



TALLER DE LEYENDAS DE SANGOLQUÍ

María Gabriela Ruiz Carrera



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTES

CARRERA DE DISEÑO

TRABAJO DE FIN DE CARRERA

“Diseño de sistema gráfico y de comunicación visual para la difusión de la riqueza cultural de la ciudad de Sangolquí basado en sus tradiciones y leyendas.”

Nombre:

María Gabriela Ruiz Carrera

Director:

Lic. Gisela Calderón

Quito, diciembre 2011

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mi familia, a mis padres y hermanos. Se lo dedico además a los jóvenes con los que inicié el recorrido del aprendizaje popular. Para que esta primera experiencia colectiva haya sentado raíces y sienta muchas más.

AGRADECIMIENTO

Extiendo un agradecimiento a todos los que han sido participes del desarrollo de este trabajo. A mi directora por sus consejos y frases de aliento en cada nuevo encuentro.

A los que nutrieron esta labor con sus conocimientos: Elías Cárdenas, Ángel Hinojosa, Edgar Cevallos, Roger Icaza, Adn Montalvo, y José Goyes.

A los miembros del COPINAR y a los jóvenes que asistieron y compartieron con entusiasmo al taller.

Y un agradecimiento especial a un compañero de camino que me ha alentado a disfrutar y sonreír durante todo este recorrido.

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción	6		
CAPÍTULO I		CAPÍTULO IV	
ANTECEDENTES	7	MARCO METODOLÓGICO	46
1.1 Antecedentes	8	4.1 Metodología de diseño	47
1.2 Problemática	14	4.2 Investigación	47
1.3 Objetivos	17	4.3 Taller	51
1.4 Justificación	17		
CAPITULO II		CAPÍTULO V	
MARCO TEÓRICO	19	CÍRCULO POPULAR	58
2.1 Cultura	20	Sistema gráfico y de	58
2.1.1 Fenómenos Culturales	22	comunicación visual	
2.1.2 Identidad Cultural	26	Taller “Círculo Popular”	89
2.1.3 Cultura Popular	28		
2.2 Leyenda	31	Capítulo VI	
		CONCLUSIONES Y	
CAPÍTULO III	37	RECOMENDACIONES	106
3.1 MARCO CONCEPTUAL	38	6.1 Conclusiones	107
3.1.1 Lenguaje Visual	38	6.2 Recomendaciones	108
3.1.2 Símbolo	39	6.3 Bibliografía	109
3.1.3 Herramientas del	39	6.4 Netgrafía	110
Lenguaje Visual		6.5 Anexos	111
3.1.4 Imaginación y	41		
aprendizaje			
3.2 MARCO REFERENCIAL	43		

INTRODUCCIÓN

Este trabajo ha tenido como propósito llegar a una propuesta de difusión de leyendas tradicionales de la ciudad de Sangolquí para enriquecer el conocimiento de la ciudad y aportar a la identidad dada la falta de medios y espacios que permitan que estas expresiones tengan permanencia en el discurso social.

Para ello se ha realizado previamente una investigación desde los estudios culturales, considerando a las leyendas como parte de las expresiones de lo popular y cuyo origen y construcción se ve influenciado por los fenómenos culturales que imperan en la sociedad.

Por otro lado se ha investigado sobre las leyendas como parte de la literatura popular que, siendo productos sociales, denotan la ideología del lugar en el que se recrean y están cargados de simbolismo en sus relatos, en sus personajes y en sus posibles mensajes morales.

Con el análisis de otros proyectos de difusión cultural en el país y de alternativas de aprendizaje popular y siendo que el proyecto parte de involucrar a la comunicación visual en el aporte a la identidad desde las leyendas, se ha llegado a la propuesta de generación de un taller que permitió abrir un espacio para el conocimiento, la participación, y la discusión de un tema de la cultura popular con el apoyo de la comunicación visual, se ha diseñado para ello piezas gráficas de promoción, ambientación y material de apoyo al evento taller “Círculo Popular”.

El proyecto pretende además tener una continuidad con la realización de nuevos talleres desde esta primera experiencia.



CAPÍTULO I

ANTECEDENTES



"Si Quito es luz de América, Sangolquí es la chispa."
Humberto Pérez Ojeda



1.1 ANTECEDENTES

1.1.1 Ubicación y antecedentes Históricos

La ciudad de Sangolquí es la cabecera cantonal de Rumiñahui, ubicada al suroeste de la provincia de Pichincha a 18 kilómetros de la ciudad de Quito. El cantón es el más pequeño de la provincia y uno de los más pequeños del Ecuador. Tanto Rumiñahui, como algunas zonas del cantón Quito, constituyen la región conocida como el Valle de los Chillos.

El Valle de los Chillos, al cual llamaremos de ahora en adelante en este trabajo como el Valle, ha constituido desde antes de la conquista, un importante sitio para los antiguos asentamientos. De acuerdo a los registros históricos, esta zona formaba parte del Inga, que constituye un valioso sitio arqueológico en el que se ha encontrado vestigios del más antiguo Paleolindio ecuatoriano. Otro hecho interesante que data del siglo noveno o décimo de la era cristiana, es la conquista de los Quitus por los Caras (Schyris), que vinieron desde la costa, lo que significaría que se asentaron primero en el Valle para luego tomar posesión de la capital del reino de Quito. Cuando se sucede la conquista incaica tanto Quito como el Valle también fueron asentamientos importantes en cuanto a centros de producción y relaciones de comercio. Los indígenas fueron los responsables de dividir a la zona en Anan Chillo, la zona alta; y Urin Chillo, la zona baja, lo que actualmente es Sangolquí.

En 1534 sobreviene la lucha contra los conquistadores en la que Rumiñahui y el cacique de Chillo: Quimbalemo, combatieron por defender su territorio. Se dice que el sucesor de Quimbalemo fue el cacique Zangolquí en honor a quien se nombraría a la ciudad. La palabra misma: Zangolquí, tendría su origen en los vocablos quichuas sango: mazamorra grosera hecha de maíz o trigo, y qui: abundancia. Se explica que teniendo las familias de los caciques como alimento predilecto el maíz, esto dio lugar a que llamaran al cacique de esa manera.¹

Para la época colonial, a pesar de que el Valle no recibió un impacto inmediato de la ideología política que impuso la época, una vez instaurada, el régimen dio lugar a repercusiones en la realidad de sus pobladores.

1 Ángel Hinojosa, Sangolquí, p. 17

Las relaciones serviles y de intensa explotación que se vivieron en las haciendas, se ven registradas históricamente en un memorial de los indios de la zona, en el que se describe el impacto de los jesuitas en el lugar.² En estos archivos se muestra las formas de dominación y evangelización que se manejaban; las tantas anomalías en cuanto al trabajo agrícola, los altos precios de sus productos, la esclavitud con negros y mulatos, y las enfermedades que surgían del agua de los ríos que se contaminaba por las fábricas aledañas. Este árido paisaje transcurrido en la historia se expone además en la novela indigenista “Huasipungo” de Jorge Icaza, inspirada coincidentemente en la forma de vida acaecida durante esa época en el Valle donde el escritor vivió.

El modo feudalista que dominó la etapa colonial, tuvo pues, como objeto principal de trabajo la tierra. En la sierra sobre todo, se impuso el régimen de hacienda y los llamados huasipungos, que eran entregados a los indios por los terratenientes a cambio de trabajo. En el valle las haciendas fueron numerosas, los españoles que se avecindaron en Quito, buscaban las tierras de esta zona, ya sea por la fertilidad, el clima, o el agraciado panorama. El valle fue denominado para esa época: “el granero de Quito”.³

Incluso antes de la colonización, el Valle fue una zona de maíz por excelencia, conocido con el nombre de “maíz de Chillo”, su predominio se da desde la época de los aborígenes prehistóricos del valle. El cultivo se caracterizaba por sus granos gruesos de amarillo intenso; mazorcas robustas y largas; tallos altos y gruesos, con una excelente aclimatación de la planta a través de los siglos.⁴ Las formas de conservación del grano fueron aprendidas con el tiempo; colgar las mazorcas, colocar el maíz en tierra caliente, al humo, y la elaboración del vino de maíz denominado por los españoles como chicha y asua por los indígenas.



Mausoleo del Prócer Juan de Salinas.
Facilitada por: Martin Goyes

2 Javier Gomezjugado, Sangolquí profundo, p. 28
3 Luis A. Armendaris, Monografía del cantón Rumiñahui, p.24
4 Gomezjurado, Sangolquí profundo, p.28

Un hecho destacable que esconde la historia de Sangolquí, es la de ser cuna de la independencia.⁵ Cuando los vientos de libertad empezaron a soplar por todas partes, varios compatriotas criollos comenzaron a reunirse para propulsar las ideas de revolución. Para mayor precaución eligieron acudir a Sangolquí, a Chillo Compañía o mejor conocida como el obraje de los Chillos de propiedad de Juan Pío Montufar; Márquez de Selva Alegre. Uno de los personajes activos de estas primeras reuniones libertarias, fue el sangolquileño Juan de Salinas.

Cuenta la historia que Salinas, queriendo hacer más adeptos, difundió las ideas de independencia sin contar con que la noticia llegaría a oídos del Conde Ruiz de Castilla, presidente de la Real Audiencia. Un indígena nativo de Sangolquí: Vicente Tipán, que se desempeñaba como mensajero a orden del Conde Ruiz de Castilla, escuchó de este último, la disposición de ir a apresar a los criollos que se reunirían ese día 9 de marzo de 1809 en Chillo Compañía. Tipán, conociendo bien los chaquiñanes que llevaban de Quito a Sangolquí, tomó el camino y pudo llegar a tiempo para que los criollos sean advertidos y puedan esconder la evidencia, dejando solo aquellos papeles que no los pudiesen comprometer. Tanto Juan de Salinas como los criollos que iniciaron las reuniones, fueron participes con otros tantos compatriotas, del primer grito de la independencia. Gracias a este suceso, Humberto Pérez Ojeda afirma que: “Si Quito es luz de América, Sangolquí es la chispa”.

Haciendo un salto en la historia, hacia el año de 1938, cabe señalar el hecho de la cantonización de Rumiñahui. Lo que constituía la denominada parroquia de Sangolquí perteneciente a Quito, fue elevada a la categoría de cantón luego de un largo recorrido de sacrificios e intentos fallidos de muchos coterráneos y foráneos. Este deseo fue finalmente alcanzado el 31 de mayo de 1938. Con la cantonización, vinieron nuevos y mejores impulsos para incentivar el desarrollo de Sangolquí y todas las parroquias aledañas.

Este corto recorrido por la historia de Sangolquí muestra algunos hechos importantes que han influenciado en la ciudad y por ende en la cultura, tema de estudio que ha sido principalmente tratado en este trabajo. Acontecimientos tales como la influencia de los distintos asentamientos, la época colonial, las fuentes de producción, etc. Además de mencionar otros datos poco difundidos sobre la historia como la participación de Juan de Salinas y Vicente Tipán en los inicios de la independencia.

5 Hinojosa, Sangolquí, pp.31-44

1.1.2 Tradiciones de Sangolquí

Se resaltan en Sangolquí varias tradiciones que se han forjado durante años, influenciadas todas ellas por los distintos grupos culturales que han conformado la ciudad.

Una de estas tradiciones es pues la artesanía. Oficios tradicionales desarrollados por hábiles artesanos entre los que destacan; la ebanistería, la orfebrería, la sastrería, el tejido entre otros. La permanencia de estos trabajos ha posibilitado la conformación de gremios artesanales en diversos campos.

En cuanto a la gastronomía, la ciudad es conocida por el famoso hornado, cuyo nacimiento viene junto al hecho de la gran productividad de maíz que ha tenido esta zona. El maíz pequeño y duro que quedaba de rezago del de mejor calidad, servía de alimento a los cerdos, lo que incentivó la crianza del ganado porcino. La difusión del hornado como plato típico le ha significado un aporte económico y turístico a la ciudad.

Las tradiciones religiosas datan sobre todo del tiempo de la colonia, el cual fue un período notable en cuanto a la fusión de tradiciones y manifestaciones culturales a las que dio lugar. Como es conocido, la religión católica se sincretizó con la religiosidad popular indígena para modificar sus creencias. La festividad del Corpus Chisti es un ejemplo claro de este hecho. Los antepasados tenían por su parte, una serie de ceremonias celebradas a partir de ritos con distinta simbología, ligadas sobre todo a las temporadas de siembra y cosecha, y el Corpus Chisti se constituyó como una celebración fusionada apegada tanto al catolicismo como al recuerdo del memorial indígena. En Sangolquí, esta fiesta religiosa llegó a tener gran trascendencia durante muchos años. La fiesta reunía toda la cultura popular y la devoción de los pobladores que se tomaban las plazas del centro de la ciudad con danzantes de coloridos atuendos y personajes destacados como el “tamborista” o el “pingullero” así como los famosos “diablos humas”. Esta es una de las tradiciones que actualmente han desaparecido en la ciudad. La fe católica ha perdurado sin embargo y es parte fundamental de la ideología y creencia de sus pobladores, ejemplo de ello es la costumbre aún latente de los priostazgos para ciertas celebraciones religiosas.



Desfile del Chagra 2008
Autor: Martin Goyes

Las tradiciones en cuanto a festividades, fuera de las de connotación religiosa, han sido sobre todo los toros populares y la fiesta del maíz y el turismo. Las corridas de toros son una tradición antigua que se realizaba en sus inicios en la plaza central. Esta tradición se transformo cuando en la década del 50 se dio una importante llegada de turistas a la ciudad, con lo que se decidió organizar las fiestas del Maíz y el Turismo que hasta la actualidad se realiza con el famoso desfile del chagra junto con los toros populares. Otra celebración notable ha sido la que se festeja en honor a la fecha de cantonización con el usual desfile cívico por las calles de la ciudad cada 31 de mayo.

Acerca de la tradición deportiva, el deporte más antiguo practicado es el de la pelota nacional con los denominados pelotaris: como se llamaba a los aficionados a este deporte. En la actualidad esta tradición casi ha desaparecido en Sangolquí. El fútbol, el básquet y el vóley, también han sido deportes de muchos seguidores en la ciudad. En el fútbol sobre todo con la conformación de las ligas barriales con un sin número de equipos de larga trayectoria que aún permanecen vigentes.

Otro importante aspecto de la vida sangolquileña lo han constituido las tradiciones orales. En tiempos pasados, en los que la vida familiar y el compartir de la colectividad entre vecinos y amistades era más fuerte, surgían en estos escenarios variados relatos que venían transmitiéndose de generación en generación; anécdotas, leyendas, dichos y más narraciones populares que guardaban el recuerdo de la vida de la ciudad; lugares típicos, tradiciones y la cosmovisión de sus relatores que fueron alimentándolas con el paso del tiempo.⁶ Estas como muchas otras tradiciones y expresiones no han sido atendidas para su posible difusión e interpretación como parte de la identidad de la ciudad.

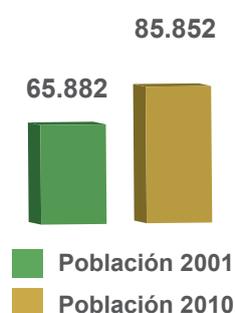
6 En el capítulo 2 se profundiza sobre las leyendas de Sangolquí y su importancia en cuanto expresión cultural.

1.1.3 Actualidad

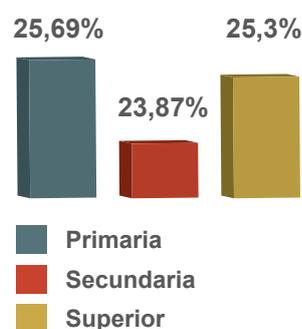
Sangolquí es actualmente la parroquia urbana más extensa del cantón Rumiñahui. Su extensión es aproximadamente 49,9 Km² y está conformada por 50 barrios.

En los últimos años la ciudad ha experimentado un crecimiento poblacional y productivo considerable. La llegada de industrias que han empezado a trabajar en las afueras de la ciudad, el crecimiento de locales y centros comerciales, sumado al urbanismo extendido de conjuntos habitacionales que han significado además un aumento poblacional a causa de la migración, han hecho que Sangolquí vivencie una marcada transformación de la vida social.

Población del Cantón Rumiñahui



Según Nivel de Instrucción



Cifras actuales sobre la realidad del cantón Rumiñahui⁷ muestran el crecimiento poblacional del 30 por ciento en los últimos 10 años. Según el censo del 2010 la población total es de 85.852, en la que el 58 por ciento corresponde a mujeres y el 42 a hombres. El 50,6 por ciento de los habitantes tiene un promedio entre 20 y 54 años, el 37 por ciento menos de 20 y, el 13 por ciento, 55 años en adelante.

En cuanto a la educación, de acuerdo a las estadísticas en Rumiñahui existen 54 instituciones educativas particulares, 30 fiscales, 3 fisco-misionales y 11 municipales. Según el nivel de instrucción, las cifras señalan que la población se divide en nivel primaria que corresponde al 25,69%, el nivel secundario el 23,87% y el nivel superior al 25,3%.

Respecto a las actividades, dentro de la población económicamente activa, un 18 por ciento, que corresponde a la mayoría, se dedican al comercio al por mayor y menor. Después de esta actividad, le siguen las de la industria manufacturera, la construcción, la enseñanza y por último la administración pública y defensa.

7 Rumiñahui en cifras, El Valle y su gente, p. 4

1.2 PROBLEMÁTICA

En América Latina resulta difícil definir la identidad de cada pueblo o región, esta condición es atribuida a factores como su realidad histórica generada por diversos grupos étnicos y culturales, por los procesos migratorios en los que imperan problemas de integración y la característica heterogeneidad, así como también por el modo en el que se desarrolló la conquista española y su dominante aculturación a las civilizaciones autóctonas. Como nos dice Felipe Herrera acerca de Latinoamericana: “Desde el siglo XVI en adelante se ha producido en términos masivos y constantes -y por qué no decir generosos- un proceso sostenido de fusión de valores culturales de distintos orígenes étnicos, entre grupos humanos provenientes de estadios históricos en muy diverso grado de evolución.”⁸

La ciudad de Sangolquí es un ejemplo de esa realidad. Los varios asentamientos que llegaron a las tierras del valle de los Chillos durante toda su historia significaron cambios constantes en su estructura y vida social. La colonia sobre todo, trajo consigo una modificación en todos los ámbitos, entre ellos el de las creencias. Otro hecho clave en cuanto a relaciones con otros grupos sociales ha sido la dependencia económica e ideológica que ha mantenido con la ciudad de Quito. Avanzada la época colonial, todo el valle de los Chillos estuvo regido a las órdenes de la Real Audiencia de Quito y de las autoridades españolas y criollas que dirigieron la vida económica de hacienda. Muchos años más tarde cuando Quito se convirtiera en capital republicana esta dependencia aún continuó. No fue hasta que se logró la cantonización y dejó de ser una parroquia de Quito que pudo acceder a dirigir su vida política con mayor autonomía. Sin embargo, es de saber que se mantiene hasta la actualidad, una relación estrecha entre las dos ciudades en cuanto a lo económico y social. Muestra de esto se reconoce en el hecho de que muchos habitantes de Sangolquí se trasladen a la capital para cumplir con sus trabajos o para llevar a cabo sus estudios, haciendo que esta zona funcione solo como lugar dormitorio, dejando en muchos casos relegada la vida social en la propia ciudad.

Sobre su historia y cultura, en Sangolquí han sido pocos los intentos por conocerla y difundirla. Existen contados textos de investigación sobre la ciudad. Se han encontrado para este proyecto cuatro libros sobre la historia de Sangolquí, mencionados en la bibliografía, además de la serie “Conozcamos nuestra tierra” publicado por el Instituto Telmo Hidalgo.

8 Felipe Herrera. “Aspectos culturales de la integración latinoamericana”.p. 13

Solo en el libro Sangolquí de Ángel Hinojosa se mencionan y se cuenta con una recopilación de leyendas populares. No hay registros de antiguos proyectos de difusión cultural respecto a las tradiciones de la ciudad y las escuelas y colegios no cuentan con materias dentro del pensum de estudio en las que los niños y jóvenes puedan conocer aspectos relevantes de el lugar en el que habitan⁹. La falta de espacios de cultura dentro de la ciudad impide aún más la posibilidad de construir colectivamente su identidad. Las generaciones más jóvenes no tienen suficientes lugares de participación y conocimiento fuera de las aulas de clase; existen pocas bibliotecas públicas (una municipal y otra en el Instituto de Educación popular “Telmo Hidalgo”) y dado el crecimiento urbanístico los espacios verdes también han sido reducidos.

Es por esto que Sangolquí, como muchas otras ciudades, atienden en la actualidad a varios desafíos para mejorar sus sistemas económicos, educativos y sociales; para ello hace falta proyectarse al futuro pero reafirmando el conocimiento sobre lo que somos. Conocer a la ciudad en el presente implica hacer una revisión del pasado que lo ha generado, para de esta manera tener una visión clara de hacia dónde se dirige. Continuando con las palabras del comunicador visual Edgar Cevallos, para intervenir en una ciudad con cualquier estrategia que busque su desarrollo, se requiere encontrar la vocación que se cuece en ese lugar, lo que dará pie a la reivindicación de la identidad, tanto individual como colectiva, que aportará a sembrar autoestima, promover la creatividad y con ello más trabajo y el cumplimiento de todos los retos que se presenten.

Las ciudades como Sangolquí anidan en su espacio la reproducción de un sistema cultural y socioeconómico que impera en todo el país y en el mundo: el sistema socioeconómico capitalista, que viene acompañado del fenómeno también mundial de la globalización. Esta realidad se incluye en todos los niveles posibles y atañe muchas veces además a unificar y excluir formas de expresión y socialización haciendo que prácticas como la cultura popular y la tradición sean desvirtuadas y poco atendidas.

Si bien es cierto, La cultura es un ente cambiante que se alimenta con el paso del tiempo y la globalización implica aún más la transformación de las costumbres, los conocimientos y los procesos sociales; debemos fortalecer la capacidad de mantenernos en permanente adaptación pero sin relegar nuestra identidad.

9 Una breve investigación a varios directivos, profesores y estudiantes de instituciones educativas de la ciudad, corrobora el hecho de que en la educación actual la historia y cultura de Sangolquí no forman parte del pensum de estudios.

El futuro de los pueblos que comparten esta realidad dependerá de su posibilidad de autoafirmación, que le permitirá encontrar modelos políticos, sociales y económicos que expresen verdadera autonomía.¹⁰ Siguiendo los normales procesos sociales de adaptación, oposición y asociación, todas estas capacidades deben ser dirigidas al progreso y no al dominio o la explotación y mucho menos a la pérdida de rasgos característicos que imperan nuestra diversidad.

