novela *La maldición de la tortuga* (1990) escrita por Octavio de la Torre; *Cumandá* (1993) basada en la novela homónima escrita por Juan León Mera; *Los Sangurima* (1993-1994) que es resultado de la narración homónima escrita por José de la Cuadra; *A la costa* (1994) escrita por Luis A. Martínez; *El Chulla Romero y Flores* (1995) de la mente de Jorge Icaza y *7 lunas y 7 serpientes* (1996) basado en la novela homónima escrita por Demetrio Aguilera Malta. (Anexo: Producciones de Ecuavisa, 2025)

Dentro del canal Teleamazonas, en el año 1996 se produjo la película para televisión *Polvo y Ceniza* basada en la novela homónima escrita por el autor Eliécer Cárdenas (Anexo: Producciones de Teleamazonas, 2025). En el año 2000, esta misma cadena televisiva produjo una serie televisiva que lleva por nombre *Zona Osbkura*, enfocada en contar historias de terror y reinversión y actualización de leyendas clásica; entre los capítulos tenemos *Mariangula*, *La kaja ronka* y *el Arkitekto Kantuña*(*Zona Obskura*, 2025). Este último capítulo mencionado es la actualización de la leyenda de Cantuña y la construcción de la iglesia de San Francisco de Quito; así rescatando el patrimonio oral de las leyendas más importantes de la capital del Ecuador.

Ya para el año 2000, la televisión marcó un descenso en esta producción nacional que claramente rescataba el patrimonio literario, repercutiendo mucho en la sociedad que ya de por sí pasaba por una crisis financiera que se llevó por delante entre otras cosas medios de comunicación. Esto presentó un problema social, pues la producción televisiva como plantea León Duarte (2002, p.36 como se citó en Ordóñez et al., 2021, p. 192) es necesaria, no sólo para reforzar la identidad y cultura de un pueblo, sino también para la generación de empleos y dinamización de otras industrias culturales como son el cine, la música, la publicidad. El medio se convierte en un motor de desarrollo y de contacto con anunciantes y televidentes (espacio que se obtiene por la cercanía, por la confianza y la credibilidad), provocando el progreso de la industria audiovisual.

Por lo anterior mencionado, durante los primeros años de la década del 2000 se dio un valle en la producción audiovisual cuando se retomaron los proyectos, debido a la preocupación por el regreso de la inversión se decantaron por fórmulas ya probadas, que se tradujeron en enlatados extranjeros. O programas de farándula, que sacrificaban elementos como la ética periodística, ya que en alguna ocasión vendieron a su fuente a por la nota. Esta falta de difusión de elementos patrimoniales en las televisiones ecuatorianas; medio masivo de difusión en esa época; a la par de la pérdida de la moneda propia frente al dólar creó una pérdida cultural que sobrevive hasta nuestros

días. A lo anterior hay que sumar de una fuerte pérdida de identidad en la educación debido a las reformas educativas impulsadas en el año 2008. Estos cambios incluyeron; “la neonomiación de los niveles escolares, la inconclusa y descontextualizada malla curricular excluye pilares de la educación formal como historia, geografía, cívica, educación vial...” (Paredes Riera et al., 2025, pp. 101-102). Lo que profundizó a un más un proceso de aculturación, debido a que ya esto referentes del patrimonio cultural; histórico, literario y social; que ya se permeaban poco en la cultura popular también comenzó a escasear en un ámbito tan importante como el educativo.