Las tradiciones y leyendas constituyen un legado que afirma nuestras características identitarias en todos los pueblos. La ciudad de Sangolquí necesita como muchas otras ciudades, reconocer sus manifestaciones culturales para que se mantengan en su discurso histórico y trasciendan en el tiempo.

El interés de aportar a la identidad, no implica sin embargo, sacar del baúl aspectos olvidados con la nostalgia del pasado, sino que su acción logre desempañar la realidad de lo que la ciudad y sus habitantes son, construidos por su espectro ancestral y proyectados a partir de aquello a lo que serán. El acercamiento a la cultura popular debe por lo tanto traspasar el simple gusto por lo pintoresco como un rasgo atractivo de un aparente primitivismo o vestigio del pasado, son las huellas de lo que fuimos y más aún de lo que somos pues hemos nacido de ello.

Existe además una desconocimiento en cuanto a que la comunicación visual con creatividad son grandes posibilidades para difundir conocimiento y aprendizaje.¹¹ La razón y la lógica se han visto por mucho tiempo desentendidas respecto al uso de la capacidad imaginativa humana. Sin embargo en la actualidad, se está buscando insertar en el discurso de todas las ramas del conocimiento, el uso de la creatividad y con ello además, importantes estrategias de inserción de la comunicación y la imagen visual como formas de conocimiento.¹² El diseño puede entonces valerse de la investigación y la interdisciplina para integrarse a estos nuevos escenarios.

10 Felipe Herrera, Aspectos culturales de la integración latinoamericana, p.21

11 En el marco teórico, en "Imaginación y aprendizaje" se expondrá más ampliamente esta temática.

12 Estudios y proyectos como los de la artista María Acaso y "Quadra Quinta" (que se mencionarán más adelante) son muestra de estas nuevas estrategias.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General

- Difundir las leyendas de Sangolquí para aportar al conocimiento de la cultura y fortalecer la identidad a través de una propuesta de comunicación visual.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Generar un taller para la difusión de las leyendas de Sangolquí como propuesta de comunicación visual que permita un aprendizaje colectivo.
- Diseñar un sistema gráfico de identidad del taller con productos gráficos que faciliten la promoción, ambientación y desarrollo del evento.
- Promover la continuidad del proyecto a través de una exposición itinerante de cada taller realizado.

1.4 JUSTIFICACIÓN

En la ciudad de Sangolquí se detecta pues la necesidad de reconocimiento y difusión de las leyendas como parte del patrimonio cultural intangible que logre ser un aporte a la identidad de sus habitantes. Su importancia radica en el hecho de que, como seres humanos, somos sensibles frente a los valores y costumbres tradicionales nacidos en la voz y misterio de cada cultura y necesitamos mantener nutridas nuestras raíces. “Si cuidamos nuestra memoria podremos construir nuestra propia historia”¹³. Las expresiones culturales, en este caso surgidas de la cultura popular, funcionan como hileras; como una túnica que cobija, abriga y une al grupo humano en el que se desarrollan. Al revivirlas y representarlas, dotan de sensibilidad y de conciencia personal y colectiva. Sin esa conciencia seremos incapaces de postularnos una vida más equitativa y de respeto.

Reconocernos en nuestras particularidades históricas nos permite además ser más críticos respecto a nuestras formas de vida, podremos ser capaces de observarnos para cultivar lo que nos ha dado prosperidad y actuar frente a nuestras carencias.

13 Eduardo Gabriel Pepe, Diseño e identidad regional, nireblog.

Esto dará como resultado un mayor sentido de identidad y autoestima hacia lo que somos y podemos ser.

No siempre el progreso selecciona los mejores rasgos para avanzar en el mundo, a veces son reprimidas u olvidadas prácticas que enriquecieron la vida social pero que por intereses o cambios han dejado de ser concebidas como importantes¹⁴. Apreciar las prácticas y manifestaciones de otras culturas es enriquecedor, pero si somos capaces de considerar otras culturas habrá que atender también a lo que podemos ofrecer para compartir desde lo local. El aprecio por la cultura universal pasa primero por el descubrimiento y la adhesión a nuestra cultura. Al primero mirar, juzgar y conocer nuestro legado, podemos ofrendar algo sustancial y con ello disfrutar también lo que otras culturas son.

Si se persiste en la desvalorización y olvido de la tradición, se rompe el lazo de la memoria colectiva y perdemos con ello nuestra conexión con el mundo social. Si bien es cierto, las formas de comunicación actuales nos ofrecen nuevas formas de interactuar; la vida familiar y vivencial tiene también gran importancia. La vida comercial, las carreteras y construcciones urbanísticas crecen, pero se deja de lado con ello nuestra necesidad intrínseca de hacernos en la cultura; con historias, experiencias y formas de recreación de lo que somos.

De forma personal siento la necesidad de contribuir al desarrollo de identidad, al descubrimiento y afirmación de mi propio pasado. Todos somos actores del progreso o la regresión de la sociedad a la que pertenecemos, y estamos llamados en ese ámbito a revalorizar las vivencias que nos identifican y nos permitirán la integración cultural. Ser parte de una ciudad que te ve crecer y ves crecer al paso de los años produce un efecto de cercanía y sensibilidad con su realidad. A pesar de su aparente desarrollo no es ajeno percibir una posible agonía y pobreza de espacios del compartir cultural, del recordar y reconocer una historia olvidada, un fértil terreno de hombres trabajadores de hábiles manos y mentes imaginativas que se han quedado escondidos en rincones desconocidos para la mayoría de quienes habitan la ciudad. Si como ciudadanos tenemos el derecho a la libertad de construir y expresar nuestra cultura, esto nos exige además el deber de fomentar la cultura, de rescatar nuestra riqueza cultural para tener los elementos necesarios que nos permitan construir un futuro acorde a nuestra realidad.

14 Víctor Vich, Sobre cultura, heterogeneidad, diferencia.



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO



"Cada testimonio y cada tradición tienen un objeto y cumplen una función: tal es la causa de su existencia. En efecto, si no tuviesen ningún objeto y no cumpliesen función alguna, no tendrían sentido para quien los rinda y no los rendiría."

J. Vansina



MARCO TEÓRICO

Para los fundamentos teóricos, la investigación se ha desarrollado alrededor de los estudios culturales; las teorías y conceptos en cuanto a la cultura, los fenómenos culturales, la identidad cultural, el folclore para servir más adelante de base en la profundización del conocimiento del objeto de estudio: las leyendas de Sangolquí.

2.1. Cultura

El conocimiento acerca de la cultura no es exclusivo estudio de ciertas disciplinas, puesto que pertenecer a una cultura o hacer cultura es algo intrínseco del hombre por lo tanto influye y se recrea en todas las prácticas humanas. En esta investigación se ha tomado en consideración principalmente los estudios de cultura desde la antropología cultural. Para acercarse al concepto de cultura resulta importante iniciar analizando algunos conflictos que sobre todo años atrás se tenía respecto a su consideración. Uno de ellos es el de entender a La Cultura como una categoría absoluta y universal, a diferencia de la reflexión de la existencia de la diversidad de Culturas que constituyen el mundo social.¹⁵ Esto atribuido a que la cultura era entendida como un conjunto de prácticas superiores; algo a lo que se debía acceder y respecto a lo que podíamos estar dentro o fuera. Esta concepción ha sido disuelta gracias a que se ha llegado a entender que todo individuo, como parte de una sociedad, pertenece de forma ineludible a una cultura.

Dada la comprensión de la pluralidad de culturas existentes, se presenta ahora la dificultad para establecer los límites entre culturas. Para ello resulta importante reflexionar que las culturas que componen una misma sociedad no son un puñado de agregados de semejanzas, distinguidos y limitados, sino que son modos de implicación en una vida colectiva que ocurre en una decena de niveles, escalas y ámbitos diferentes al mismo tiempo y que cambian constantemente. Por lo que se concluye que lo cultural no es algo armónico ni consensual, sino que es siempre un espacio de lucha de carácter político en la que se enfrentan significados e intereses de todo tipo. Lejos de ser todas uniformes y estructuradas, las culturas son entes que cambian a lo largo del tiempo y la historia.

Habiendo aclarado lo anterior, es plausible entonces dar un concepto más acertado de lo que es cultura. Cultura es ese todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, la costumbre e incluso las capacidades adquiridas por

15 Victor Vich, Sobre cultura, heterogeneidad, diferencia, p.2

el hombre como miembro de una sociedad.¹⁶ Para configurar todos estos elementos que la constituyen, las personas construyen un tejido simbólico, una norma de significados transmitidos en una dimensión afectiva y práctica.

Para ampliar este concepto, se señalan una serie de aspectos que la caracterizan. Phillip Conrad en su libro sobre Antropología Cultural, menciona que la cultura tiene como características el de ser aprendida, compartida, simbólica, integrada y el de ser adaptante o mal adaptante.



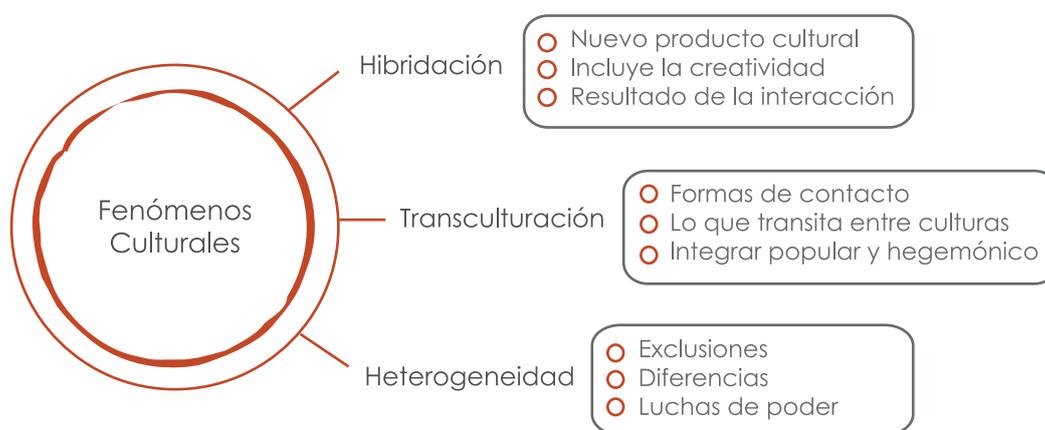
Una de las características que en esta investigación resulta más interesante y a la que más remiten las leyendas y tradiciones es lo referente al aspecto simbólico. El lenguaje es un ejemplo claro de esta capacidad humana de significación, ya que se basa en asociaciones entre palabras y las cosas que representan. El lenguaje es además nuestro principal medio de comunicación y es en esta transmisión en la que la cultura se ha desarrollado. “El lenguaje tan dependiente del uso de símbolos, es el dominio de la comunicación en el que la cultura juega el rol más fuerte”.¹⁷ Todos los aspectos de las creencias en las que se basa la cultura constituyen los medios de comunicación simbólica que necesita el hombre para vivir en sociedad. Estos medios de transmisión necesitan ser aprendidos puesto que no nacemos con un lenguaje o una forma de comunicación y es a partir de la socialización que desarrollamos esta capacidad.

16 Phillip Conrad, Introducción a la Antropología Cultural, p.42
 17 Ibid. p.4

Por ello el lenguaje humano tiene un carácter cultural y superórgánico (más allá de lo orgánico o biológico).¹⁸ Más adelante en el marco conceptual se hará referencia al lenguaje y el símbolo en la comunicación visual.

2.1.1. Fenómenos Culturales

2.1.1.1 Transculturación, hibridación y heterogeneidad.



Las culturas se enfrentan comúnmente a procesos de transformación al suscitarse un encuentro con otro grupo cultural. En el caso de Latinoamérica, como se mencionaba en la problemática, el mestizaje fue determinante en la transformación cultural de todos los pueblos de esta región. Con este fenómeno vinieron prácticas y expresiones diversas como en el caso del sincretismo religioso, o la mezcla de expresiones culturales como las leyendas y las festividades. Para redefinir este fenómeno se han planteado nuevos términos tales como la transculturación y la hibridación para enfrentar sobre todo las inestabilidades que este tipo de enfrentamientos suponen.

La categoría de transculturación por su parte, atribuida a Fernando Ortiz y desarrollada por Ángel Rama, surgió en un principio por la necesidad de superar la concepción del mestizaje como un proceso armónico de encuentro cultural. El término se refiere a las formas de contacto en el que dos culturas que se encuentran, terminan afectadas dando como resultado un producto heterogéneo e inestable; una lucha de fuerzas en la que los distintos elementos se integran en tensión.¹⁹

18 Luis Díaz, Los guardianes de la tradición, p.39

19 Vich op. cit. p.5

Este proceso es comúnmente atribuido a lo que ocurre entre la cultura hegemónica y las culturas subalternas".²⁰

En el proceso de transculturación, en el que se puede dar una mezcla de creencias, prácticas, cosmovisiones etc., el objetivo es reconocer aquello que transita entre culturas, sin avanzar, a la comprensión de como se conforman y articulan nuevos productos como resultado del contacto. Entra de esta forma el término hibridación, acuñado a Néstor Canclini, como un proceso sociocultural en el que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas,²¹ siendo estos nuevos productos los que alcanzan su interés.

Al igual que con el término de transculturación, la hibridación ha querido también reconfigurar la categoría de mestizaje y reemplazarla para hacer frente a las notables desigualdades y discontinuidades que esta ha generado hasta hoy, además de poder designar otros tantos choques culturales difíciles de definir sobre todo en la actualidad. Ejemplos de hibridación son pues los varios procesos de apropiación y resignificación actuales, como en el caso de retomar antiguas tradiciones e integrarlas a nuevos contextos, al ámbito tecnológico o a los nuevos medios de comunicación, A este respecto Canclini menciona:

¿cómo designar las fusiones entre culturas barriales y mediáticas, entre estilos de consumo de generaciones diferentes, entre músicas locales y transnacionales, que ocurren en las fronteras y en las grandes ciudades (no sólo allí)? La palabra hibridación aparece más dúctil para nombrar esas mezclas en las que no sólo se combinan elementos étnicos o religiosos, sino que se intersectan con productos de las tecnologías avanzadas y procesos sociales modernos o pos-modernos.²²

El logro de estas fusiones, continuando con las apreciaciones de Canclini, no ocurren siempre de manera planeada, sino que responden a procesos migratorios, turísticos, intercambios económicos o comunicacionales. No obstante, nace sobre todo de la creatividad individual y colectiva; procesos que se dan tanto en el arte como en la vida cotidiana y en el desarrollo tecnológico. Disciplinas como el diseño, también se valen y generan procesos de hibridación. Sobre todo cuando en la práctica, incluyen temáticas concernientes a la tradición o la cultura que pretenden ser revalorizadas o adaptadas a la dinámica actual, como en el caso mismo de este proyecto.

20 Vich op. cit. p.5

21 Néstor García Canclini, Noticias recientes sobre la hibridación.

22 Idem

Un último término importante por mencionar es el de heterogeneidad. Siendo que, cada cultura tiene sus particularidades y en momentos de enfrentamiento pueden mantener estas diferencias, la heterogeneidad se refiere justamente a lo diferente que no busca la homogeneización sino el respeto por la diversidad y por aquello que se ha resistido al cambio.

Como se mencionaba anteriormente, los enfrentamientos dentro de una cultura se dan muchas veces entre la cultura hegemónica y las subalternas, en este contexto reconocer la heterogeneidad, respetar las diferencias, no implica invisibilizar las relaciones injustas de poder, sino más bien cuestionar las relaciones sociales y económicas por las que esa diferencia aparece subalternizada. La lucha entre lo dominante y lo dominado se intensifica además en la actualidad con la expansión de los procesos globalizantes. Esta realidad genera retos a la hora de entender los escenarios heterogéneos y exigir estrategias que superen los presentes conflictos.

Con la apreciación de la heterogeneidad es posible dar el salto para que la multiculturalidad evite lo que tiene de segregación y pueda convertirse en interculturalidad. Es decir que se logre trabajar desde la diversidad para evitar conflictos entre culturas y fomentar diálogos y realidades más ricas a través de los inevitables contactos culturales, dando lugar con ello a que resulte más fácil visualizar la dinámica cambiante de la identidad.

2.1.1.2 Tendencias actuales: Global y local

Actualmente la globalización ha dado lugar, a partir de varios procesos, a un notable aumento de las relaciones de interdependencia entre los países. Esto ha sido posible gracias a varias transformaciones en aspectos como la economía, la comunicación, la política, y por lo tanto la cultura.

El ámbito económico, ha jugado un rol determinante en los procesos de globalización. Aunque muchos países se han visto beneficiados por el creciente desarrollo del mercado del consumo y la producción, otros han encontrado más dificultades por las diferencias abismales que se presentan en cuanto a recursos y competencias. La llamada “aldea global” o el “capitalismo sin fronteras”, señalado por el Banco Mundial,²³ ha querido caracterizar al tejido de interdependencia como una red armónica, sin embargo vale considerar que esta posible aldea puede resultar siendo más precaria de lo que

23 César González, op. cit, p.37

aparenta; dada su notoria desigualdad que llega a demarcaciones sociales evidentes. No obstante, La comunicación es quizás el espacio que más se ha visto transformado. Las nuevas tecnologías de la información (NTI) han sido responsables de su actual expansión y gracias a ello, hoy en día somos testigos de una circulación de información nunca antes experimentada. A pesar de esto, aún cabe cuestionarse cuál será su aportación real a la comunicación. Se afirma que las nuevas tecnologías facilitarán las relaciones entre grupos de afinidad o entre personas separadas físicamente, más no afianzarán los lazos en el ámbito local. Al respecto Conrad Phillip Kottak menciona lo siguiente: “A pesar de ciertas visiones utópicas del papel potencial de las redes virtuales en la integración de las comunicaciones físicas (King, 1996), es dudoso que las NTI vayan a jugar un gran papel en el reforzamiento de comunicaciones locales como un todo (pueblos y ciudades).”

El desarrollo de los medios ha afectado las formas en las que percibimos el mundo en muchos sentidos. En el caso del arte se ha generado una cierta homologación de las apreciaciones estéticas; que ha hecho que proliferen modas, el valor de cambio, consumo etc., todo invadido por un cierto aire banal. Como menciona el filósofo Gianni Vattimo; contra toda autenticidad o búsqueda de trascendencia, el shock es lo que parece quedar de la creatividad del arte en la actualidad. Es posible que el deseo de impacto, de consumo inmediato, pueda ocasionar una degeneración de la práctica artística.

Ahora bien, es indiscutible la importancia de los medios de comunicación, dada la actual cobertura, atractivo, y accesibilidad de los mismos. Pero hay algo que puede extraviarse en esta apreciación, y es que los medios no son omnipotentes. Solo podrán tener éxito cuando lleguen a considerar-sintonizando y codificando- las verdaderas condiciones económicas, culturales e ideológicas de una sociedad, es decir a partir de lo local.

Otro cambio que ha supuesto la globalización se presenta en la percepción del ser individual, del ser cultural. Los riesgos que la globalización presenta en este sentido, se manifiestan cuando se pretende o se obtiene como derivado, una imposición tácita de patrones culturales, modos de vida o valoraciones subjetivas que pueden afectar la concepción de lo tradicional, de aquello que respondía a la identidad propia de cada lugar.

El conflicto de la globalización que se pretende subrayar en todos los aspectos analizados, es la interrelación de lo universal y lo particular o local. Para el sociólogo Roland Roberson, se da un doble proceso de la “universalización de lo particular y la particula-

rización de lo universal”.²⁴ Para él, es posible esta dualidad, pero requiere que tanto el individuo como la localidad y la comunidad global sean partícipes de este proceso.

Entran entonces en juego las estrategias políticas, para articular un ejercicio de poder más justo y equitativo. Las decisiones en este ámbito son ejes de la estabilidad de toda sociedad y de una posible integración cultural que aprecie las diferencias de cada cultura. Aquí los medios de comunicación pueden ser vistos como los mecanismos privilegiados para ejercer ese poder, pero de manera más responsable y comprometida.

Solo entonces la globalización, puede ser vista como un fenómeno positivo para la humanidad. Haciendo que por ejemplo los avances logrados en un país o continente, puedan ser exportados y aplicados en otros lugares. Esto beneficiaría a la expansión de los adelantos tecnológicos, de los descubrimientos científicos, a la apertura de nuevos mercados para las actividades productivas locales e incluso a la universalización de ciertos principios básicos que tienen que ver con los derechos más esenciales del hombre.

2.1.2 Identidad Cultural

El término identidad cultural se atribuye sobre todo al sentimiento de pertenencia que se genera por medio del conjunto de valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento de una cultura. La identidad funciona como elemento cohesionador, es la memoria colectiva que se comparte en una sociedad y que actúa como sustrato para que los individuos que la forman puedan fundamentar su identificación con el grupo social.

Existen dos corrientes principales a la hora de abordar este fenómeno, por un lado hay quienes estudian los conflictos de identidad como algo inmanente y hereditario, considerando los diversos rasgos culturales desde la transmisión a través de generaciones. En contraparte, una perspectiva más constructivista, percibe a la identidad como algo que se construye, es decir, no es algo estático, sólido o inmutable, sino que es dinámico, maleable y manipulable. Las dos posiciones antes mencionadas pueden complementarse para llegar a definir a la identidad desde un ámbito más integrador, en el que es entendida como parte de un patrimonio heredado y transmitido de generación en generación, que a la vez evoluciona a través del tiempo.

24 Raúl Forner Betancourt, Culturas y poder, p.85

Un término que se relaciona en significación con la identidad es el de etnicidad. Según el antropólogo Frederick Barth esta significa identificación con, y se da cuando los miembros de un grupo se sienten identificados con ciertas manifestaciones culturales o se encuentran asociados a un territorio específico. Puede decirse que existe etnicidad cuando la gente exige para sí una cierta identidad y es definida por otros con referencia a ella.

La importancia de la identificación se ha expresado en las numerosas luchas históricamente conocidas por conservar o recuperar la identidad. Batallas de independencia, luchas por intervenciones extranjeras; y se expresa también en el deseo de un regreso constante al patrimonio, a una memoria de lo perdido y lo reconquistado, guardando y celebrando los signos que lo evocan a través conmemoraciones, rituales, la conservación de bienes patrimoniales, entre tantas otras formas que la cultura ha encontrado para mantener y acrecentar los lazos identitarios.

La percepción de una aparente pérdida de identidad ha tenido diversas causas y ha derivado en efectos notables para las sociedades. Una de ellas ha sido por ejemplo, ignorar el verdadero contexto histórico de la sociedad, dando una visión del pasado equivocada que origina, como en el caso de Latinoamérica, una desfiguración de su identidad, haciendo que se avergüencen en muchos casos, de su pasado aborígen y su presente nativo, interfiriendo tanto en lo que somos como en lo que podemos ser. Como menciona Eduardo Galeano: "Para que ignoremos lo que podemos ser, se nos oculta y se nos miente lo que fuimos" (El tigre azul y otros relatos. 1991)."

Otro motivo han sido los conflictos de invasión que se han dado en todas las zonas del mundo. Por ejemplo, siguiendo con la cuestión Latinoamericana, un factor innegable ha sido el modo en que se desarrolló la conquista española, que dio lugar a un proceso de aculturación en el cual un grupo dominante impuso sus normas y sus pautas culturales a la civilización autóctona. Sumado a ello, la notable heterogeneidad de una historia generada con retazos étnicos y culturales, producto de inmigraciones que quizás no lograron integrarse total y coherentemente al entorno local o que intentaron trasplantar rasgos extranjeros sin obtener resultados.

A todo esto se puede responder, asumiendo lo que la identidad verdaderamente representa. Entender que la identidad no implica repetir el pasado, sino conocerlo e identificarlo para contenerlo y construirse con él. Ver que la historia viva es la que crea identidad, pues como dice Felipe Herrera "Cuando la cultura está viva, muta en forma

constante, recibe influencias externas, se desafía, se contradice, se depura, crece y se fortalece.” Es saber además que la identidad no puede constituirse totalmente ella misma, sino que necesita de otras para relacionarse y reconocerse.

2.1.2 Cultura Popular Y Folclore

Los dos términos, cultura popular y folclore, están íntimamente conectados. Para comprender su relación, se puede decir que la cultura popular es el conjunto de manifestaciones que nacen y se recrean en el pueblo y el folclore es la forma de expresión que caracteriza a este segmento de la cultura.

En cuanto a la cultura popular corresponde, aquella estaría aparentemente opuesta a la cultura elitista o letrada. Esta diferenciación se la relaciona con la aparición de las clases sociales, y yendo más allá, a la relación de ambas con el cuerpo. Es de reconocer que las expresiones en el ámbito popular están muy ligadas con la transformación tanto del cuerpo como de la naturaleza. Mientras que la élite se ha desprendido de estas consideraciones para dar mayor importancia a los procesos mentales.

A pesar de la aparente diferenciación entre lo que se puede llamar erudito y lo folclórico, es importante considerar que las dos mitades, tienen un valor y son dos formas de compartir la cultura. Como menciona el antropólogo Ward Goodenough²⁵ si apreciamos a la cultura como un conjunto fragmentario de conglomerados y unidades; lo que conocemos como “popular” respondería simplemente a uno de esos conglomerados, a una de esas maneras de invención y transmisión de la cultura.

La diversidad y especificidad de expresiones que se manifiestan en el contexto de lo popular, incluye escenarios, protagonistas, espacios geográficos y etapas históricas, con dominios y capacidades conectadas por manifestaciones por demás variadas, que incluyen elementos de cortesía, vestido, utensilios, e incluso formas estéticas más complejas como el lenguaje, las tradiciones, la danza, los rituales, las leyendas, la poesía y las relaciones sociales.²⁶

Al igual que como se mencionaba en el apartado sobre cultura, en lo popular también se ha dado un juego de intereses a la hora de apreciarlo.

25 Luis Díaz, Guardianes de la tradición, p.44

26 Mercedes Falconí, Literatura infantil: tradición y renovación pp. 77-78

La dinámica cambiante de la cultura se percibe en lo popular como resultado de una suerte de círculos superpuestos que giran y generan invenciones con los juegos de poder y la dinámica de los demás grupos sociales que la integran.

Muchas expresiones culturales se muestran diferentes dependiendo de su origen, sea este de la cultura popular o de la dominante. Por ejemplo en el caso del arte, el llamado arte popular se distingue del otro dado que no se crea de manera exclusiva por artistas cuyos conocimientos, habilidades, preparación o talento se ha considerado especial o superior, sino que puede nacer de cualquier individuo que en su comunidad conoce los códigos que esta maneja y puede participar de forma activa en las representaciones de identidad.

Más allá del conflicto entre lo popular y lo elitista, el acercamiento a lo entendido como cultura popular o folclore ha estado además envuelto por la tensión entre diferentes tradiciones, modelos, influencias e incluso momentos históricos de la cultura. En este contexto, una de las aproximaciones más determinantes fue la visión que en principios del siglo pasado dieron los románticos al folclore. Una de las contradicciones surgió de la dicotomía de enfoques: uno localista y otro universalizador.²⁷ El primero se encaminaba a recuperar un evanescente espíritu o genio nacional, y el segundo buscaba un conocimiento más abarcador de la cultura en general. Por notorias razones, el enfoque universalizador respondía a una mejor consideración de lo folclórico.

Desde esa última mirada es que el romanticismo logró traer una visión revolucionaria y libre, que daba la posibilidad de reconocerse en el otro. Los románticos mostraron que aquello juzgado como superstición, arte menor, mal arte o paparruchas pueblerinas, como los intelectuales de otras épocas consideraban las expresiones folclóricas, eran también valiosas. Como apunta Luis Díaz:

*El romanticismo trae consigo –quizás- una de las miradas más liberadoras de la historia sobre la realidad, una mirada revolucionaria que viene de los otros desde lo nuestro. Al tiempo que se descubre lo popular, es decir, al otro en nosotros, se descubre también lo exótico, y los otros habrán de formar parte de nuestro mundo de ahí en adelante.*²⁸

El romanticismo también trajo la posibilidad de considerar al mundo de forma distinta de cómo se había percibido en las épocas anteriores; “..ni el mundo ya era perfecto, ni estaba terminado y en orden, ni las cosas tenían que ser terminantemente bellas o feas,

27 Luis Díaz, op. cit., p.32

28 Luis Díaz, op. cit. p.10

grandes o pequeñas, importantes o banales.”²⁹

A razón de las desvirtuadas consideraciones que el folclore ha tenido, en la década de los sesenta comenzó a darse uso a la expresión “folclorismo”, y con ello a los llamados “folcloristas” a los que se juzgo, y se juzga aún, de no pretender el conocimiento de la cultura popular en sí, sino de manifestar un deseo de almacenar o rescatar lo que la historia ha dejado perderse. Esta especie de nostalgia del pasado puede desfigurar y tender a abusar, paradójicamente, de lo que se quiere salvaguardar.

Un error que a los folcloristas se les atribuye es el de pretender traer al presente un elemento, sea este: costumbre, ritual, danza, etc. de forma intacta a la dinámica actual. Siendo que, su misma intervención en un hecho popular o tradicional, más que como un factor de conservación, resulta absolutamente un factor de cambio.

Otro hecho que ha repercutido, quizá por la intervención del folclorismo, ha sido el aspirar a encontrar o categorizar un folclore genuino en una cierta cultura. Ante ello, cabe aclarar, que no se puede hablar de folclore auténtico o inauténtico; que resulta en vano intentar construir un canon de autenticidad en lo popular. El espacio entero de lo cultural, es más bien, y como mencionábamos en párrafos anteriores, un campo en el que se interinfluencian lo culto y lo popular, lo urbano y lo rural, incluso lo escrito y lo oral. El folclore, en esencia tradicional, es un mundo cambiante que se inventa y reinventa en la dinámica común de la transmisión de conocimientos.

Para hacer frente a los conflictos y juicios negativos que se mencionan respecto del folclore, y para dirigir sus actuales y futuros estudios, resulta necesaria su consideración como disciplina científica, fuente de conocimiento, la cual pueda enfrentarse a debates y teorías y de esta forma lograr exceder a un folclorismo que se perfila superficial e intrascendente. Por último la puesta en escena de lo popular debe, como lo plantea Néstor Canclini, llevar a construir culturas populares prósperas, con la intención no solo de rescatar tradiciones sino además reconocer su adaptación a la actualidad, el interés por su participación en políticas locales y su intervención en los medios de comunicación.

29 Luis Díaz, op. cit. p.10

2.2 Leyenda

La leyenda es un género de la literatura popular, que contiene un carácter misterioso fantástico. En ella se relatan historias sobre personajes ilusorios que suelen tener referencias históricas reales, lo que le aporta una cierta veracidad. La leyenda se caracteriza además por ser anónima y popular; transcurre así, en las veredas, caminos, callejones del pueblo en el que ha nacido y en el que se realimenta constantemente.

El origen mismo de la leyenda puede remontarse a las primeras épocas cuando el hombre empezó a vivir en comunidad y buscó formas de expresión y socialización, dando fruto a la narración oral. Esta puede ser producto de una o varias personas que la recrean para la posterior aceptación popular, gracias a que responde a inquietudes y sentimientos colectivos que penetran en el imaginario de cada individuo. La leyenda, sin embargo, se mantiene anónima y gusta de alimentarse en el paso a través de cada individuo que se apropia de ella y la modifica. Son todos estos nuevos autores, rapsodas, aedas, los que la dotan de vida: “Es la voz, el gesto y la palabra los que se alejan o acercan, los que se enmascaran o desenmascaran relatos.”³⁰

La transmisión de la leyenda se da fundamentalmente a través de dos tipos; la tradicional, de generación en generación, sea esta: de padres a hijos, de abuelos a nietos; o incluso en la socialización y en el contacto entre los miembros de la comunidad, y más tarde la forma escrita que la adaptó otorgándole una complejidad y estética distinta³¹, con nuevos recursos, que permitió además una extendida aceptación como género para reconocidos artistas literarios. La leyenda se separó con ello sin embargo, de su filiación al anonimato y a la participación que tenía en la comunidad. No con esto se pretende desvalorizar su aplicación escrita, sino que se busca reconocer lo que la leyenda esencialmente constituía en su sentido popular y de pertenencia a un lugar específico. Las leyendas que se han recogido por medios escritos aportan a evitar su pérdida y olvido, sin embargo es importante analizar y estudiar este género a profundidad para revivir aquello que lo hacía especial y participe de la identidad colectiva.

Sea que surjan de un mismo lugar o incluso desarrolladas o adaptadas en otros sitios, se hace posible identificar ciertos tópicos comunes en las leyendas. Temas como el sacrificio, la ofrenda y quizás el más común: la transformación o metamorfosis. En todo

30 Lili Muñoz, *Leyendas y mitos: huellas en la comarca*, p 3

31 *Ibid*, p. 2

ello, se esconde la cosmovisión del pueblo, por ejemplo, su entendimiento y respeto hacia la naturaleza, la búsqueda de equilibrio, etc., dado por su identificación como parte del mundo natural y de sus fenómenos. En el caso de la transformación se podría entender su significación como una manera de comprensión del mundo: entender el cambio como signo del devenir natural de todos los seres.

Con respecto al estudio de las leyendas y en general de todo lo que respecta a la tradición oral, se debe traspasar los enfoques formalistas o meramente taxonómicos acerca de su significación. Esta visión opacada suele ver a estas tradiciones como soportes, testimonios o dado el caso, simples documentos recogidos de esas creencias y no como la figura compleja de signos y símbolos que han surgido de una colectividad y que cumple con ciertas funciones en ella. En la leyenda, su debilidad formal, genera esta desviada apreciación por lo que aparece difuminada y sin perfiles. Sin embargo se encarna en su interior, una riqueza por descubrir, escondida por ejemplo en un doble valor entre juego y representación, entre verdad y fabulación; que le proporcionan vida y dinámica propia. Incluso en los casos en los que surge el interés por recrearlas o ponerlas en nuevos contextos, es necesario exceder el considerarlas solo como objetos de consumo, sino que aporten en el receptor un sentido de reflexión o si es el caso identificación.

2.2.1 Leyendas como literatura popular

En el libro: “Metodología de investigación en literatura popular”, Santiago Pérez realiza un análisis de la literatura popular desde la antropología social. Con ello es posible conocer ciertas características que constituyen a las leyendas como parte de este género.

Para empezar, la leyenda viene a constituirse con una estructura interna de producto, dado que transforma una materia ya elaborada en -este caso el lenguaje- para convertirlo en algo nuevo. Al construir una leyenda se genera un lenguaje secundario, (comunicativo, expresivo) sobre la lengua común. Para construir este lenguaje, se puede utilizar códigos como el ritmo, la versificación, la reiteración, entre otros.

Otra característica es su función social ideológica. Puesto que “es una práctica de producción de sentido que cumple el papel de generalizar la ideología propia de cada momento histórico.” Ideología no solo en cuanto a convicciones e ideas sino como Pospelov menciona, también de sentimientos, aspiraciones y un grado de conciencia, de visión del mundo.

Para el autor, toda práctica humana estaría a la vez expresando una ideología, que viene a ser esa cosmovisión cohesionadora y encubridora de la realidad.

Una particularidad importante de la literatura popular es la oralidad. Desde su carácter contextual se puede decir que funciona creando espacios sociales donde se puede recrear o reproducir la realidad simbólica. Esta característica primordialmente oral de este tipo de literatura, se origina en el hecho de que, varias comunidades, sobre todo del sector popular indígena, no contaban con un alfabeto, sin embargo la literatura es, como lo define Maalu-Bungi, la utilización estética del lenguaje que se da con o sin la mediación de un alfabeto.

Se ha considerado además, que la literatura popular, surge en un medio en el cual las fuerzas productivas no son imperantes, la forma de enculturación de las creencias y por ende de la ideología del grupo, se da por medios populares, la socialización y el consumo de las prácticas sociales resulta de manera directa, en la que el intelectual popular genera su producto de manera anónima y no individualiza sus productos. La retribución que recibe se da en tanto objeto y función de intercambio, recibiendo respeto y aprecio por el grupo al que pertenece.

En sociedades más capitalistas, resulta difícil la concepción y transmisión de los distintos géneros de la literatura popular. El espacio se hace más amplio entre los miembros del grupo que por lo tanto se conocen solo partes aisladas de la cultura a la que pertenecen. “Una cultura en una sociedad desarrollada tiene tal cantidad de elementos que estos no pueden ser apropiados por todos sus miembros, provocándose así una especialización, una esquizofrenia dentro de lo cultural.”³²

2.2.2 Análisis de las leyendas de Sangolquí

Las leyendas que se tratarán en este análisis y que servirán para la aplicación del proyecto son relatos adaptados de la tradición oral recopilados en el libro del autor Ángel Hinojosa “Sangolquí: Historia, Tradiciones, Anécdotas y Leyendas”.

Para llevar a cabo este análisis, se tomará en cuenta la metodología de investigación en literatura popular propuesta por el IADAP en la que se plantea que para llegar a un

32 J. Sánchez Parga, Etnopsicoanálisis, p. 2. Mencionado en Metodología de investigación en literatura popular. p.39

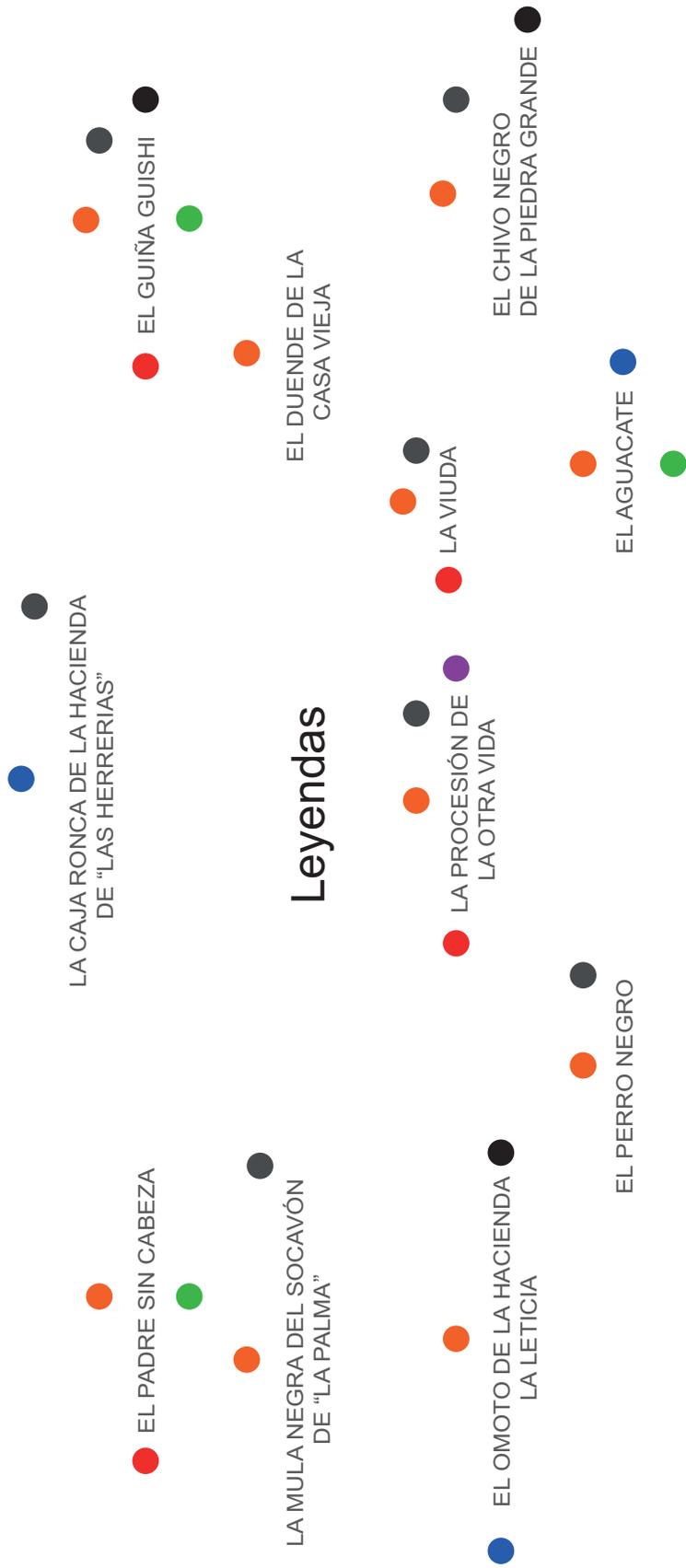
análisis de esta literatura se necesita un acercamiento a la ciudad en su aspecto ideológico, puesto que las leyendas, como producto de la práctica social, transmiten necesariamente una ideología, considerándola como el grupo de creencias, convicciones, sentimientos y demás, que supone un grupo y que forma parte de su cultura. Para llegar a comprender esta aproximación se ha tomado en cuenta los datos sobre la ciudad mencionados en los antecedentes que han servido como marco contextual, además de los temas tratados en el marco teórico.

Hay que considerar que las leyendas que se ha podido recopilar, y entre las que mencionan fechas y ciertos acontecimientos reconocibles, pertenecen a una época de la historia de Sangolquí en la cual la ciudad era aún pequeña, y se constituía en la iglesia y pocas manzanas aglomeradas alrededor. Los espacios naturales eran extensos y en su mayoría predominaba aún el régimen de hacienda que se mantuvo desde la colonización. Este escenario permitía además una relación más cercana entre los habitantes, con lo que la vida familiar y en comunidad tenía mayor relevancia. Otro aspecto a mencionar es la fe católica como elemento de fuerte influencia ideológica en la vida social de la ciudad en esa época y hasta la actualidad.

Siguiendo con el texto del IADAP, el mismo presenta un cuadro clasificativo respecto a la temática de los diferentes géneros. Partiendo de ella y sumando a otros tópicos específicos de las leyendas de Sangolquí, se ha propuesto una representación gráfica que posibilite visualizar las leyendas y sus distintas temáticas.

Un tema recurrente en las leyendas es el de mencionar seres fantásticos como duendes y aparecidos. Otros seres son también animales como la mula, el perro, el chivo. Estos últimos funcionan como elementos dentro de un lenguaje simbólico referido al pecado, a la maldad entre otras connotaciones siempre negativas. La repetición de la presencia de estos seres en leyendas de otras partes del mundo, tienen su origen en los procesos de migración y conquista. En el caso de Latinoamérica por ejemplo, muchas leyendas fueron traídas y gestadas en el proceso de colonización. El hecho de que muchas de ellas tengan seres de la naturaleza vistos como representación diabólica, tiene su posible explicación en el hecho de la satanización de dioses paganos que la religión católica persiguió desde sus inicios y se transmitió en época colonial.

Las expresiones religiosas integran una serie de rituales y misterios que animan y dan origen a historias fantásticas como las leyendas. Antes de ser actitud interior del espíritu o del alma, la religión se convierte en gesto, acción del cuerpo, a veces transformado



Leyendas

- Seres fantásticos ● Lugares importantes ● Hechos históricos ● Costumbres ● Religión ● Rituales ● Moral ●

mediante ropajes y máscaras, un ejemplo de esto se relata en la leyenda de “La procesión de la otra vida”. Otras referencias a la religión se mencionan en personajes como el “Padre sin cabeza”. Un tema interesante que se repite respecto a la religión es el del ritual de curación luego de haber sido testigo de un apareamiento o de un hecho insólito fruto de la leyenda. La respuesta ante este acontecimiento era comúnmente rezar con las imágenes de santos o vírgenes y ponerle al personaje “la vela de la buena muerte”.

Las leyendas de Sangolquí refieren también a hechos históricos que marcaron la vida de los pobladores. Por ejemplo en el relato del “Aguacate” se menciona la erupción del Cotopaxi en 1877 que tuvo repercusiones en muchos sectores aledaños. En relatos como “El omoto de la hacienda la Leticia” o la de “La caja ronca de la hacienda de las Herrerías”, se cuenta también la vida de hacienda de épocas pasadas.

Junto a los hechos históricos, se mencionan también lugares importantes de la ciudad como la zona del Aguacate, con el mítico árbol que fue símbolo de la resistencia en el aluvión sucedido a causa de la erupción del volcán Cotopaxi. Otro lugar representativo lo constituye el sector de El Ejido, donde ocurre la aparición del “Güiña Guishi”.

Finalmente la transmisión de un mensaje moral también es algo que caracteriza a este grupo de leyendas. La construcción y el relato de cada una de ellas pudiesen tener una función moralizante dentro del grupo. Es común encontrarse con la idea de que muchos de los seres fantásticos que actúan como personajes de las leyendas, aparecen pasada la media noche. En la entrevista realizada a Ángel Hinojosa, autor del libro, el menciona que el relato de las leyendas era utilizado con la finalidad de evitar salidas nocturnas o mostrar los efectos negativos de las andanzas y el exceso de alcohol común en todas las épocas.