Dejando de lado la producción audiovisual, el noveno arte como se le conoce al cómic comenzó una andanza en el proyecto denominado Leyendas. Este proyecto se conformó así; “Mauricio Gil, director y creador de la revista, relata que este proyecto nació en 2013 con el objetivo de plasmar en cómics las historias urbanas de las cuatro regiones del Ecuador” (Redacción Intercultural, 2018). Este comenzó con cuatro jóvenes, incluyendo a Gil, pero; “‘Dos se echaron para atrás y solo nos quedamos Eduardo Oneto y yo, pero él falleció en 2014’, explicó Gil” (Redacción Intercultural, 2018); lo cual deja a Gil en la actualidad como único gestor y guardia de este patrimonio literario oral. Es importante entender que esta serie de cómics se enfoca en el patrimonio poco conocido, esto en palabras del propio Gil; “No me meto con leyendas que todos conocen, excepto Cantuña, que fue un pedido. Las historias que ilustramos son poco conocidas, todas fueron detalladas por los residentes de las comunidades a las que pertenece” (Redacción Intercultural, 2018). Esto se considera un logro pues pretende rescatar un patrimonio narrativo poco conocido y estructurando en un formato narrativo muy atractivo, que a la vez se estructura en un soporte mucho más duradero y menos cambiante que el oral. Finalmente es importante la llegada a un público mayor que presenta esa conversión transmedia, pues en la actualidad se puede conseguir la mayoría de los números tanto en formato físico como digital en la editorial Mono Cómics.

Otra serie que rescataba el patrimonio narrativo, en este caso de Guayaquil, es la serie de cómics que estuvo patrocinada por el M.I. Municipio de Guayaquil y tiene como título Leyendas de Guayaquil, esta es parte de la colección Memorias Urbanas y fue editada por la Dirección de Cultura y Promoción Cívica. Y es que “El principal de dicho departamento, Melvin Hoyos, destacó que a través de esta revista se puede ‘conocer de una manera ágil la historia de la ciudad’” (Redacción Guayaquil, 2008). Esta iniciativa del municipio fue muy bien recibida porque “El proyecto ha involucrado a varios artistas, quienes se encargan de dibujar los momentos más destacados en la Historia de la ciudad” (Santibáñez, 2012). Tanta fe se tenía en el proyecto que los planes que tenían en esa época indicaban lo siguiente: “se contará la historia de otro ilustre guayaquileño, don Pedro Carbo Noboa, la segunda invasión de los piratas franceses a la ciudad”

(Redacción Guayaquil, 2008), pues buscaba rescatar el patrimonio histórico de la ciudad. Otras obras que también fueron lanzadas y cuya temática era histórica eran Piratas de Guayaquil y Memorias guayaquileñas; “en ellas plasman sus creaciones destacados ilustradores como Adrián Peñaherrera, Lex Campuzano, Kléber Flores, Eddy Vivar, entre otros” (Redacción Guayaquil, 2008); indicaba Melvin Hoyas.

Este es sin duda alguna el medio donde más se resguardan este patrimonio y lo resignifican en una propuesta visual-textual; como ejemplo; “Susana Álvarez Galarza ha hecho un trabajo poco común: editar un libro de cómic, titulado Leyendas del Ecuador (la fascinación del cómic), en el que se narran 20 historias de diferentes espacios geográficos del Ecuador” (Quizpe, 2024). En estos 20 relatos de diversas provincias del Ecuador, se puede rescatar tanto relatos anónimos, como de escritores de renombre. Así como también existe una adaptación de la obra de Pablo Palacio; Un hombre muerto a puntapiés (2015), adaptado e ilustrado por Jorge Cevallos. Este fragmento el texto y lo convirtió en un guion que luego dibujó; y cuyo objetivo es lograr que las nuevas generaciones sean atrapadas por la literatura vanguardista de Palacio (El comercio, 2015).

En cuanto a las narraciones multimediales, en especial los videojuegos; se puede observar cómo en Ecuador se desarrolla una incipiente industria que va dando sus primeros pasos. Uno de estos ejemplos es “‘Alku, una aventura de reciclaje’ un juego que incentiva y enseña a los más pequeños a reciclar” (Vergara, 2022). Y es que, en Ecuador, los videojuegos son una industria que está en etapa fetal y son los soñadores o estudiantes, aquellos que comienzan a arriesgarse en la fabricación de elementos multimediales.