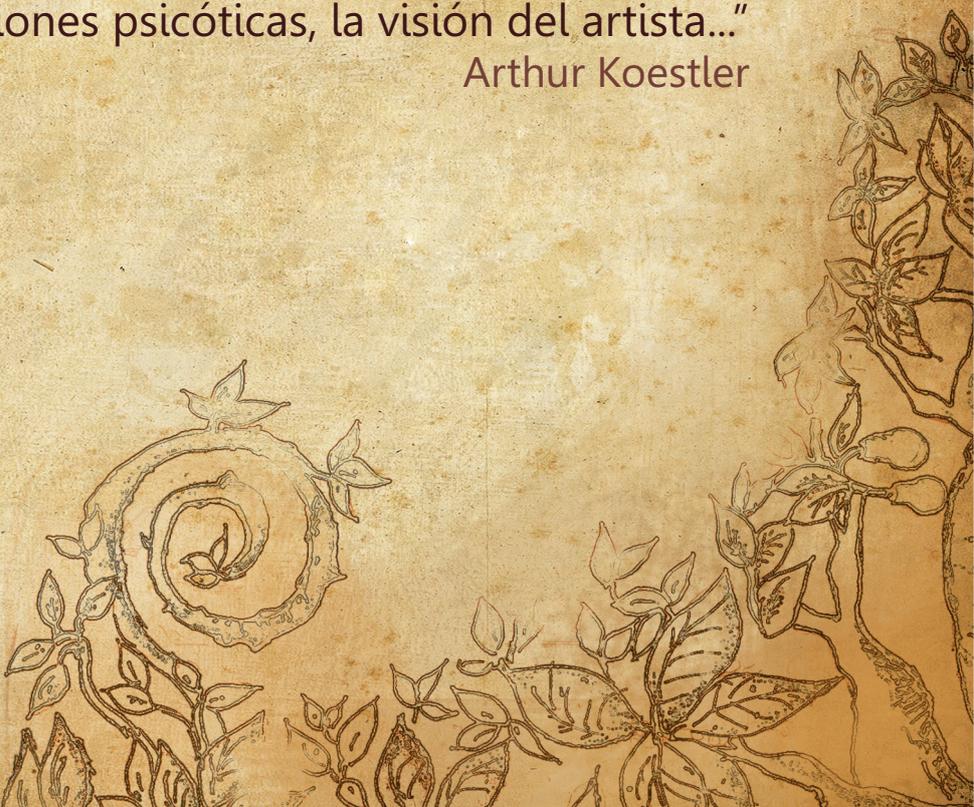
CAPÍTULO III

MARCO CONCEPTUAL



El pensamiento en imágenes domina las manifestaciones del inconsciente, el sueño, el semisueño hipnogógico, las alucinaciones psicóticas, la visión del artista..."

Arthur Koestler



3.1 MARCO CONCEPTUAL

3.1.1 Lenguaje visual

El lenguaje visual es el código por medio del cual a través del sentido de la vista, se transmite información. Esta transmisión de información visual que incluye procesos de configuración, difusión y recepción, es lo que se conoce como comunicación visual. Este código del que se habla, necesita ser conocido tanto por el receptor como por el emisor para que sea posible el intercambio y se puede crear conocimiento a partir de él.

Tanto el lenguaje visual como los demás lenguajes; el verbal y el escrito, contribuyen a formar las ideas del mundo. Sin embargo este lenguaje tiene ciertas particularidades que lo distinguen de los demás. La artista María Acaso en su libro “Lenguaje Visual”, lo destaca como el sistema de comunicación semiestructurado más antiguo que se conoce. Se sabe que antes de formar un código de escritura y a la vez que se tenía una forma verbal poco definida, el ser humano empezó a hacer representaciones visuales de hombres y animales en las paredes de las cuevas. Esta característica de inmediatez o proximidad con este tipo de lenguaje le es particular y se sucede aún en los niños, y hace que a un determinado nivel no necesite aprenderse para entender su significado, aunque la comprensión no sea absoluta.

Otra característica lo constituye el hecho de que la representación visual alcanza una similitud mayor con la realidad. Entre un texto escrito en referencia a un lugar, una descripción verbal del mismo y una fotografía, esta última se acercaría más a la forma de dicho escenario. Esta particularidad hace que muchas veces la imagen se confunda con la realidad y no se considere como una representación cargada de intencionalidad y subjetividad.

El lenguaje visual tiene además una mayor facilidad de penetración en comparación con los otros lenguajes, dado por el hecho de que implica menor esfuerzo al momento de la recepción. El lenguaje escrito por ejemplo, tiene un carácter abstracto que requiere mayor decodificación. Estas y las anteriores características le dotan de universalidad para ser mejor entendido incluso por individuos de distintas culturas. Lo que puede cambiar la interpretación es el uso de los signos con significados diferentes dependiendo del contexto.

3.1.2 Símbolo

El símbolo en el lenguaje visual, es una representación de la realidad en virtud de esos rasgos que se asocian con esta por relación análoga o por convención socialmente aceptada. Esto último dado porque la forma del signo y lo que representa no necesariamente tienen una reciprocidad notable o palpable, sino que pueden venir de una interpretación cultural aprendida.

Como todos los signos visuales, el símbolo trabaja desde dos niveles, el primero es el semántico y el otro es el significado. El semántico se refiere al significante que viene a ser el aspecto físico y objetivo. En este caso se atiende al discurso denotativo que es un mensaje no codificado en el que los elementos de la imagen se atienden sin la valoración social o cultural.

El significado o concepto por su parte es la unidad cultural que implica una convención socialmente establecida, que viene a representar el discurso connotativo en el que el observador hace una interpretación de los elementos de la imagen. En el significado es en el que se puede definir el mensaje subjetivo del símbolo.

3.1.3 Herramientas del lenguaje visual

3.1.3.1 La forma

Es la figura espacial de los elementos. Al realizar por ejemplo una representación visual bidimensional, es posible seleccionar la forma del producto como objeto y la forma del contenido del producto. El producto como objeto se refiere a la adaptación al soporte y al sentido de lectura que puede cargar a una imagen con un carácter simbólico determinado. La forma del contenido se refiere en cambio a la figuración que se dé a la información interna del producto.

Para definir qué tipo de formas se pueden utilizar, estas se pueden clasificar dentro de dos categorías: abstractas, y orgánicas o naturales. Las abstractas vienen a referirse a las formas geométricas, más rectilíneas; mientras que las formas orgánicas se refieren a las formas más redondeadas y libres como se nos presentan en la misma naturaleza.

3.1.3.2 La proporción

Acompañado a la forma también está la proporción que tiene que ver con el tamaño de los elementos que construyen una imagen. Las relaciones entre las distintas dimensiones; grande-pequeño, delgado-groeso, tienen una significación particular en la imagen. Las características de fuerza o debilidad compositiva pueden ser percibidas a partir de la proporcionalidad. Incluso el carácter del emisor que efectúa la imagen y el mensaje que se desea transmitir son efectivamente comprendidos con esta apreciación.

Esta herramienta del lenguaje visual tiene que ver además con la cantidad de color que se utilice en una representación, así como también al número de elementos que conforman una composición.

3.1.3.4 Color

El color constituye una herramienta cargada de información que conforma uno más de los recursos con los que es posible transmitir significados. A partir del uso consciente del color se pueden crear distintos efectos visuales como la unidad, la diferencia; además de la transmisión de sentimientos con las distintas significaciones a las que se puede relacionar cada color.

Las características del color son la luminosidad, la saturación y la temperatura. La luminosidad se refiere a la cantidad de luz que tiene cada color como particularidad propia. Los colores oscuros o luminosos tienen un valor simbólico diferente. Por su parte la saturación se refiere a los niveles de pureza del color en relación al gris. A mayor saturación, más pureza y por lo tanto más alejado del gris estará. Por el contrario, la desaturación implica menor pureza y más cercanía al gris. Por último la temperatura es un fenómeno visual que se entiende en términos de sensaciones corporales. Esta característica hace que los colores o bien pesen y se acerquen como en el caso de los colores cálidos como el rojo, el amarillo o el naranja; o bien se aligeren y se alejen como en la gama de colores fríos como el verde, azul y violeta.

3.1.3.5 Composición

La composición es la herramienta de organización que atiende al orden de los elementos constitutivos dentro del espacio de la imagen. Esta ordenación se organiza a través de una estructura abstracta que indica la relación de los elementos y que forma el esqueleto invisible de la representación. La estructura puede ser clasificada como

reposada o dinámica. Para que la imagen sea considerada con estructura reposada se puede identificar en su composición algunos recursos como la constancia, la simetría, los elementos rectos, centrípetos, completos y centrados. En el caso de configuraciones dinámicas se identifica el uso de elementos inconstantes, asimétricos, oblicuos, centrífugos, incompletos y descentrados.

3.1.4 Imaginación y aprendizaje

La imaginación ha tenido una valoración llena de discrepancias a lo largo de la historia. Se ha prestado, sobre todo en occidente, más atención a la razón como eje del conocimiento, subestimando con ello a la capacidad imaginativa. No es sino con la filosofía crítica, la Kantiana por ejemplo, que se da una apertura a la imaginación como un camino para abordar la realidad. La imaginación se contempla entonces, con un sinfín de posibilidades de riqueza creadora, intelectual e incluso psicológica. Una muestra de ello, es la capacidad que surge de su uso y que permite al ser humano pensar simultáneamente contenidos opuestos e incluso contrarios; que transcurren entre lo consciente y lo inconsciente, entre lo lógico y lo ilógico, entre lo concreto y abstracto, por dar algunos ejemplos.

Poder reconocer que existen otras maneras de pensar, el pensar imaginal, y por ende otros sujetos del pensar, dio pie a una alternativa crítica a la tetrada negativa clásica, que consideraba a los locos, primitivos, niños y mujeres como seres carentes de razón. Con la valoración positiva de la imaginación, se reconoció que no solo aquellos actores eran importantes, sino también todo lo que representa lo femenino, lo infantil, lo primitivo, lo irracional incluyendo también sus contrapartes: lo adulto, lo racional y lo civilizado.

Las formas que nacen de la imaginación: las imágenes, tienen un carácter místico y de cierta forma mágico. Ello podría estar relacionado al hecho de que la raíz del vocablo i-mag-o es idéntica al de mag-ia, cuya similitud semántica es “encanto”, “hechizo” o “atractivo”. (M. A. Santos Guerra, 1998; 103). Esta característica mística, no significa por ello un distanciamiento con el mundo del conocimiento, puesto que es la imaginación, la que ha permitido al ser humano desarrollar su capacidad primordial: la simbolización, de donde nace todo el desarrollo cultural, lenguaje y comunicación. Además es de la imaginación que parte la creatividad; nuestro poder de innovación.

Como menciona Ken Robinson, la creatividad es imaginación aplicada, y sin ella la civilización misma no tendría la historia y el avance que ha alcanzado.

El paradigma del conocimiento que ha primado en culturas como la nuestra, ha significado en el caso de la educación, una jerarquización en cuanto a las asignaturas que se dictan en escuelas y colegios. Las materias lógicas como matemáticas, física y economía se encuentran por encima de otras como las artes y deportes que manejan otros tipos de expresión.

La comunicación visual está empezando a abrirse campo en la educación y la enseñanza. Una propuesta interesante al respecto del arte, la plantea la artista española María Acaso, con varios de sus proyectos y libros en los cuales apunta a cambios en la visión educativa hoy por hoy. Sus proyectos se perfilan bajo nuevas didácticas de artes y cultura visual. Propone por ejemplo romper con los espacios establecidos para generar el aprendizaje, con ello la no aula a cambio de actividades como talleres y el uso de tecnología, redes sociales, etc.; la disolución de roles de docente y alumno canjeándola con el trabajo en equipo y la renuncia explícita del poder y además el uso de nuevas metodologías como por ejemplo el arte como herramienta de aprendizaje. La artista expone en la presentación de su libro: "La educación artística no son manualidades" la ruptura del modelo educativo que ha primado en lo que ella llama la pedagogía tóxica; es decir toda la esquematización lógico-racional del conocimiento.

Estamos familiarizados con el lenguaje visual de una manera más intuitiva y experiencial en comparación con los demás lenguajes. El lenguaje oral es instruido desde que nacemos por nuestro medio y la educación se encarga por muchos años de la escritura. Pero a pesar de conocer y convivir con lo visual, es posible que no comprendamos en su totalidad los mensajes que a través de él se transmiten. Los actuales medios de comunicación se sirven del impacto que lo visual representa y lo aplican en la publicidad y en formas de entretenimiento, pero los espectadores no han aprendido quizás a discernir correctamente todo aquello que ven en la televisión, en el periódico, en el cine, incluso en el supermercado al que habitualmente van de compras. Si todo es lenguaje y comunicación visual, habría que cuestionarse si se está relegando una parte importante del conocimiento y si en los colegios y escuelas se está manejando pocas o casi nulas horas para aprenderlo. Solucionar esto, no implica convertirlo en más horas de clases de manualidades sino también un programa de aprendizaje sobre la comunicación visual, su lenguaje y sus códigos, los procesos creadores, las configuraciones visuales a partir del trabajo con la imaginación y la creatividad.

3.2 MARCO REFERENCIAL

Dentro del marco referencial se mencionarán tres proyectos sobre difusión de las tradiciones que se han hecho en otras ciudades y sitios del país con el objeto de encontrar puntos de convergencia con respecto al presente trabajo.

3.2.1 Quito eterno

“Quito Eterno” inició su trabajo en 2002 como parte de la iniciativa educativa de la Corporación del Centro Histórico, entidad establecida en 1998. Es una organización privada sin fines de lucro que tiene como misión crear experiencias y espacios de reflexión sobre arte, historia y tradiciones de Quito, a través de herramientas pedagógicas y teatrales para contribuir al sistema educativo y al desarrollo de la comunidad nacional. Para ello, “Quito Eterno” ha trabajado en actividades de capacitación para estudiantes, habitantes del Centro Histórico y proyectos culturales y artísticos del país.



Personajes de Rutas de
Leyenda
Quito Eterno

Una de sus actividades son las “Rutas de Leyenda”, que son visitas guiadas, dirigidas por personajes de la historia y la tradición de la ciudad. Su servicio ha sido creado para promover el conocimiento del arte, historia y cultura en los espacios patrimoniales de Quito. A través de “Rutas de Leyenda” se han servido a de niños y jóvenes de Quito, Ecuador y otros países.

La organización trabaja con la mayoría de museos, iglesias y conventos del Centro Histórico, apoyando nuevas iniciativas culturales. Su enfoque y organización le han permitido destacar como un importante proyecto de rescate patrimonial.

Para una mayor difusión de la cultura quiteña y de su iniciativa, se ha extendido además a la creación de material multimedia; una página web y cds interactivos con videos, animaciones, relatos e imágenes.

3.2.2 Así dicen mis abuelos

Es un proyecto que tiene como objetivo compartir y difundir los saberes ancestrales para promover la autoaceptación y el autoreconocimiento dentro de distintas comunidades del país. Es a la vez parte de un proyecto más amplio denominado Oralidad Modernidad, organizado por miembros de la facultad de lingüística de la PUCE y dirigido al estudio de la situación de las lenguas indígenas en nuestro país. Es resultado de un trabajo comunitario y académico en el que intervienen también otras disciplinas como la antropología, la literatura, la geografía y el diseño.



Presentación del proyecto en
Napo
Así dicen mis abuelos

El plan que se lleva a cabo se efectúa a partir de crear espacios de intercambio intergeneracional entre niños y adultos en varias comunidades del Ecuador. Se trabaja de una manera lúdica e interactiva sobre diferentes temas como la tradición oral, los saberes medicinales, gastronómicos y artesanales, los juegos tradicionales, los cantos y la música. A partir de ello, se realizan talleres de arte con los niños y su resultado permite la creación de materiales impresos y audiovisuales para compartir los distintos saberes. Estas propuestas gráficas son luego entregadas a las mismas comunidades con la organización de un festival en el que representantes de cada comunidad viajan a otras localidades para compartir los resultados del proyecto.

3.2.3 Leyendas del Ecuador

El ilustrador Roger Icaza, como parte de un proyecto personal, desarrolló una propuesta gráfica sobre leyendas del Ecuador. El trabajo consta de una colección de ocho afiches en gran formato (88x31,5cm) desarrolladas en acrílico sobre lienzo. Cada leyenda ha sido representada visualmente a partir de una sola imagen ilustrada, al reverso de cada uno de los posters se encuentra una síntesis corta de la leyenda. Los textos pertenecen a Andrea Duerto y María Fernanda Heredia.



Las brujas blancas, el padre Almeida y el duende
Roger Icaza

En una entrevista realizada al autor, menciona el interés y el trabajo regular que ha tenido sobre este tema, lo que le ha permitido realizar trabajos posteriores sobre leyendas de Perú y de otras partes del mundo. El trabajo ha sido entregado a la red de bibliotecas del país.



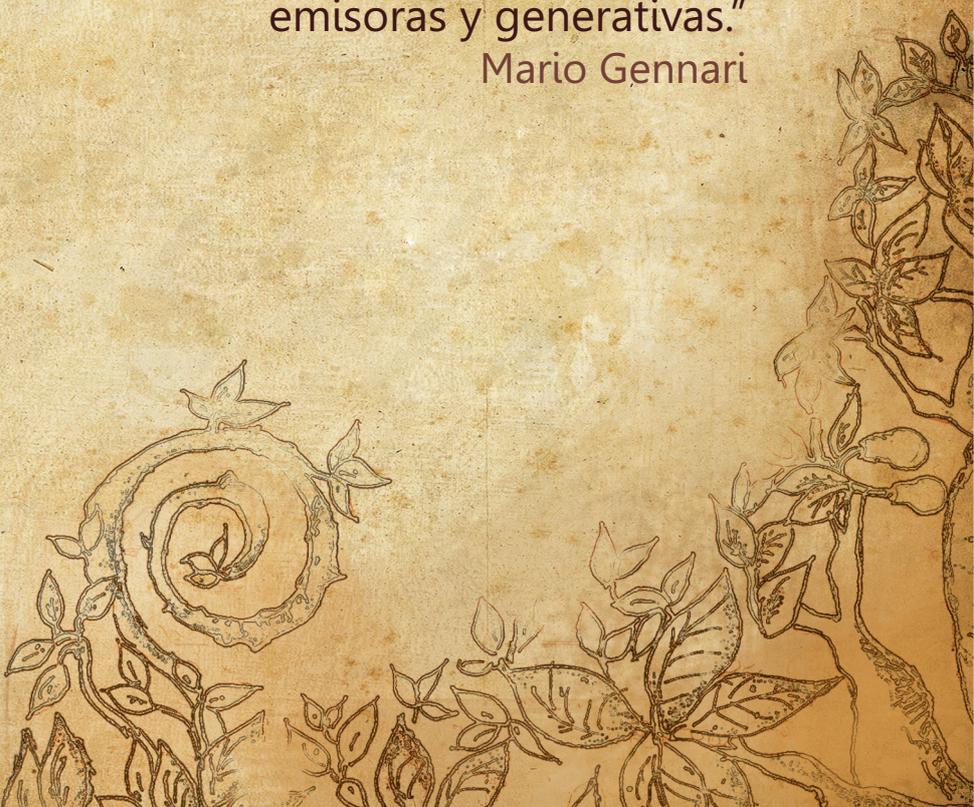
CAPÍTULO IV

MARCO METODOLÓGICO



"Los contextos expresivos comunicativos, conducen desde una dimensión receptivo-recreativa a funciones emisoras y generativas."

Mario Gennari



MARCO METODOLÓGICO

4.1 Metodología de Diseño

Para el proyecto se ha utilizado el complejo funcional propuesto por Victor Papanek. Esta estructura propone una relación dinámica entre varios elementos que para el autor resultan importantes en toda configuración comunicativa gráfica y objetual. Cada unidad que estará interactuando, tendrá como eje principal la *función* que representa el cumplimiento del propósito del proyecto. Las soluciones de comunicación visual y de diseño deben responder a todos los vértices del complejo.

La interacción de los componentes del sistema, enriquece el proceso de diseño y se adapta a sus exigencias de retroalimentación constante, lo que en adelante permitirá una lógica resolución del problema planteado.

Considerando los elementos del complejo funcional se ha llegado a la propuesta de planificación y generación de un taller evento dado que se ha detectado la necesidad de generar un espacio para facilitar la difusión de las leyendas. La propuesta de taller permite además rescatar aspectos de las leyendas en tanto género de la literatura popular como son el de la creación colectiva y su origen popular, con lo que se descartan otros medios de difusión (web, redes sociales, editorial, etc) para apostar por un evento vivencial en el que se compartan experiencias y conocimientos respecto del tema de leyendas. La comunicación visual participará para la propuesta en la promoción y ejecución del taller, además de insertarlo como medio de expresión con actividades de trabajo práctico con los participantes con el uso de técnicas gráficas y ayudando a la generación y conceptualización de propuestas desde el grupo.

4.2 Investigación

Dentro del complejo funcional se han insertado las herramientas de investigación y recolección de información utilizadas para el proyecto y que han servido para establecer los diferentes elementos de la estructura metodológica de Papanek.