Pero, cómo estos programas informáticos pueden servir para rescatar parte de este acervo cultural. Esto lo pueden responder Torres Toukoudis y Merchán Romero (2024):

videojuegos como El gran viaje (2017) o Mahu (2021) realizados en Ecuador son un importante ejemplo del enaltecimiento cultural mediante videojuegos. El primero de ellos, “Mahu” fue realizado por estudiantes de Universidad Católica Santiago de Guayaquil, adentrándose al siglo XIV donde se busca mostrar mediante desafíos y retos la diversidad y riqueza cultural precolombina. El segundo videojuego ha sido realizado como parte de un proyecto de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca en el que cuenta la historia de Nina Samay, joven de 15 años que inicia la travesía en el que se resalta aspectos culturales de la cultura cañari. Estos dos ejemplos son referentes del enaltecimiento cultural ecuatoriano, disponiéndose como una oportunidad significativa a ser explotada en el contexto lúdico digital. (p. 49)

Y si bien estos elementos multimediales muestran cómo a través de esta narrativa particular se puede mostrar de manera nacional e incluso exportar estas nociones de patrimonio nacional. El gran problema es que, esta industria es incipiente está comenzada a mostrarse “empresas como Round2games, Ronin Flame, Freaky Creations, Inti FX, Equinox Studios son algunas iniciativas que en la actualidad muestran una estructura productiva hacia este ámbito” (Torres Toukoumidis & Merchan Romero, 2024, p. 50). Debido a esto en la actualidad estas empresas solo se limitan a la creación y mantenimiento de un único juego, lo que impide la creación de nuevas obras.

3. CONCLUSIONES

Si bien existe un incipiente interés en rescatar este patrimonio histórico y literario, todavía estamos muy atrasados en volverlo a tener en los niveles de los años 90, pues ya sea volver a realizar productos audiovisuales, o enfocarnos en estas empresas multimediales; todavía falta un gran recorrido y lo más importante la inversión.

En cuanto a los audiovisuales, poca emoción se nota, pues desde la década de los 90 del siglo pasado pocas producciones se han realizado, siendo la última la película *El chuzalongo* (2024) basada en la leyenda de la criatura del mismo nombre. En el ámbito de las historietas, si bien los productos del Municipio de Guayaquil ya no se publican, el cómic *Leyendas* sigue saliendo periódicamente. Las universidades hacen proposiciones como la de Germania Lara Mazón y Jorge Luis Añazco Magno, que propusieron hacer una novela gráfica de *La leyenda de la condesa de loma grande*; o el cómic *Ciudad Mística* hecho entre estudiantes de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil y el *Cómic Club de Guayaquil*, y que adapta varias crónicas escritas por Medardo Ángel Silva,

Finalmente, en la industria de los videojuegos hay un gran terreno por explorar, ya que este medio narrativo puede rescatar el patrimonio mítico histórico, como lo hemos visto en juegos como los de la saga *God Of War* o *Immortals Fenyx Rising* (2020), en la mitología griega, *Black Myth: Wukong* (2024) en la mitología oriental, la trilogía de *DarkSiders* que habla sobre la mitología judeocristiana, o los dos juegos de *Hellblade* que habla sobre la mitología celta. También se puede rescatar un acervo literario, pues muchos videojuegos se inspiran en obras literarias, como los de *Sherlock Holmes*, o *Poirot*; así como las múltiples obras multimediales basadas o inspiradas en los mitos *lovecraftianos*. Finalmente, una de las sagas de videojuegos más recientes es *Blasphemous 1*(2019) y *2*(2023) hecho por la desarrolladora española *The game Kitchen*; “han creado un mundo partiendo de la pintura, la escultura y la arquitectura de

España, sobre todo del sur, ‘que están muy relacionadas con la religión’” (Borondo, 2019); e inspirados en las obras de pintores como Goya o Velásquez.

Cabe destacar que es necesario que se realicen acciones para rescatar y volver a mostrar este patrimonio a la gran mayoría de los ecuatorianos e incluso exportarlo. Para esto es necesario que varios entes estatales realicen leyes que incentiven este rescate mediante la creación de este tipo de productos para consumo de la mayoría de los ecuatorianos.