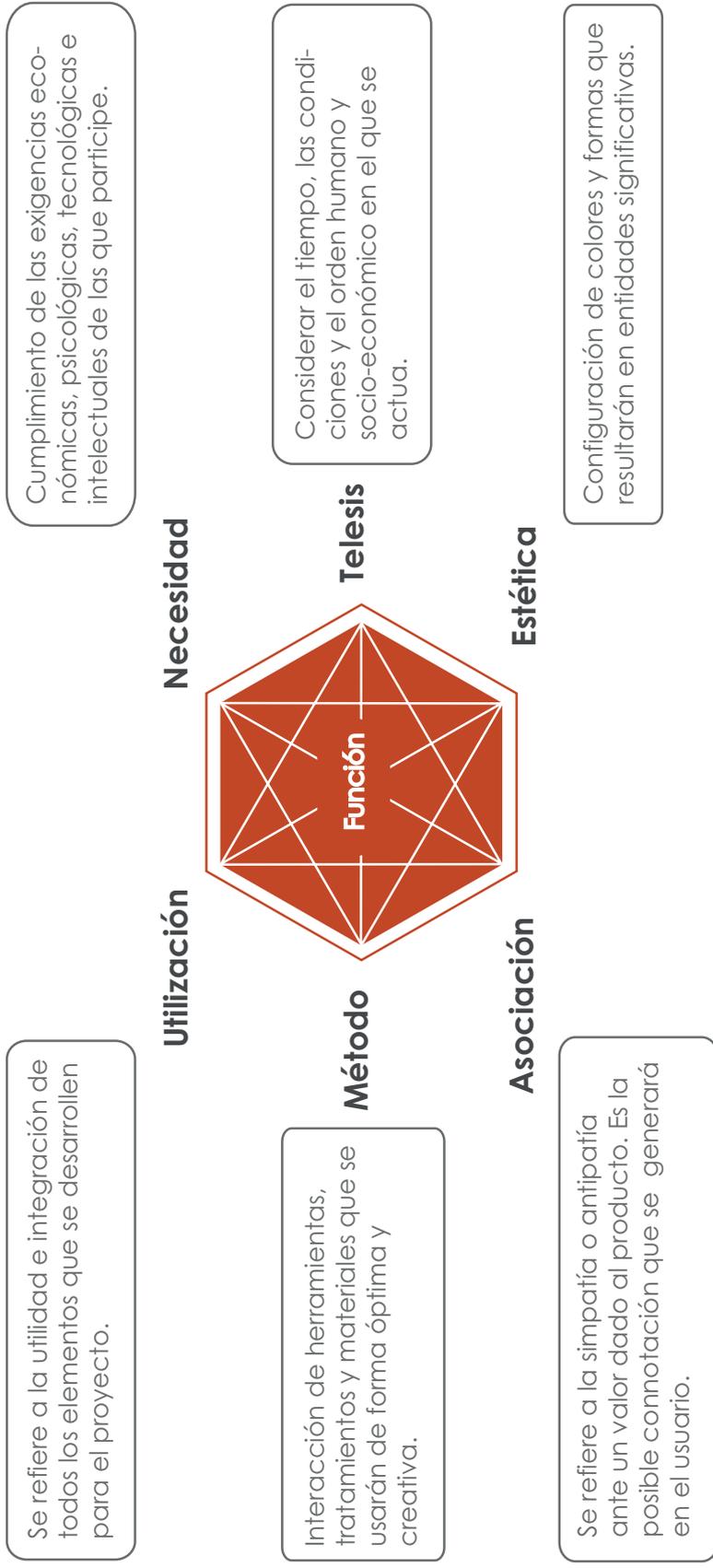
4.2.1 Modalidades de la investigación

4.2.1.1 Bibliografía-documental

Se desarrolló la investigación en función de las Referencias: Bibliográficas y la Netgrafía expuestas.

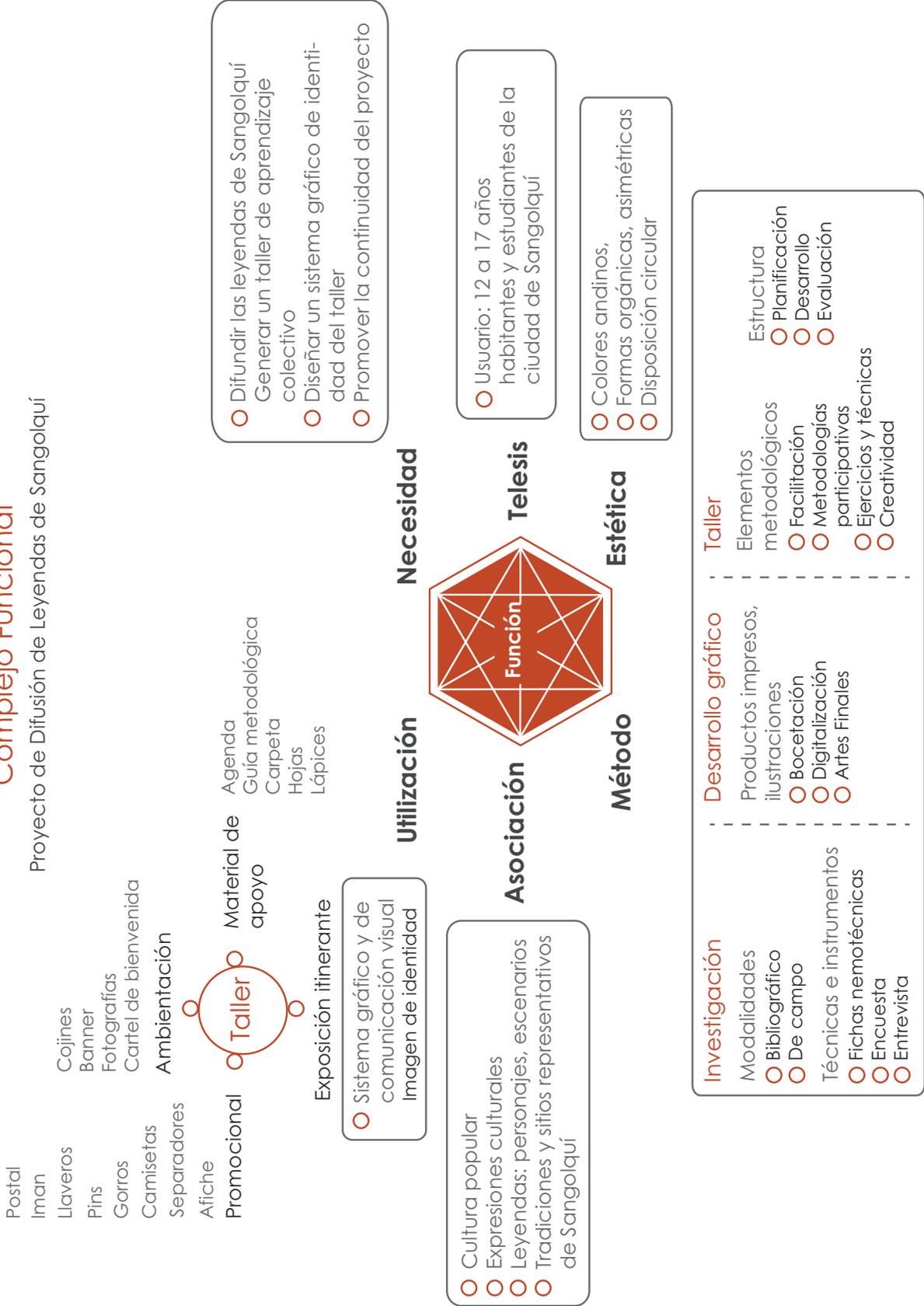
Complejo Funcional

Victor Papanek



Complejo Funcional

Proyecto de Difusión de Leyendas de Sangolquí



4.2.1.2 De campo

La investigación se llevo a cabo en las instalaciones de la Universidad Católica del Ecuador, en diferentes lugares de la ciudad de Sangolquí y de Quito para las entrevistas y recopilación de información.

4.2.2 Técnicas e instrumentos

4.2.2.1 Fichas nemotécnicas

Para la investigación bibliográfica se realizaron fichas nemotécnicas para la adecuada recolección de información de textos digitales e impresos. Esta técnica permite tener tanto datos textuales, resúmenes, descripciones, comentarios; respecto los temas investigados en un orden que en adelante facilita la redacción.

Ejemplo de ficha nemotécnica:

Autor: Conrad Kottak Título: Antropología cultural Lugar, editorial y año: Madrid, 2007, McGrawHill	Capítulo: Marco Teórico Contenido: Etnicidad
“La etnicidad se basa en diferencias y similitudes culturales en una sociedad o nación.”	

4.2.2.2 Encuesta

Se realizó una encuesta inicial cuyo objetivo era identificar el nivel de conocimiento de la población de Sangolquí acerca de sus tradiciones y leyendas. La encuesta fue dirigida a pobladores que viven y trabajan en el centro de la ciudad. La estructura, y tabulación se encuentran detalladas en los anexos.

4.2.2.3 Entrevista

Se han utilizado como fuente de información la realización de varias entrevistas estructuradas de forma abierta y respaldadas por una guía de temáticas a tratar según el caso.

Para respaldar el marco teórico y la metodología de la investigación, se realizaron varias entrevistas con el sociólogo y educador Elías Cárdenas.

Como apoyo a la parte investigativa respecto a la historia y cultura de la ciudad de Sangolquí, se entrevistó al abogado José Goyes, conocedor y gestor de proyectos dentro de la ciudad.

Para el análisis de las leyendas y su contextualización se logró llevar a cabo una entrevista con el Dr. Ángel Hinojosa, autor del libro “Sangolquí: Historias, Tradiciones, Anécdotas y Leyendas”.

En cuanto a la investigación de diseño, se realizó entrevistas a los diseñadores; Edgar Cevallos y Adn Montalvo. Como apoyo al marco refencial, se hizo una entrevista con el diseñador Roger Icaza y con el coordinador del proyecto “Asi dicen mis abuelos”.

4.3 Taller

Para estructurar el taller se han seguido las pautas organizativas basadas en la propuesta de taller de Agustín Cano que a su vez toma como referencia los trabajos del educador Paulo Freire respecto a la educación popular no formal. Además de estos lineamientos se han integrado otros elementos como el uso de la creatividad y la comunicación visual adoptados de los estudios de la artista María Acaso y proyectos afines como QuadraQuinta que más adelante serán expuestos.

El taller se conceptualiza como una metodología de trabajo en equipo, limitada en el tiempo, que se realiza con el planteamiento de determinados objetivos que se sustentan en la integración de teoría y práctica, el protagonismo de los participantes, el diálogo de experiencias y saberes, y la producción colectiva de aprendizajes, operando en una transformación en los participantes y en la situación de partida.³³

Para empezar la realización de un taller se requiere primeramente la toma de conciencia del punto de partida tanto estratégico como metodológico con el que se está iniciando. En el plano de la estrategia es necesario definir las características del taller de acuerdo a los objetivos y al tipo de taller que se desea realizar. Desde el punto de partida metodológico, se requiere partir de los conocimientos de los participantes, intereses, edades, códigos culturales y comunicacionales para escoger las actividades y las técnicas más factibles.

33 Agustín Cano, La metodología de taller en los procesos de educación popular, p. 10

4.3.1 Elementos metodológicos

Para la metodología de trabajo se proponen a continuación, ciertos elementos metodológicos que aportarán al desarrollo del taller.

4.3.1.1 Facilitación

La facilitación se refiere a posibilitar que el trabajo de grupo se desarrolle de la mejor manera apoyando la fluidez y la consistencia de las actividades. Trabajar en función de la facilitación implica que quienes dirigen el taller se conviertan más que en autoridades o fuentes de conocimiento, facilitadores de la participación y la creación de conocimiento en colectivo. El facilitador tiene entonces la misión de canalizar las ideas que se vayan generando, registrar el desarrollo del contenido del taller y a la vez ir evaluando el grado de conocimiento latente en los participantes. Para esta labor es posible apoyarse en técnicas y diversos ejercicios para hacer llegar al conocimiento, generando en lo posible preguntas y cuestionamientos en el grupo más que dar respuestas inmediatas.

4.3.1.1 Metodologías participativas

Están relacionadas íntimamente con la facilitación. Las metodologías participativas se refieren a todo aquello que da libertad a que el grupo sea participe, opine, de su criterio, exponga o exprese por medio de la comunicación sea esta verbal, escrita o gráfica. Haciendo con ello posible el conocimiento y aprendizaje desde la propia experiencia que permite el taller. Los participantes se vuelven con ellas verdaderos actores del espacio generado y es posible con esto diagnosticar mejor el grupo, dar oportunidad a conocer inquietudes y realidades que nacen de la convivencia. Los ejercicios y técnicas que se mencionarán más adelante serán pues propuestas válidas para aplicar las metodologías de participación.

4.3.1.2 Ejercicios y técnicas

Para el trabajo de los contenidos que se desean tratar dentro del taller se han de escoger ejercicios y técnicas acordes a los mismos, a la naturaleza del taller y a los demás elementos en juego que se formulan en la planificación.

Cada ejercicio que sea propuesto debe tener su propio objetivo sea este el reforzar el conocimiento, la apertura, etc., debe a la vez estar acorde al grupo de participantes que

lo efectuarán y además ser conscientes de su tiempo de realización. Existen diversas técnicas dependiendo de la necesidad: técnicas vivenciales, visuales, explorativas, de actuación, etc. Entre los distintos ejercicios que se pueden plantear están las dinámicas de presentación, consignas, acertijos, foros, ejercicios de visualización, ejercicios con materiales como fotos, videos, etc., todos ellos apuntando a la apreciación más auténtica de los contenidos y para llegar mejor a los objetivos.

Para aplicar una técnica es importante seguir una serie de pasos. Empezar con la presentación del ejercicio, entendido como la preparación del espacio y el ambiente para la actividad, buscar una motivación y la predisposición a su realización. Una vez aplicada la técnica de manera flexible y creativa, se puede dar una descripción e interpretación de lo sucedido para proporcionarle unidad y mostrar su objetivo. Luego el grupo puede discutir respecto a las interpretaciones para llegar posteriormente a concretar ciertas conclusiones, una síntesis y finalmente un cierre.

4.3.1.3 Creatividad y el proceso creador

Como se mencionaba en el marco conceptual, el uso de la creatividad como un medio de generar y aplicar conocimiento es un elemento importante de aprendizaje. Se plantea entonces insertar a la imaginación, la expresión gráfica, como nuevos paradigmas en la educación y en cualquier forma de conocimiento, apoyando ideas como las de María Acaso u otros proyectos como el de QuadraQuinta.³⁴

El aprendizaje como un proceso creador es una posibilidad de comprender como se desarrollan las ideas y se trabaja en ellas con la imaginación y la creatividad. Aspectos como el caos, el aburrimiento y el silencio, se articulan como momentos positivos y necesarios para el desarrollo creativo. El proceso creador se muestra como una secuencia cíclica en la cual se pueden presentar momentos de disconformidad ante una idea resuelta, una especie de ruptura que puede resultar difícil de esclarecer.

El caos que suele devenir a este momento puede generar un estado de vacío y por ende de aburrimiento que resultarán necesarios para gestar la nueva idea, el nuevo coágulo creador. Al final de todas las etapas las posibles situaciones conflictivas se ven convertidas en algo verdaderamente creativo.

34 Nb: QuadraQuinta, es un proyecto argentino que busca insertar a la creatividad como motor del aprendizaje. Uno de sus artículos publicados en línea se refiere justamente al aprendizaje como proceso creador.

Este proceso se considera para el taller como una pauta para comprender el ciclo normal de generación de ideas, en el que se valore cada uno de los momentos a presentarse.

Con respecto al silencio, se busca valorarlo como una herramienta de trabajo que permite la limpieza de estímulos y ruidos a la mente, que contribuya a prepararse a percibir lo nuevo. Un ejemplo de esto, es la meditación, el momento de silencio y quietud que suele utilizarse al iniciar una etapa de aprendizaje en talleres o al empezar una clase para prepararse al trabajo o para proponer los objetivos del día e incluso luego de haberla concluido para lograr la asimilación de lo aprendido. El silencio puede ser además un facilitador de la reflexión y el diálogo interior lo que aporta a ampliar la autoconciencia. No es extraño con esto afirmar que cuando se cuenta con el silencio como contrapunto cobran sentido la música, las palabras e incluso las imágenes.

Otro punto destacable es el valor del aburrimiento. Al parecer ocurre que se desprecian los momentos de aburrimiento y se evita caer en ellos con la búsqueda de situaciones intensas y espectaculares. Sin embargo cuando se ejecutan actividades de descubrimiento y manipulación es posible que estas provoquen duda y desconcierto lo que recae en una confusión que paraliza, desmotiva y por ende causa aburrimiento. Ante él, la respuesta es pues simplemente dar tiempo para que se emprenda la nueva fase del proceso creador que ira camino a la solución.

La cultura audiovisual que se potencia en estos días, está dotada de ciertas características como la exacerbación de lo espectacular, la hiperestimulación sensorial y la gratificación inmediata. Esto último, intensificado en el consumo, en la rápida solución y respuesta a nuestros deseos a través de la compra de un producto o el consumo de experiencias. Esta búsqueda de soluciones instantáneas causa adicción y actitudes compulsivas. Se presenta una especie de frustración ante la realidad, ocasionada por la inconformidad por lo cotidiano. Frente a esto, darle valor al deseo significa retardar la consecución del mismo; en los procesos de aprendizaje, no dar respuestas inmediatas a las interrogantes, sino generar nuevos cuestionamientos, dar metafóricamente las piezas del rompecabezas que serán armadas por el propio aprendiz y harán que el aprendizaje sea realmente apasionante, una verdadera aventura.

4.3.2 Los tres momentos del taller

Una vez se cuenta con los elementos metodológicos adecuados para el desarrollo del trabajo. Se avanza a especificar los momentos que conforman un taller, a saber: la planificación, el desarrollo y la evaluación.

4.3.2.1 Planificación

Objetivos: responde a la pregunta; ¿qué se busca con el taller? Para luego evaluar respecto a ello y definir adecuadamente las posibilidades.

Participantes: Define a quién va dirigido el taller; cuáles son sus características, edad, género, etc., todo ello con el propósito de potenciar la participación y la valoración del taller. El número de participantes adecuado varía entre 10 y 30 personas dependiendo de los objetivos del taller.

Contenidos: Los contenidos escogidos dependerán de los propósitos que se desea alcanzar; la secuencia en la que se presentarán, los tiempos para cada uno de ellos y con qué técnicas serán abordados. Una adecuada elección dependerá de la adecuada relación entre objetivos, contenidos y técnicas.

Recursos: Incluye todo lo que se necesita para el taller; el espacio para su realización, la disponibilidad del lugar, las herramientas para cada técnica, etc.

Responsables y roles: Conformar un equipo de coordinación dentro del cual se designará tareas y responsables antes y durante el taller.

Tiempo: La definición del tiempo de duración del taller depende de los objetivos propuestos. Hay que considerar que la atención se dificulta al pasar una hora y media de actividad, por lo tanto es recomendable tener un receso luego de ese tiempo para poder continuar con el proceso.

Convocatoria: Es posible utilizar diferentes medios para realizar la convocatoria entre ellos están los medios impresos, la invitación directa, vía mail, telefónica, etc. Es importante una vez escogido el medio, dar a conocer adecuadamente el para qué se convoca y hacer llegar correctamente la información acerca del lugar de realización del taller,

fecha, hora y duración.

Registro: Es importante tomar en cuenta el hecho de registrar el taller para tener en adelante la posibilidad de evaluar y tener constancia de los conocimientos surgidos, de lo que el taller ha proporcionado y servir de apoyo a próximos proyectos. Dentro de los roles asignados es necesario elegir quién se encargará del registro y de qué manera lo hará: escrita, fotográfica, audiovisual, etc.

Programa: Una vez escogidos los contenidos y demás elementos del taller, se puede desarrollar un programa detallado con horarios, fechas y actividades a efectuar en cada día que se haya planificado para llevar a cabo el taller. El programa debe estar abierto a cambios de acuerdo a las necesidades y el desenvolvimiento mismo del trabajo.

4.3.2.2 El desarrollo

Se refiere directamente a lo que sucede ya en el espacio del taller que previamente ha sido planificado. Dentro del desarrollo se suceden a la vez tres momentos: la apertura, el desarrollo y el cierre.

La apertura: Es posible que los participantes no se conozcan previamente, para lo cual se puede iniciar con alguna técnica para facilitar la apertura y el conocimiento del grupo. En adelante, se propone hablar sobre las expectativas de los participantes respecto al taller, para conocer las ideas previas que se tenían que determinarán el compromiso de trabajo y la potencialidad de la participación satisfactoria de cada participante. Una vez niveladas las expectativas, se da a conocer los objetivos del taller, los tiempos de trabajo y la extensión, además de informar el tipo de registro que se efectuará.

Desarrollo: Aplicación del programa de las actividades de forma flexible y creativa.

Cierre: Es importante dar una finalización adecuada a cada día de taller que actúe como recapitulador y evaluador de las actividades realizadas. Evitar con ello que el taller termine con la deserción progresiva de los participantes y quite sustento a la percepción colectiva del trabajo.

4.3.2.3 Evaluación

La evaluación tiene que ver con el análisis y reflexión de lo producido en el taller. Esta evaluación tiene que partir tanto de los participantes del taller, como del equipo coordinador que evaluará sobre su rol, el proceso grupal, el cumplimiento de las tareas y lo que se ha producido en relación con los objetivos iniciales.

Otro elemento a tomar en cuenta es la **disposición del espacio** ya que la forma en la que se sitúan los participantes y guías del taller influye en una prefiguración respecto a los entes de autoridad y la ejecución del trabajo. Por lo tanto la disposición escogida: en este caso el círculo, aporta a romper con las jerarquías y lograr adecuadamente el diálogo, la atención y la circulación del conocimiento.

El taller se plantea como un taller para el desarrollo de una temática en este caso las leyendas y la comunicación visual. El taller puede servir además a manera de diagnóstico, como taller vivencial, experimental que servirá de base para el desarrollo de futuros talleres.

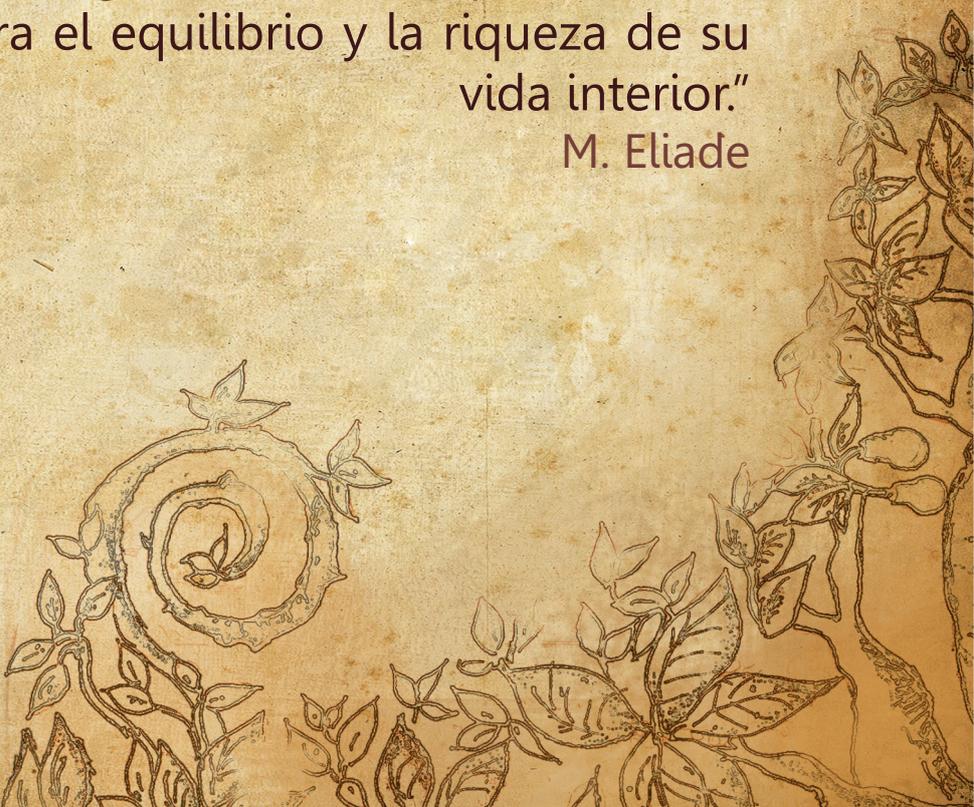


CAPÍTULO V

CÍRCULO POPULAR

“Mil veces la sabiduría popular ha significado la importancia de la imaginación incluso para la salud del individuo, para el equilibrio y la riqueza de su vida interior.”

M. Eliade



CÍRCULO POPULAR

Siendo la propuesta de difusión la generación de un taller el nombre elegido para el mismo es Círculo Popular. Empezando por el **concepto** del Círculo se ha tomado este elemento dado que es la manera en que se disponen los participantes del taller junto con los facilitadores al momento del trabajo, significa la ruptura de jerarquías y la circulación libre e igualitaria de información.

Junto al Círculo, la palabra Popular representa la característica colectiva y de carácter cultural que se manifiesta en las leyendas y en las expresiones literarias populares caracterizada comúnmente además por la oralidad.

Para la generación del taller se ha desarrollado un sistema gráfico y de comunicación visual que consta de una imagen de identidad y productos gráficos de promoción, ambientación, material de apoyo y el diseño de una exposición itinerante.

Para el **concepto gráfico** se ha tomado como referencia la investigación sobre cultura popular y su relación afianzada en la naturaleza lo que deriva en formas orgánicas y cromáticas de tonalidades tierra en gamas de colores cálidos ensombrecidos, además de la simbología inmersa en las leyendas con personajes de escenarios naturales. Se ha considerado también el sincretismo que ha dado origen a las leyendas de Sangolquí que encarna lo indígena y lo colonial.

Logotipo

Se ha diseñado una imagen representativa del proyecto para el taller y los productos a realizarse. Para su desarrollo se inició con la generación de ideas en bocetos para luego pasar a la digitalización y la geometrización.

El contexto al que abarca la imagen viene relacionado con la cultura popular y con ello las leyendas y tradiciones de la ciudad. Por lo que se hizo factible utilizar un personaje o un elemento representativo de una de las leyendas más características de la ciudad: *El duende del Aguacate*.

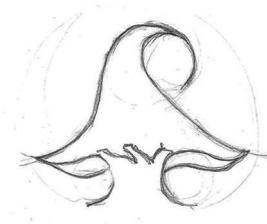
Estéticamente se ha compuesto una imagen en media abstracción en la que se muestra la silueta de un duende sentado en la rama de un árbol. En el personaje se destacan los rasgos de la vestimenta. De las ideas generadas en bocetos, se trabajó en la integración

del árbol y el personaje en una sola imagen. La composición esta integrada entre tipografía e imagen en una disposición circular, conformado en trazos asimétricos. Dado que la imagen se compone de varios elementos gráficos se ha decidido por un logotipo monocromático en tono anaranjado oscuro. La tipografía utilizada es la BirminghamBold.

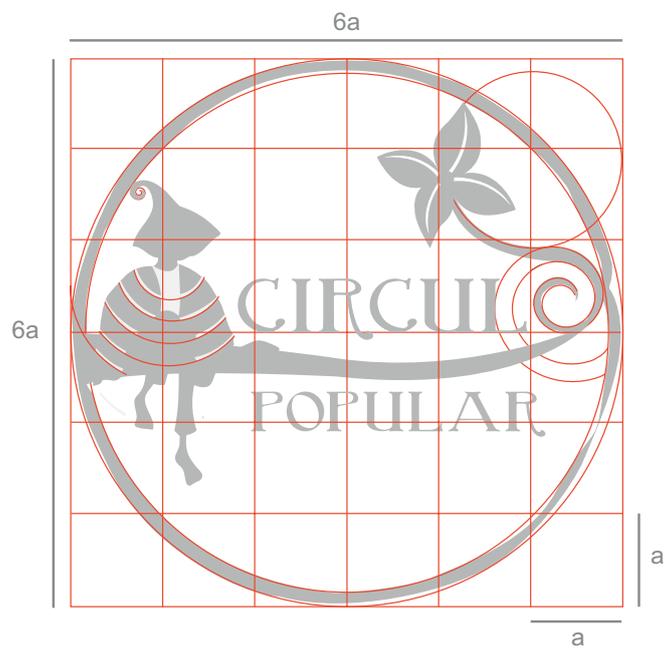


Proceso de creación del logotipo

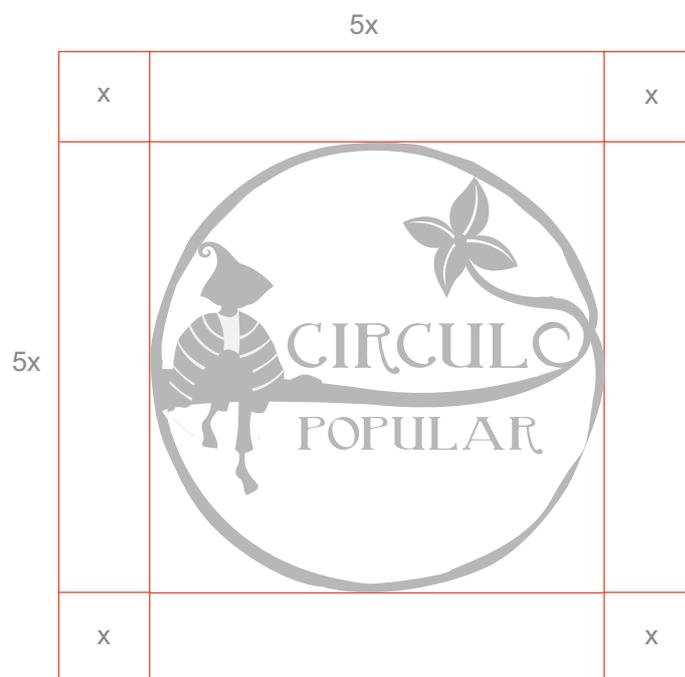
Bocetos



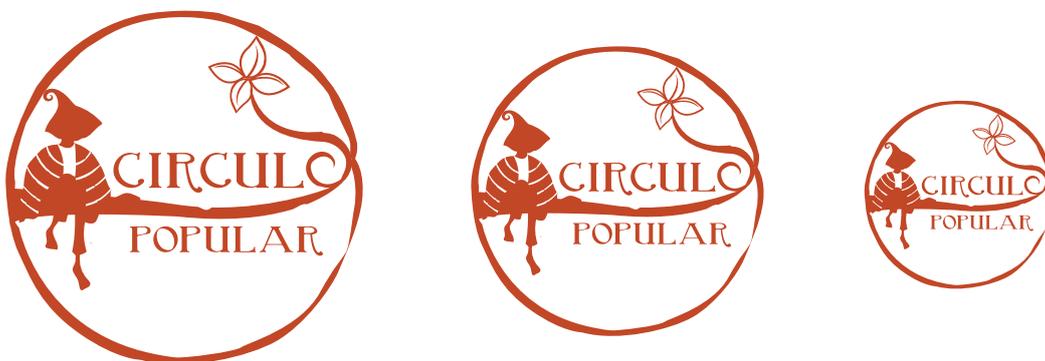
Geometrización



Área de respeto



Reducción mínima 2,5 cm



Comportamiento del logotipo

No se permiten modificaciones del logotipo sin proporción a las ya estructuradas en la geometrización. No está permitido separar los elementos. Tampoco están aceptadas versiones inclinadas o giros del logotipo.



Especificaciones de color



Pantone 167 C

C: 17	R: 193
M: 85	G: 63
Y: 100	B: 24
K: 7	

Escala de grises



El color original del logotipo puede ser usado en fondos pasteles o en colores en opacidad menor al 40 %



Para fondos oscuros o saturados se aplica la variación de color blanco y negro



Se realizó además una versión del logotipo para una composición en papel envejecido para aplicación en productos.



Para algunos productos del taller se desarrolló un diseño que lleve el logo y el título “Taller de Leyendas de Sangolquí” para mayor identificación del evento.



TALLER DE
LEYENDAS
DE **SANGOLQUÍ**



Pantone 158 C
C: 0 R: 237
M: 67 G: 110
Y: 94 B: 28
K: 0



Pantone 167 C
C: 17 R: 193
M: 85 G: 63
Y: 100 B: 24
K: 7

Para las aplicaciones de las piezas gráficas sobre las distintas leyendas se desarrolló también las composiciones tipográficas de cada una de ellas.



Pantone 484 C

C: 26 R: 153
M: 91 G: 45
Y: 100 B:21
K: 25



Pantone 469 C

C: 26 R: 153
M: 91 G: 45
Y: 100 B:21
K: 25



Tipografías

Las siguientes tipografías han sido escogidas para la aplicación en los distintos productos gráficos del proyecto.

BIRMINGHAM BOLD

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # \$ % & () ?

Gisha

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # \$ % & () " ?

Ilustraciones

Para el diseño de los distintos productos para el proyecto se elaboraron ilustraciones sobre las leyendas. Se escogió trabajar a partir de dos de ellas: “El Aguacate” y “El chivo negro de la piedra grande”. Para la primera leyenda, utilizada también para el logo, la ilustración muestra el árbol legendario cuya copa tiene la forma de un sombrero y con el duende en una de sus ramas que sostiene un aguacate en su mano.

La vestimenta del duende esta basada en los ponchos utilizados por los chagras conocidos en la zona. Para la segunda leyenda se ha desarrollado el personaje del chivo con algunas casas y la iglesia de Sangolquí en la parte posterior.



Fiestas del Maíz y el Turismo
Facilitado por: Martin Goyes



El Aguacate, Plumilla
José Batallas



El Aguacate
Archivo personal



Actual árbol en la zona del
Aguacate
Autor: Gabriela Ruoz

Proceso de creación de las ilustraciones



Productos promocionales

Basadas en las ilustraciones realizadas y en el logotipo se desarrollaron varias piezas gráficas. Para la promoción del taller se realizó un afiche, separadores para libros, aplicación en camisetas, gorros, pins, llaveros, imán y postal.

El afiche consta de los datos sobre la realización del taller: fechas, lugar, hora, contacto y la información de los organizadores. Se plantea utilizarlo en la promoción en instituciones educativas y bibliotecas de la ciudad.

Afiche

Tamaño: 21 x 42 cm

Impresión: couche mate 150gr

Resolución: 300 dpi

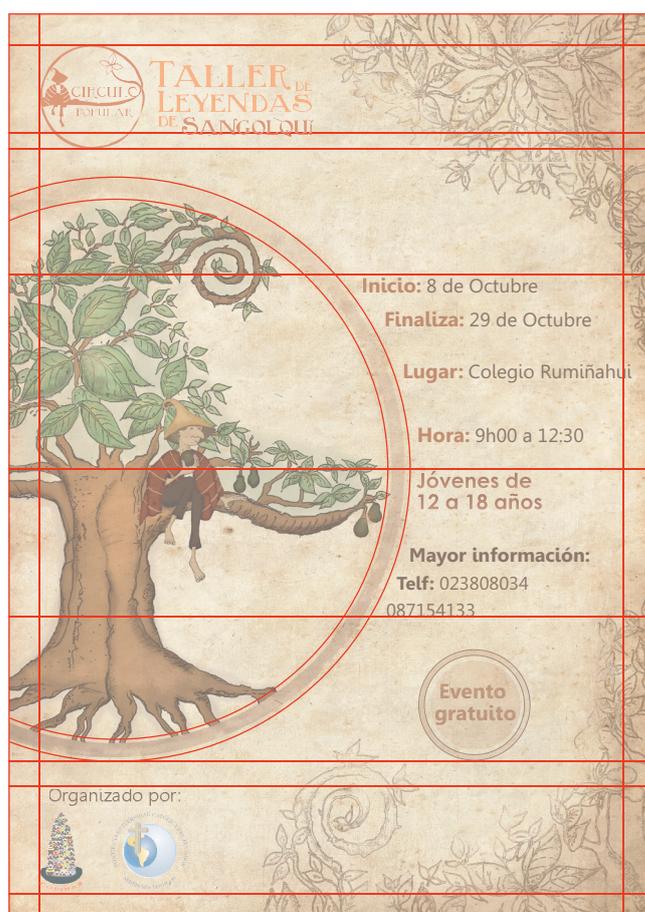
Separador

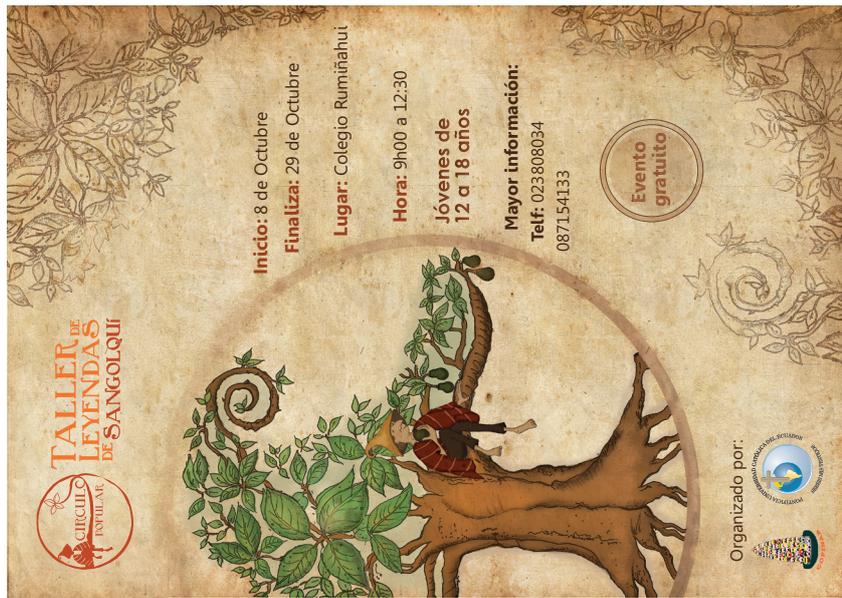
Tamaño: 4 x 17 cm

Impresión: couche mate 200 gr

Resolución: 300 dpi

Estructura afiche





Separadores

Afiches

Camisetas



Gorros



Pins

Tamaño: 6 x 6 cm



Llaveros

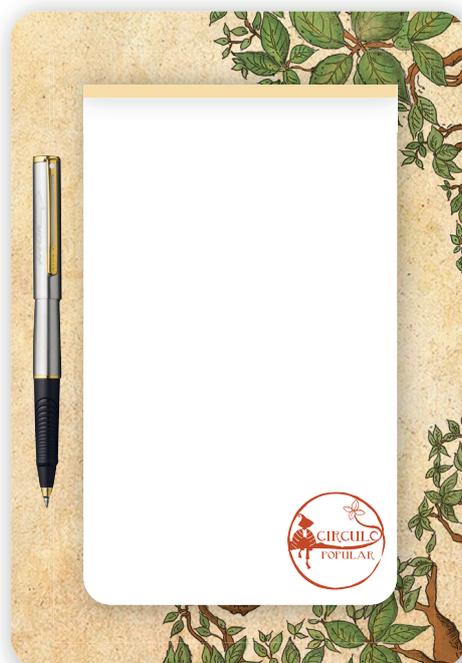
Tamaño: 5 x 5 cm



Iman para refrigerador

Tamaño: 60 x 72 cm

Base en mdf

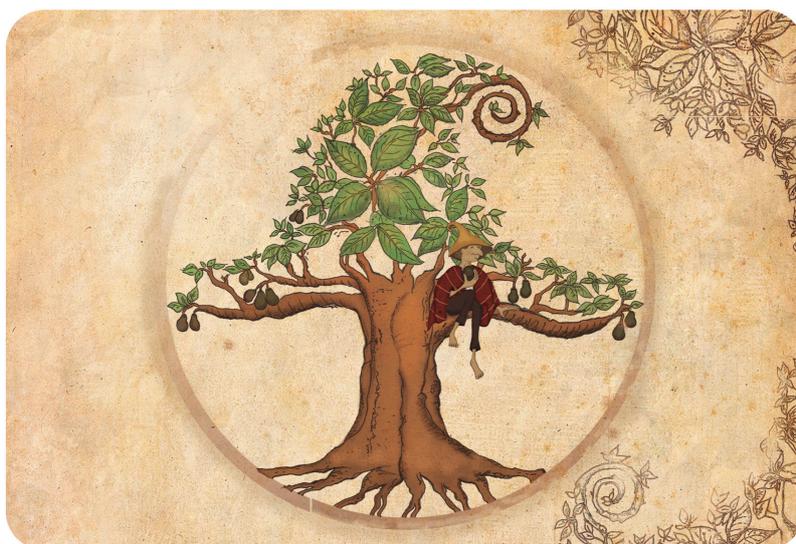


Postal

Tamaño: 14,5 x 9,9 cm

Impresión: couche mate 200gr

Resolución: 300 dpi



Exposición Itinerante

Como parte de la promoción del taller se plantea efectuar una exposición en un espacio abierto de la ciudad que sea una muestra del desarrollo de cada taller. Se ha escogido como lugar idóneo la Plaza Municipal ubicada en el centro de Sangolquí. Para ello se propone la instalación de paneles diseñados que expongan fotografías del proceso de taller y los trabajos gráficos realizados por los participantes. Adicionalmente se ubicará un stand con los productos promocionales para promover la continuidad y el autogestio-
namiento del proyecto.

Paneles

Tamaño: 2 x 1,70 m

Impresión: Vinilo adhesivo con luminaria blanca para la noche

Resolución: 200 dpi

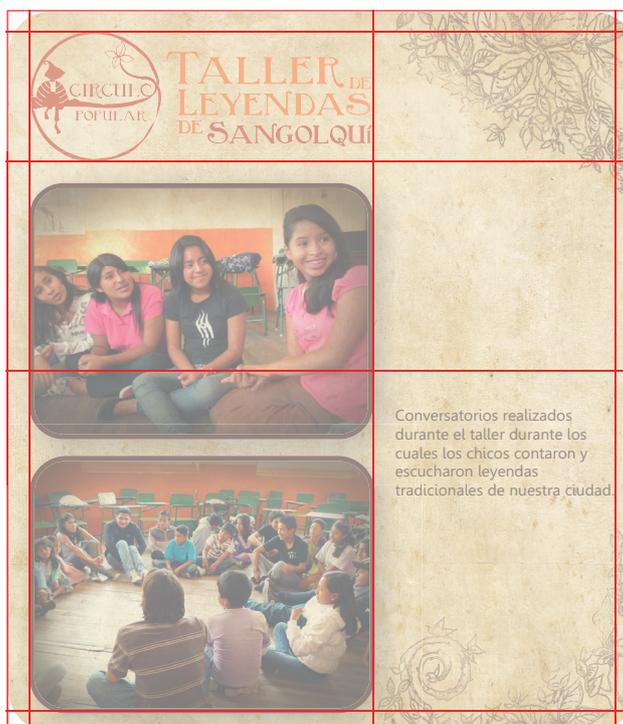
Banderolas

Tamaño: 1 m x 0,25 cm

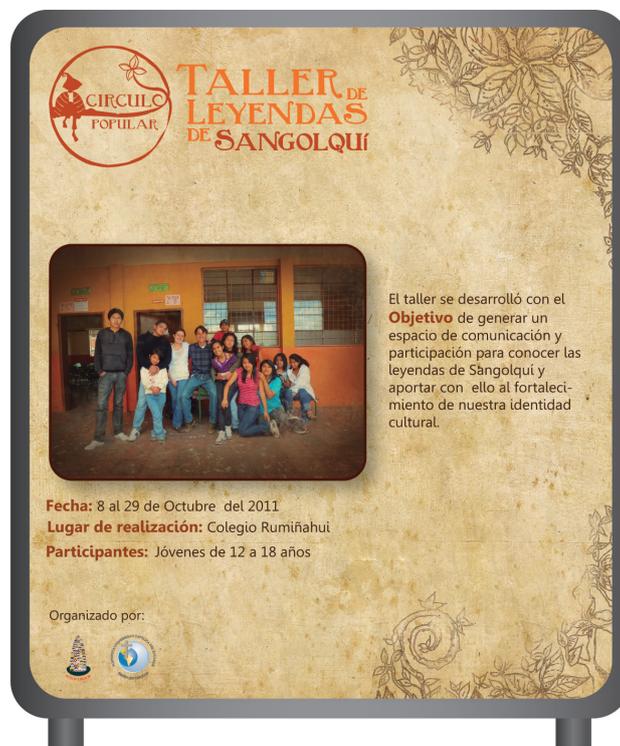
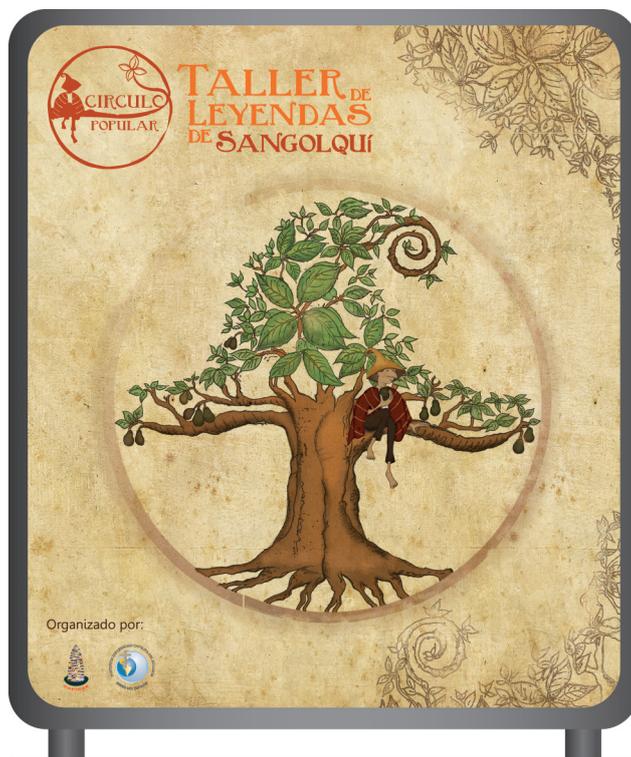
Impresión: Lona o tela

Resolución: 200 dpi

Estructura de los paneles



Paneles





TALLER DE LEYENDAS DE SANGOLQUI



Conversatorios realizados durante el taller durante los cuales los chicos contaron y escucharon leyendas tradicionales de nuestra ciudad.