Ya sea desde el ministerio de la cultura o mediante reglamentos de la ley de comunicación, es necesario que se incentive producciones, no solo que estén hechas en nuestro país, sino que también hagan uso de elementos patrimoniales propios; sean personajes reales o ficticios, recreaciones de obras literarias o narraciones orales propias mostrando identidad nacionales o regionales propias. Este crearía una nueva ola de series, miniseries y películas para televisión, muy similar al impulso televisivo ocurrido en los años 90. Además que esto también se vea reflejado en otros medios como el comic y los videojuegos

En esa línea necesario crear incentivos fiscales en las industrias culturales que usen patrimonio ecuatoriano, incluidas las industrias de mass media o multimedia; como lo son la televisión, el cine, la música, el cómic e incluso videojuegos. Esto con la intención de que estos incentivos tocar estas temáticas al ser más icónicas, a la par de que en varios casos son historias ya probadas en el ámbito narrativo.

Consolidar los nuevos medios masivos como canales por donde se pueda transmitir parte de nuestro patrimonio cultural e incentivar con incentivos. Sea en el ámbito de redes sociales, dando apoyo a los canales que incentiven el consumo o la difusión del patrimonio cultural ecuatoriano, entre ellos el literario. También buscar cimentar la industria del cómic fomentando tanto la creación de trabajos inéditos, pero también rescatando la mayoría de los relatos ecuatorianos; muy similar a lo hecho por el M.I. Municipio de Guayaquil durante la década de 2010. Finalmente, busca asociaciones entre universidades, Estado y empresas de videojuegos, para fomentar el crecimiento de la industria de videojuegos pero con una alta identidad ecuatoriana en cada una de sus creaciones ludonarrativas.

OBRAS CITADAS

Anexo:Producciones de Ecuavisa. (2025, febrero 28). Wikipedia la enciclopedia libre.

https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Producciones_de_Ecuavisa#A%C3%B1os_1990

Barrenetxea Marañón, I. (2024). Estados Unidos sí llegó a la Luna en Fly Me To the Moon (Greg Berlanti, USA, 2024). *FILMHISTORIA Online*, 34(1-2), 589-592.

- Borondo, S. (2019, septiembre 12). *The Game Kitchen muestra la inspiración de los personajes de Blasphemous*. Vandal. Recuperado en <https://vandal.espanol.com/noticia/1350726909/the-game-kitchen-muestra-la-inspiracion-de-los-personajes-de-blasphemous/>
- Caicedo, A. M. F., & Méric, O. G. A. (2019). Rescate del patrimonio cultural inmaterial, cuentos y leyendas Kichwas de la provincia de Pastaza, Ecuador. *REVISTA CIENTÍFICA ECOCIENCIA*, 6(3), 1-17. <https://doi.org/10.21855/ecociencia.63.169>
- Cargua Mogollón, D. M., & Patiño Tipán, A. M. (2021). *Vídeo reportaje de la adaptación de la obra literaria al cine de la película ecuatoriana "La Tigra"* [tesis de grado]. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/19787>
- El comercio. (19 de noviembre de 2015). 'Un hombre muerto a puntapiés' se traslada al mundo del cómic. *El comercio*. <https://www.elcomercio.com/tendencias/pablopalacio-jorgecevallos-unhombremuertoapuntapiés-comic-adaptacion.html>
- Europa (EVE), E. V. (2021, abril 6). Gestión del Patrimonio Literario. *EVE Museos + Innovación*. <https://evemuseografia.com/2021/04/06/gestion-del-patrimonio-literario/>
- Gil González, A. J. (2013). + *Narrativa(s): Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Guerrero Salazar, M. E., Pilaquina Cantuña, V. P., & Guerrero Salazar, C. (2021). La revalorización de la identidad cultural: Un análisis retrospectivo de las principales culturas del Ecuador. *Revista Científica*, 6(21), 336-355.
- López García, A. C. (2016). Globalización y cultura. Un estudio sobre el rescate de la identidad. *Contribuciones a las ciencias sociales*. <http://www.eumed.net/rev/cccss/2016/02/oaxaca.html>
- Ordóñez, K., Vázquez, A. I. R., & Suñer, A. (2021). La televisión local y la programación como refuerzo de Identidad cultural. *GIGAPP Estudios Working Papers*, 8(190-212), Article 190-212.
- Ortega, J. C. (2018). UNA APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE IDENTIDAD CULTURAL A PARTIR DE EXPERIENCIAS: EL PATRIMONIO Y LA EDUCACIÓN. *Tabanque. Revista Pedagógica*, 31, 244-262. <https://doi.org/10.24197/trp.31.2018.244-262>
- Pardo, P. J. (2018). De la transescritura a la transmedialidad: Poética de la ficción transmedial. En P. J. Pardo & A. Gil González (Eds.), *ADAPTACION 2.0 Estudios comparados sobre intermedialidad* (pp. 41-92). Orbis Tertius. https://www.researchgate.net/profile/Pedro-Pardo-3/publication/331635671_De_la_transescritura_a_la_transmedialidad_poetica_de_la_ficcion_transmedial/links/5c842647299bf1268d4c7664/De-la-transescritura-a-la-transmedialidad-poetica-de-la-ficcion-transmedial.pdf
- Paredes Riera C.A., Espinoza Ortiz E.C., y Riera P.J. (2025). Síndéresis de la Imagen en el Proceso Enseñanza Aprendizaje. *Política Justicia Social Y Gobernanza*, 1(1). <https://doi.org/10.47189/rpsg.v1i1.44>
- Quizpe, L. A. (19 de enero de 2024). 20 leyendas hechas en cómic. *DIARIO CRÓNICA*. <https://cronica.com.ec/2024/01/19/20-leyendas-hechas-en-comic/>