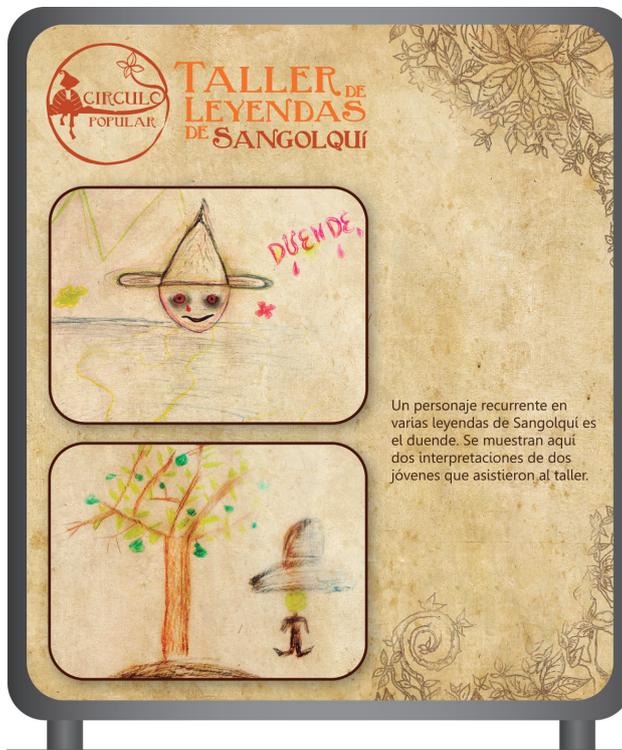


TALLER DE LEYENDAS DE SANGOLQUI



Con actividades de expresión corporal y expresión gráfica los jóvenes se hicieron partícipes con interpretaciones de las leyendas transmitidas.





Banderolas

Tamaño: 1 m x 0,25 cm

Impresión: Lona o tela

Resolución: 200 dpi



Stand

Tamaño: 1 x 1,10 m

Estructura de aluminio con planchas de metacrilato



Montaje exposición itinerante



Ambientación

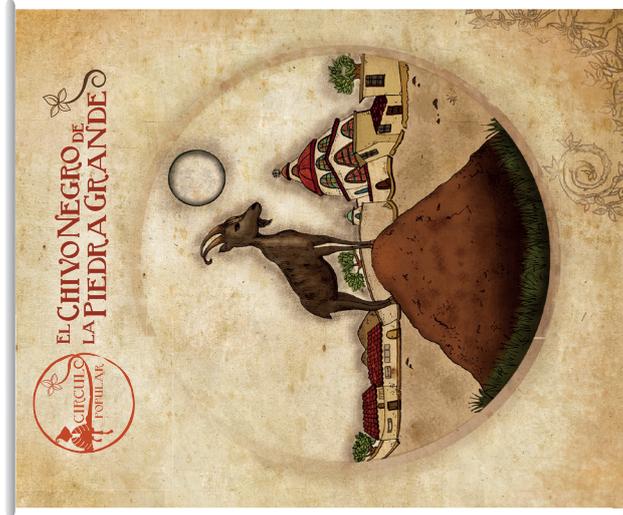
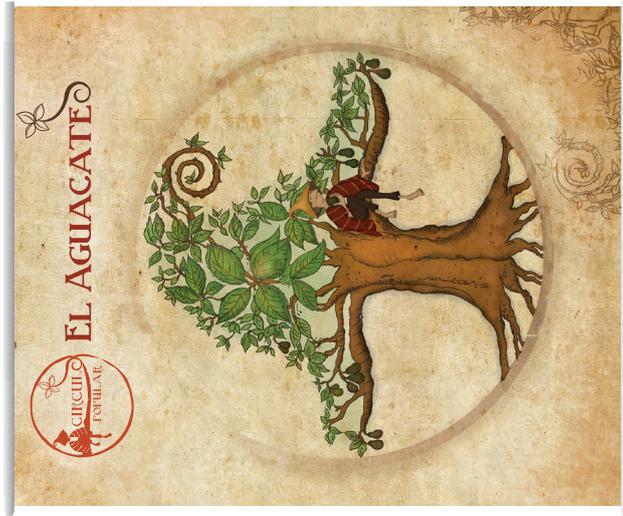
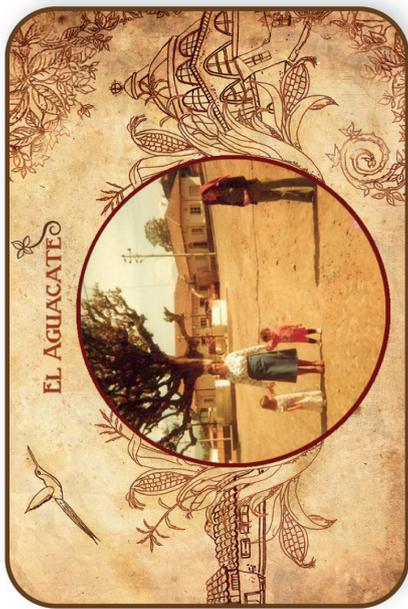
Para ambientar el espacio del taller evento se han diseñado algunos elementos: un cartel de bienvenida, 2 banners que sirvan de material de apoyo para el relato de las leyendas, se colocarán también fotografías referentes a leyendas y a lugares de la ciudad, las fotografías llevarán además frases referentes Sangolquí y su cultura. Se han diseñado también cojines para los conversatorios y relatos de leyendas que se proponen realizarse en el suelo.

Cartel de Bienvenida

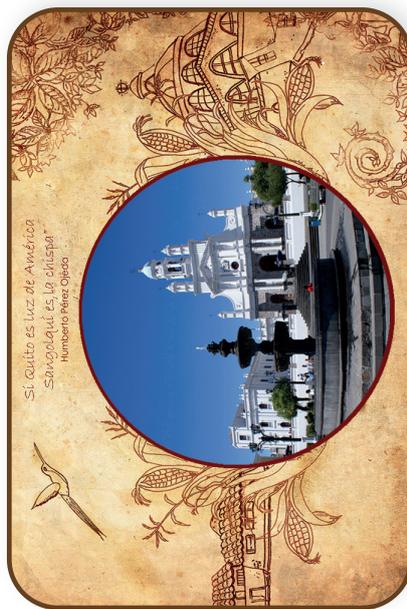


Cojines





Banner



Fotografías

Banner

Tamaño: 60 x 72 cm

Impresión: Lona

Resolución: 300 dpi

Carteles

Tamaño: 56 x 36 cm

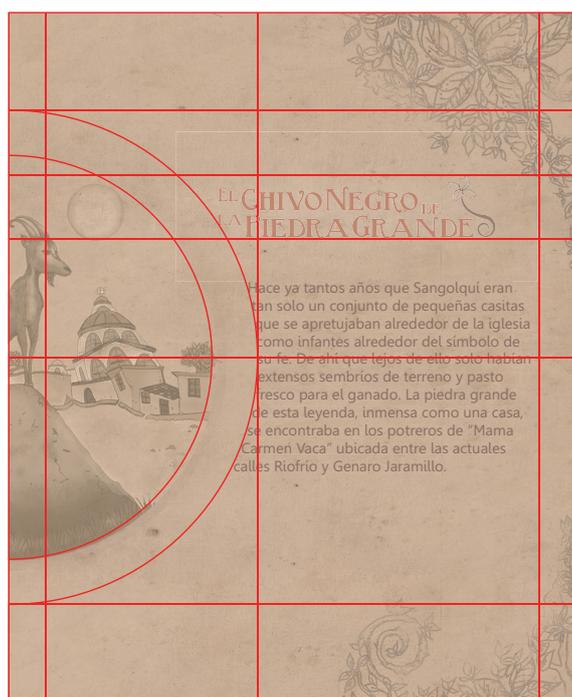
Impresión: Adhesivo

Resolución: 300 dpi

Material de apoyo

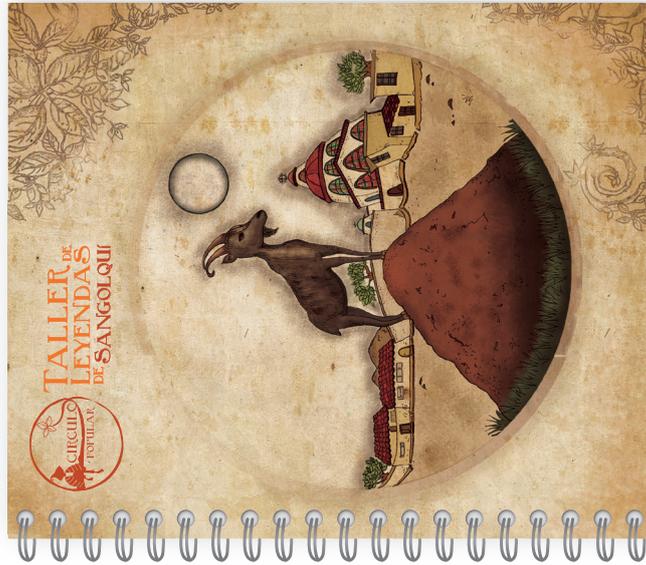
Como material de apoyo se repartirá el primer día de taller una agenda, una carpeta con hojas y lapices para que los participantes puedan llevar apuntes y desarrollar algunos ejercicios. La agenda incluirá las directrices de dos actividades que se han planificado realizar durante el taller: un listado de consignas a responder y un guión como adaptación de una leyenda para una representación teatral. La portada tendrá la ilustración de una leyenda que se relatará en las primeras páginas de la agenda. Además como respaldo a quienes dirijan el taller se elaboró una guía a utilizarse al tiempo que se realiza el evento, que cuenta con las premisas estructurales y metodológicas del mismo y una estructura del programa a seguir donde se incluyen readecuaciones retroalimentadas gracias a la experiencia del taller piloto realizado. La guía cuenta además con las leyendas que van a ser relatadas durante el taller

Estructura internas agenda

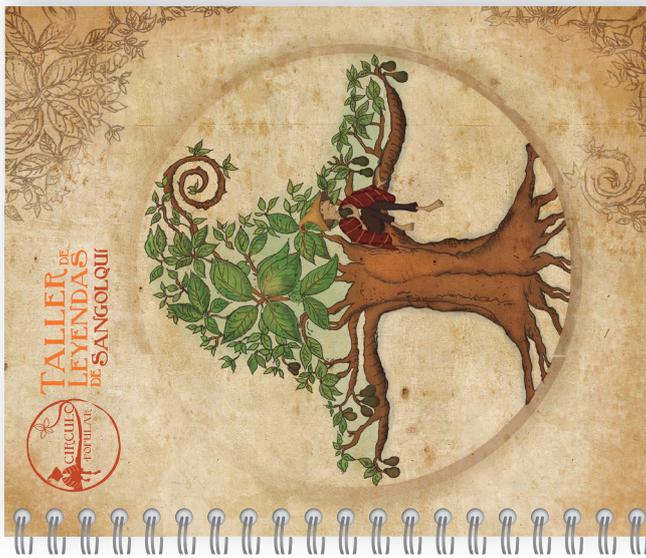




Contraportada agenda



Portada agenda



BIENVENIDOS al Taller de Leyendas de Sangoquí "Círculo Popular". Esperamos que sea una experiencia enriquecedora que les permita apropiarse de la ciudad en la que viven y comparten diariamente. Su participación y motivación son fundamentales para este nuevo espacio creado para conocer y generar cultura. Esperamos que disfruten y vivan con entusiasmo todas las actividades que hemos planteado.

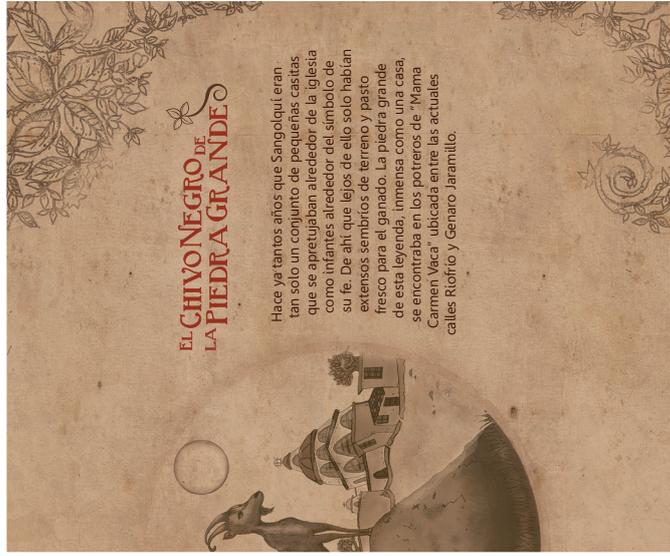
EL AGUACATE

En junio de 1877 el volcán Cotopaxi erupción lanzando bocanadas de fuego y lava. Se cuenta que parte de la lava llegó al Valle de los Chillos a causa de un aluvión originado por el deslizamiento del volcán que siguió el cauce del río Santa Clara. El aluvión destruyó todo a su paso, la fábrica de tejidos de los señores Aguirre en el actual sector de Chillo Compañía fue arrastrada como barca de papel al instante. El recorrido pasó por el sector de "El Ejido" hasta el barrio la Paz donde existía el enorme y frondoso árbol de Aguacate cuyo tronco podía ser abrazado por dos personas. Dada su magnitud el árbol resistió la dureza del aluvión quedando como testigo de tal fenómeno.

El gran árbol, antaño viviano como le decían, dio nombre a lo que hoy se conoce como el sector del Aguacate. El frondoso vivió posiblemente más de 150 años, su follaje tupido hacía de él hogar de colibríes, gorriones y guilegichurros, sus ramas de singulares torrias hacían que los muchachos se suban en ellas con facilidad atando en ellas gruesas sogas para columpiarse al estilo Tarzán. Fue también refugio de los enamorados y testigo de innumerables promesas de amor. Se dice además que el árbol era morada de un duende protector del árbol, su entrañable compañero quizás que espantaba en las noches a los borrachos que pasaban por el lugar, muchos lo vieron desaliñado y pequeño sentado en las ramas más gruesas de su refugio esperando hacer una más de sus travessurfs.

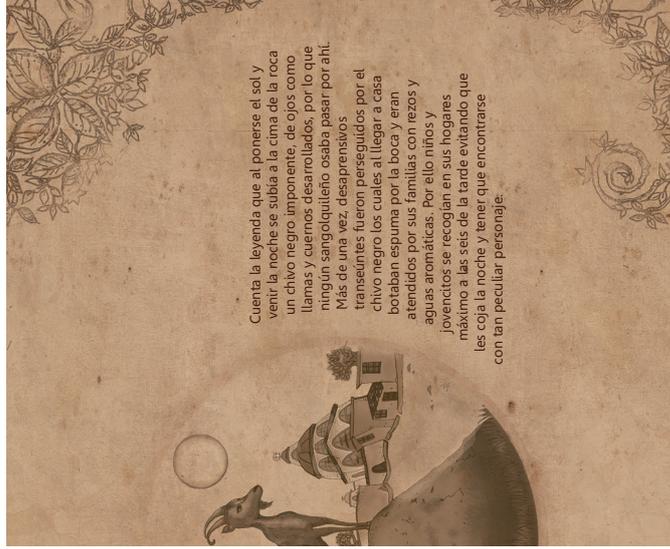
Página inicial

Relato leyenda
"El Aguacate"

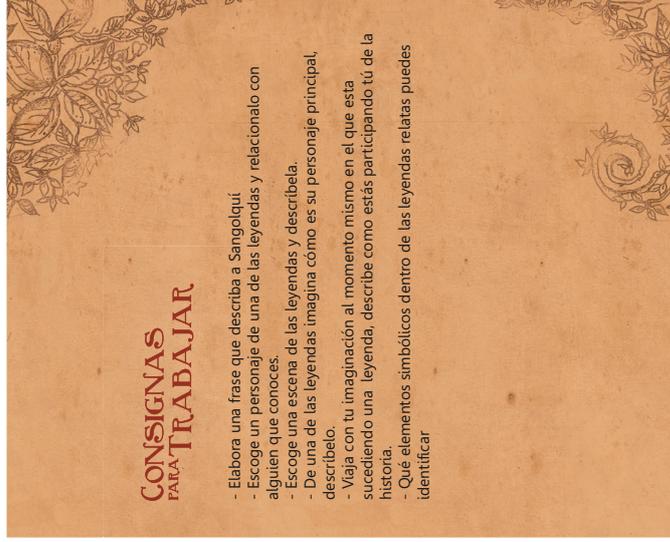


EL CHIVO NEGRO DE LA PIEDRA GRANDE

Hace ya tantos años que Sangolquí eran tan solo un conjunto de pequeñas casitas que se apretaban alrededor de la iglesia como infantes alrededor del símbolo de su fe. De ahí que lejos de ello solo habían extensos sembríos de terreno y pasto fresco para el ganado. La piedra grande de esta leyenda, inmensa como una casa, se encontraba en los potreros de "Mama Carmen Vaca" ubicada entre las actuales calles Riofrío y Genaro Jaramillo.



Cuenta la leyenda que al ponerse el sol y venir la noche se subía a la cima de la roca un chivo negro imponente, de ojos como llamas y cuernos desarrollados, por lo que ningún sangolquíero osaba pasar por ahí. Más de una vez, desaprensivos transeúntes fueron perseguidos por el chivo negro los cuales al llegar a casa botaban espuma por la boca y eran atendidos por sus familias con rezos y aguas aromáticas. Por ello niños y jovencitos se recogían en sus hogares máximo a las seis de la tarde evitando que les coja la noche y tener que encontrarse con tan peculiar personaje.



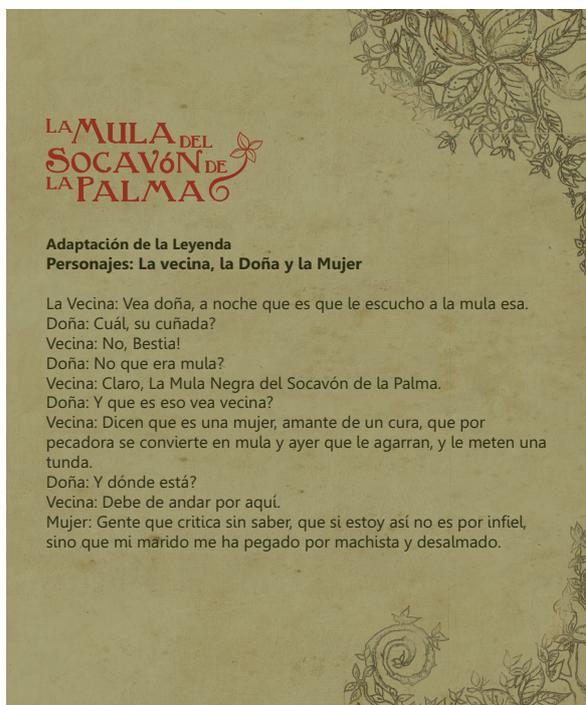
CONSIGNAS PARA TRABAJAR

- Elabora una frase que describa a Sangolquí
- Escoge un personaje de una de las leyendas y relaciónalo con alguien que conoces.
- Escoge una escena de las leyendas y descríbela.
- De una de las leyendas imagina cómo es su personaje principal, descríbelo.
- Viaja con tu imaginación al momento mismo en el que esta sucediendo una leyenda, descríbela como estás participando tu de la historia.
- Qué elementos simbólicos dentro de las leyendas relatas puedes identificar

Relato leyenda "El chivo negro de la piedra grande"