- Real Academia Española. (2025). Definición de patrimonio cultural. En *Diccionario panhispánico del español jurídico*. Recuperado 14 de agosto de 2025, de <https://dpej.rae.es/lema/patrimonio-cultural>
- Real Academia Española. (2025). Patrimonio. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado 14 de agosto de 2025, de <https://dle.rae.es/patrimonio>
- Redacción Guayaquil. (17 de julio de 2008). ¡Leyendas de Guayaquil en cómics! *Extra*. <https://web.archive.org/web/20080717015515/https://www.extra.ec/noticias.asp?codigo=2008071316475>
- Redacción Intercultural. (20 de agosto de 2018). Leyendas, el cómic que tiene identidad nacional. *El Telégrafo*. <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/6/comic-leyendas-identidad-nacional>
- Rodríguez Marín, M. E. (2019). De la fidelidad al original a las narrativas transmedia: Desarrollo y evolución de las teorías de adaptación. En G. Pollarolo (Ed.), *Nuevas aproximaciones a viejas polémicas: Cine/literatura* (1.a ed.). Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.14657/190986>
- Santibáñez, J. D. (2012). EL cómic en Ecuador, una historia en génesis permanente. *Revista Latinoamericana de Comunicación*, 119, 23-42.
- Torres Toukoudidis, A., & Merchan Romero, J. (2024). (PDF) La industria de videojuegos en Ecuador. Situación actual, influencia y desafío. En R. Contreras Espinoza & J. L. Eguía Gómez (Eds.), *Videojuegos en Iberoamérica* (pp. 45-56). inCOM UAB. https://www.researchgate.net/publication/380723600_La_industria_de_videojuegos_en_Ecuador_Situacion_actual_influencia_y_desafio
- Vergara, V. (15 de octubre de 2022). *Videojuegos educativos y divertidos creados en Ecuador*. Revista Mundo Dinero. <https://revistamundodinero.com/mundo-dinero-plus/videojuegos-ecuador/>
- Vizcaíno-Verdú, A., Contreras-Pulido, P., & Guzmán-Franco, M.D. (2018). Gamificación y transmedia del videojuego al libro. El caso de Assassin's Creed. En Á. Torres-Toukoudidis & L. Romero-Rodríguez (Eds.), *GAMIFICACIÓN EN IBEROAMÉRICA. Experiencias desde la comunicación y la educación* (pp. 463-478). Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la Comunicación y la Educación. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/11039>
- Zona Obskura (*serie de terror ecuatoriana parcialmente encontrada; 2000*). (1 de abril de 2025). Wikia Lost Media. [https://lostmedia.fandom.com/es/wiki/Zona_Obskura_\(serie_de_terror_ecuatoriana_parcialmente_encontrada;_2000\)](https://lostmedia.fandom.com/es/wiki/Zona_Obskura_(serie_de_terror_ecuatoriana_parcialmente_encontrada;_2000))