Consignas

Guión para representación teatral



Agenda

Tamaño: 15 x 18 cm

Impresión: couche mate 300 gr

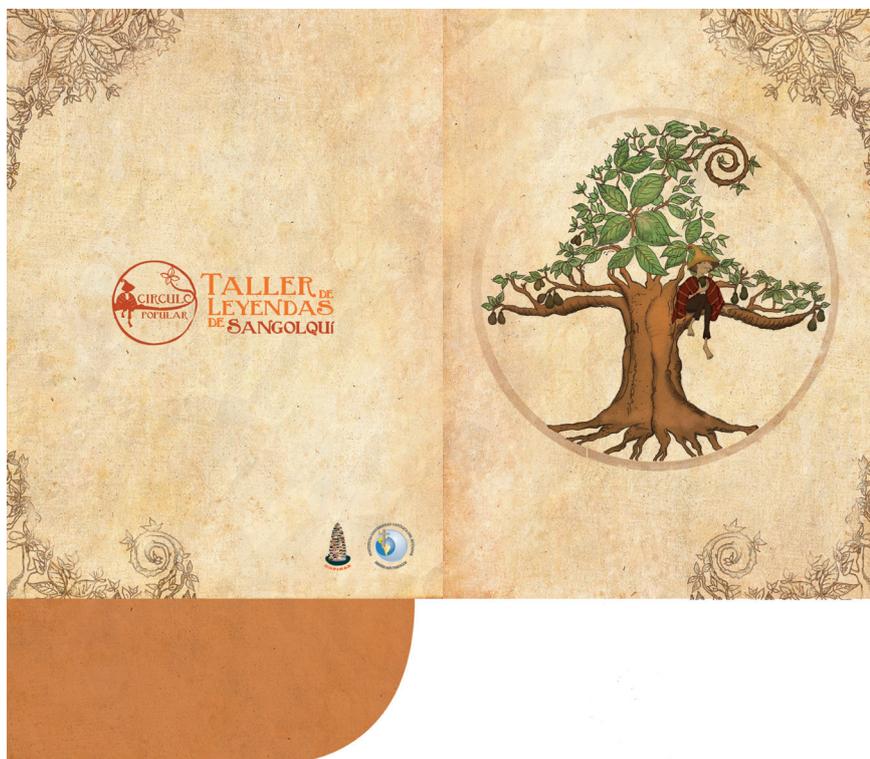
80 Hojas papel blanco

Anillado espiral doble

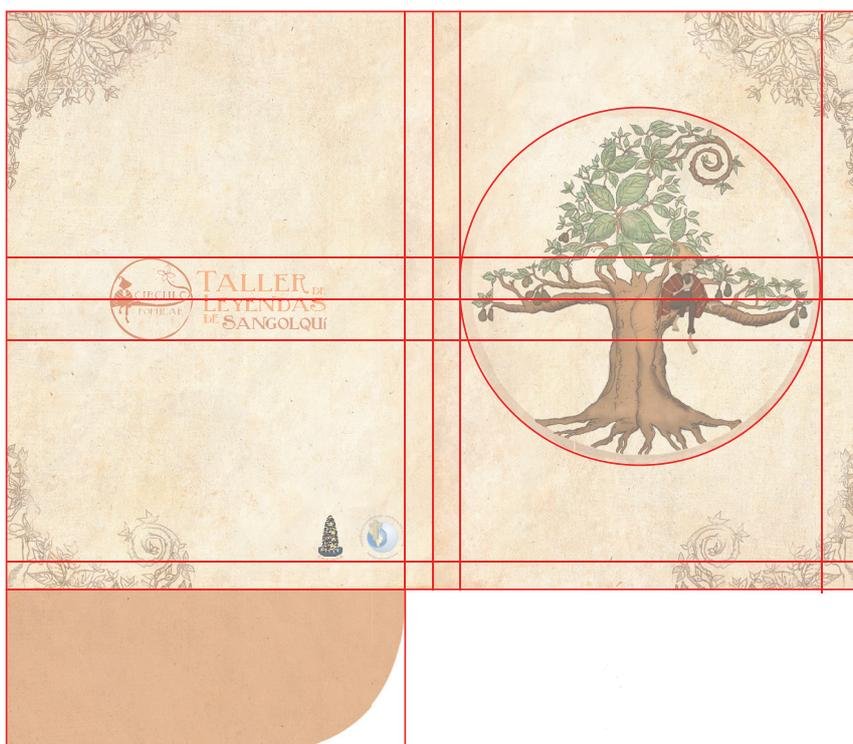
portada, internas 150gr

Resolución: 300 dpi

Carpeta



Estructura carpeta



Lápiz y hoja



Estructura hoja

 <p>TALLER DE LEYENDAS DE SANGOLQUI</p>	
	

Estructura internas Guía

	
<p>ELEMENTOS METODOLÓGICOS</p>	
<p>Metodologías participativas</p>	
<p>Representan todo aquello que da libertad a que el grupo sea participe, opine, exponga o exprese por medio de la comunicación sea esta verbal, escrita o gráfica. Con las metodologías participativas se pretende que el conocimiento y el aprendizaje se generen desde la propia experiencia del taller.</p>	<p>Proponer un foro de discusión es una forma de incentivar la participación del grupo para compartir criterios y generar conocimiento.</p>
<p>Las ventajas de su aplicación radica en el hecho de facilitar el diagnóstico del grupo conociendo las inquietudes y realidades nacidas de la experiencia compartida.</p>	<p>Las actividades planificadas para desarrollarse en el taller deben poner énfasis en la participación activa de los asistentes al evento.</p>
	

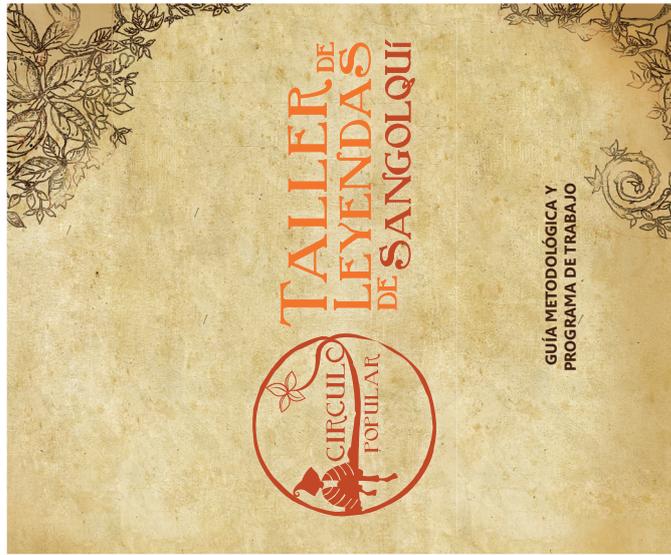
Guía³⁵

Tamaño: 15 x 18 cm

Impresión: couche mate 300 gr
portada, internas 150gr

Resolución: 300 dpi

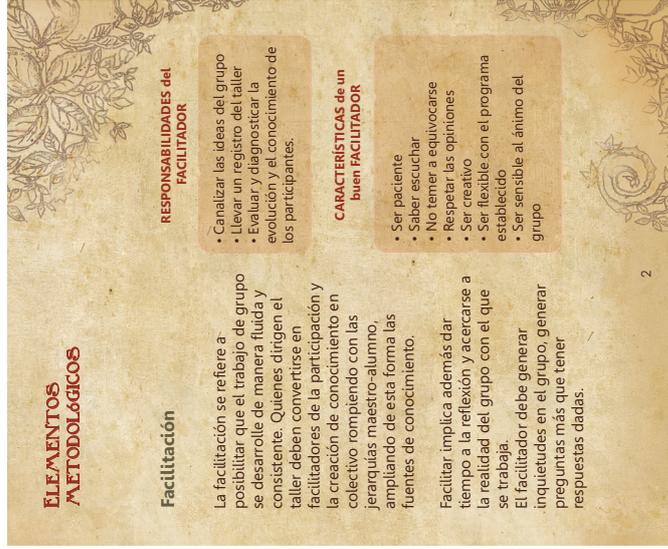
35 La guía completa se encuentra al final en anexos.



Portada guía



Portada de sección



Interna Guía

Taller “Circulo Popular”

A continuación se presenta la estructuración con la que se trabajó en el taller piloto que se llevo a cabo del 8 al 29 de octubre del 2011.

Los tres momentos del taller

Planificación

Institución

Para la realización del taller se busco contar con apoyo institucional. El proyecto fue finalmente aprobado por el COPINAR, que es el CONSEJO CANTONAL DE PROTECCIÓN DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA DE RUMIÑAHUI. El Copinar es un organismo público, rector, autónomo, participativo e integrado paritariamente por representantes del Estado y de la Sociedad civil. La institución se encarga de gestionar la aplicación de las políticas públicas en temas de Niñez y Adolescencia para garantizar el pleno ejercicio de los derechos de los niños, niñas y adolescentes del Cantón Rumiñahui, a través de la articulación y movilización de actores sociales e institucionales en el marco del Sistema Nacional Descentralizado de Protección Integral de la Niñez y la Adolescencia (SNDPINA).

A la vez esta entidad ha conformado El Movimiento de Niñez y Adolescencia de Rumiñahui MONAR. Creado en el 2009, como una propuesta de participación del COPINAR, con el apoyo de otras instituciones como Cruz Roja, fundaciones de ayuda social e INFA, donde alrededor de 80 niñas, niños y adolescentes de distintos sectores y condiciones se han propuesto iniciar acciones para fomentar sus derechos. Desde allí hasta la actualidad han venido haciendo varios proyectos y reuniones con otros movimientos de la provincia y de otras provincias del país. El movimiento está ligado también a la Red de Consejos Estudiantiles con la que conjuntamente realizan capacitaciones, intercolegiales, etc.

Junto con el Copinar se firmó un acuerdo para la realización del taller, con la aprobación del programa a seguir. La institución acordó facilitar el grupo de jóvenes participantes pertenecientes al Monar, encargarse del lugar de realización del taller, el financiamiento para materiales y el refrigerio diario, la facilitación de material de apoyo para el taller, y la disposición de una técnica encargada de la coordinación de las actividades del COPINAR.

Objetivo:

- El objetivo que tiene el taller es el de generar un espacio de comunicación y participación para conocer las leyendas de Sangolquí a través de la expresión y el lenguaje visual y así aportar al fortalecimiento de la cultura y la identidad.

Participantes

El taller está dirigido a adolescentes de 12 a 17 años. En este caso los participantes serán los jóvenes del grupo MONAR perteneciente al Copinar cuyas edades se encuentran dentro de este rango. Los jóvenes son habitantes del cantón Rumiñahui y en la mayoría son estudiantes de colegios ubicados en la ciudad. Para iniciar un acercamiento al grupo se asistió antes del inicio del taller a algunas reuniones que permitieron presentar la propuesta y conocer el grupo. Para el taller se propuso trabajar con un grupo aproximado de 15 personas.

Contenidos

El tema central a tratarse es el de las leyendas de Sangolquí. Se ha escogido para ello hacer el relato de cinco leyendas, tomando para ello las más representativas que pudiesen mostrar mayores características de la ciudad y describir mejor a la temática. Alrededor del tema central, se incluyen otros subtemas que lo apoyan como el de conocer la ciudad a través de las leyendas, aprender sobre lugares y costumbres. Otro tema a trabajar es el de construir el concepto de leyenda, abordarla como género de la literatura popular y tratar la carga simbólica con la que cuenta. Finalmente el tema del lenguaje y la expresión visual para comunicar el trabajo en cada día de taller.

Recursos

Lugar de realización: El taller tuvo lugar en el colegio Rumiñahui ubicado en el centro de la ciudad de Sangolquí en las calles Montúfar y Quito.

Materiales: Los materiales para la parte del trabajo gráfico fueron facilitados por el Copinar, así como también el uso de un proyector. Como apoyo didáctico se utilizó para el proyecto fotografías, videos, etc. Todos estos materiales se detallarán más ampliamente en el programa.

Refrigerios: Los refrigerios fueron acordados días previos a cada día del taller con los respectivos encargados en acuerdo con el Copinar.

Responsables y roles

La técnica Juliana Suárez del Copinar fue la encargada de coordinar el lugar de realización del taller, los materiales disponibles, el financiamiento, y la convocatoria del grupo asistente al taller, también asistió uno de los días para el seguimiento del taller y realizar algunas actividades.

María Gabriela Ruiz y Cristian Gallardo fueron los facilitadores en el desarrollo del taller, quienes compartieron la exposición de los temas y la dirección de las distintas actividades.

Byron Gallardo, del periódico local, asistió al tercer día de taller para conocer el proyecto y colaborar en uno de los ejercicios lo que se expondrá más adelante en el programa.

Tiempo

El taller fue planificado para desarrollarse en cuatro días, un día por semana, 3 horas diarias completando un total de 12 horas. El taller inició el día sábado 8 de Octubre del 2011 y finalizó el sábado 29 de octubre del 2011.

Registro del taller

Se llevará un registro escrito de cada día del taller. Estas memorias se encuentran en los anexos. Se tomarán además fotografías y videos de evaluación al finalizar el taller.

Programa

Dentro del momento de desarrollo del taller se mostrará el programa seguido sesión por sesión para precisar qué se hizo, cuándo, con quién y con qué recursos.

Desarrollo del taller

Hay ciertas constantes en el desarrollo del taller que se propusieron aplicar en todos los días de trabajo:

Apertura-desarrollo-cierre: Como se planteó en la metodología, se mantuvo una secuencia iniciando con una dinámica y una introducción para aclarar los objetivos de día, el programa a realizarse y dado el caso, una recapitulación sobre los temas tratados el día anterior. Luego se avanzó al desarrollo de los temas y finalmente un cierre con la exposición de los trabajos prácticos del día.

Transmisión de leyendas: Las leyendas fueron relatadas en todos los casos de manera oral para mantener la forma tradicional en que fueron contadas, ahora insertadas en un contexto distinto. Dependiendo de la temática del día fueron acompañadas de una explicación sobre su contexto histórico o social.

Diálogo: Se propuso luego del relato de las leyendas, abrirse al diálogo a través de plantear preguntas y consignas para reflexionar sobre los temas tratados en las leyendas relatadas. En esta sección se buscó promover la participación activa de los asistentes y la interiorización de los conocimientos.

Expresión gráfica: Se guió los procesos de expresión gráfica, de conceptualización sobre los temas de interés que cada participante obtuvo acerca de las actividades previas. Se utilizó ejercicios de visualización para ayudar en el proceso creativo. Según como se fue avanzando en el proceso además se guió el uso de materiales y fundamentos de la comunicación visual para llegar a la representación gráfica. Se dispuso a utilizar distintas técnicas visuales con la disposición de materiales para pintura con temperas, lápices de colores, carboncillo etc que fueron elegidos según el interés de cada participante. Hubo una guía en cuanto al trabajo técnico sin embargo el desarrollo en este primer taller no se fundamentó en enseñar una técnica sino en el trabajo con la imaginación, la conceptualización y el acercamiento al lenguaje visual con la temática de las leyendas.

Descanso: Luego de una hora y media de trabajo aproximadamente se planteó para cada día dar un espacio de descanso de 10 a 15 minutos para luego reiniciar la actividad.

Refrigerios: Al finalizar el taller se encargó la entrega de refrigerios. Se coordinó escoger para cada día un tipo de alimento distinto, en lo posible nutritivo: jugos de frutas, avenas, empanadas, etc. El último día, cercano a la fecha de finados, el refrigerio escogido fue colada morada con guaguas de pan.

Programa día a día

En muchos de los casos los horarios y las actividades tuvieron que ser modificados o no siguieron el orden establecido debido a imprevistos o cambios suscitados de la propia experiencia.

Primer día

Fecha: 8 de Octubre 2011

Tema: Introducción a las leyendas de Sangolquí

Objetivo del día: Conocer el grupo e introducirnos a la temática del taller.

Actividades

9h10 Ejercicio de atención

EJERCICIO DE ATENCIÓN	
Objetivo: Propiciar un ambiente de atención para iniciar el trabajo en el taller.	
Materiales necesarios: ninguno.	Responsable: Cristian Gallardo
¿Cómo se aplicó? Se pidió colocarse todos en círculo parados. Con los ojos cerrados y en silencio a los asistentes se les pidió poner atención en los sonidos del ambiente y de la propia respiración. Se dirigió una visualización centrada en el lugar que ocupamos en el espacio, siendo conscientes que lo compartimos con los demás.	

9h20 Presentación de los participantes.

DINÁMICA DE PRESENTACIÓN	
Objetivo: Conocer el grupo. Incentivar la confianza y la apertura de los asistentes.	
Materiales necesarios: ninguno.	Responsable: Cristian Gallardo

¿Cómo se aplicó?

Inicia una persona dando su nombre y haciendo cualquier pregunta que desee hacer a otro de los asistentes. Este último tendrá que a la vez presentarse y preguntar a alguien más. Así hasta que todos hayan podido presentarse.

9h30 Introducción al taller: Se expusieron los objetivos, las motivaciones para la realización del taller, y un breve recorrido por la programación planificada.

9h40 Transmisión de leyendas y diálogo

Leyenda: “La caja ronca”

Relato de leyendas por parte de los participantes

10h30 Descanso

10h40 Expresión gráfica

EJERCICIO DE VISUALIZACIÓN

Objetivo: Apoyar el proceso creativo para la representación gráfica.

Responsable: Gabriela Ruiz

Recursos necesarios: música de relajación

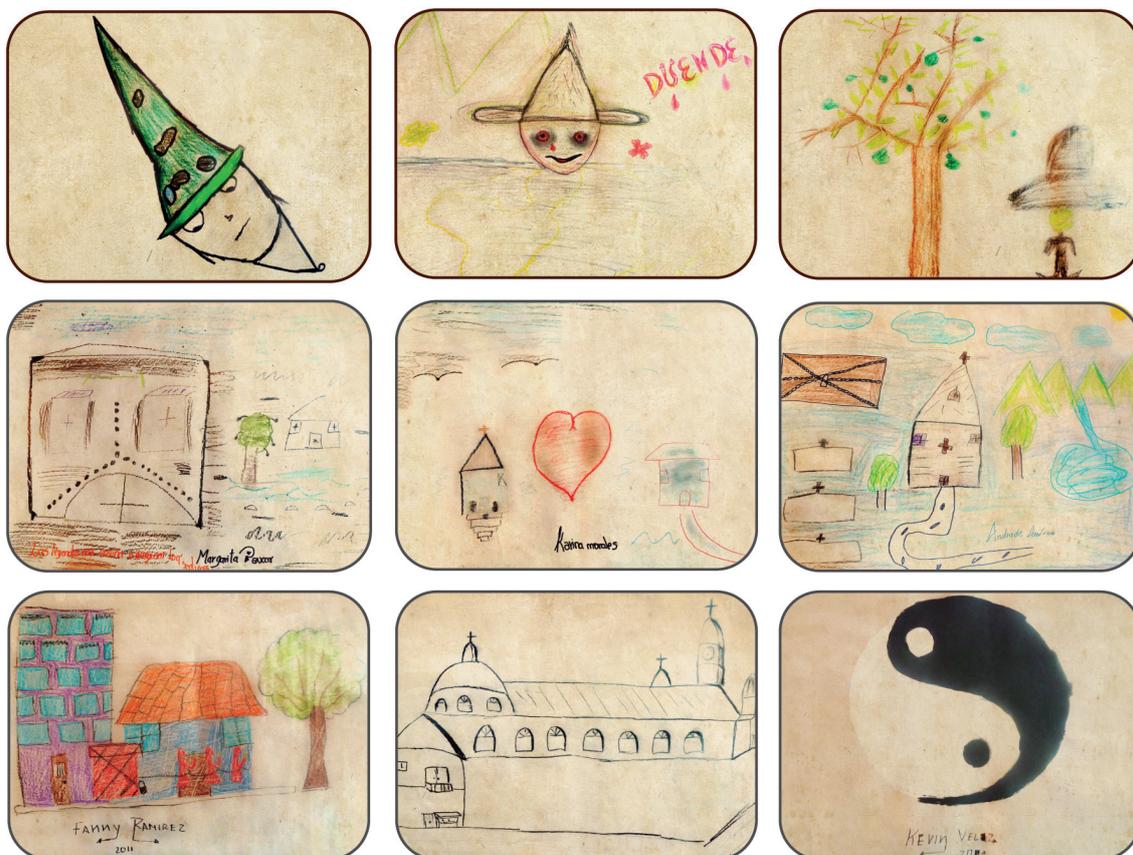
¿Cómo se aplicó?

Con los asistentes sentados en sus lugares de trabajo, con los ojos cerrados y en silencio, se pidió recordar que historias o personajes llamaron su atención. Usando su imaginación se pidió que construyan imágenes mentales de las características de esos espacios o seres fantásticos.

Materiales: Pinturas, lápices, lápices de carboncillo, borradores, crayones, marcadores, tijeras, papelotes.

11h50 Exposición del los trabajos

Gráficos



En este primer día se desarrollaron gráficos de parte de los asistentes sobre todo en pintura a lápiz. La temática más recurrente fue la representación de personajes como el duende y las connotaciones negativas o de dualidad respecto a las leyendas y su función moralizante. En cuanto a la expresión se optó en general por un manejo descriptivo. Se pudo evaluar un nivel general muy básico en cuanto a técnica.

12h00 Refrigerio

Segundo día

Fecha: 15 de Octubre 2011

Tema: Leyendas y su relación con la ciudad de Sangolquí

Objetivo del día: Conocer la ciudad de Sangolquí a través de aquellos aspectos particulares de ésta que se relatan en las leyendas.

Actividades

9h10 Ejercicio de respiración.

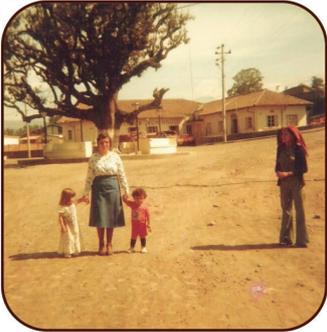
EJERCICIO DE RESPIRACIÓN
Objetivo: Propiciar un ambiente de tranquilidad para aniciar el trabajo en el taller.
Responsable: Cristian Gallardo
Materiales necesarios: ninguno.
¿Cómo se aplicó? <p>Todos en círculo parados, con los ojos cerrados y en silencio se pidió a los participantes hacer una respiración profunda, dejando que se relajen los músculos, intentando dejar que el aire llegue a la parte baja del vientre. Poco a poco se va retomando la respiración normal.</p>

9h20 Introducción al taller: programa, objetivos y motivaciones, recapitulación del día anterior.

9h30 Transmisión y diálogo

Leyendas: “El aguacate”, “El guña guishi”

Al tiempo que se relataban las leyendas se iban mostrando distintas fotografías. En el caso de la primera leyenda, fue primero una foto del antiguo árbol de aguacate, luego una obra en plumilla del artista sangolquileña José Batallas dedicada al árbol mítico, fotos de la fauna que se menciona en la leyenda y finalmente fotos de como se encuentra el lugar actualmente.



DINÁMICA DE COMUNICACIÓN Y DISTORSIÓN	
Objetivo: Demostrar como los relatos orales pueden modificarse con el paso de una persona a otra.	
Materiales necesarios: ninguno.	Responsable: Cristian Gallardo
¿Cómo se aplicó?	
Uno de los asistentes inicio pasando un mensaje al oído del otro compañero, a la vez este último debía pasar lo que escuchó al siguiente. Así hasta que llegue a la última persona. Al final se compara el mensaje inicial con el último.	

DINÁMICA DE COMUNICACIÓN Y DISTORSIÓN 2	
Objetivo: Demostrar como la percepción individual puede modificar la transmisión de información, la comunicación.	
Materiales necesarios: una fotografía	Responsable: Cristian Gallardo
¿Cómo se aplicó?	
Uno de los asistentes observó una fotografía, luego describió a otro compañero lo observado, este a la vez contó a un tercero lo que escuchó. Todo fue seguido por los demás asistentes.	
El actual sector del Ejido donde ocurrió la leyenda del “Guiña Guishi”	

Relato de una Anécdota: “El animero”

10h30 Descanso

10h40 Expresión gráfica

Se hicieron grupos de trabajo para responder a una de las 5 consignas planteadas y basado en ello, hacer la representación gráfica.

Consignas planteadas:

- Describe con una frase a Sangolquí.
- Escoge un personaje de una de las leyendas y relacionalo con alguien conocido.
- ¿Qué tradición que cuentan las leyendas te gustaría rescatar?
- Escoge una escena de las leyendas y descríbela.
- De una de las leyendas imagina como es su personaje principal, descríbelo.

Materiales: Pinturas, lápices, lápices de carboncillo, borradores, crayones, marcadores, tijeras, hojas recicladas.

11h50 Exposición de los trabajos

Gráficos



En este segundo día de taller se optó por proponer consignas para realizar el trabajo práctico. Esta propuesta sirvió para direccionar mejor la práctica. La representación de un personaje volvió a marcarse como preferido. Al ser esta vez el formato A4, a diferencia de los papelotes del día 1, se facilitó un trabajo más elaborado.

12h00 Refrigerio

Tercer día

Fecha: 22 de Octubre 2011

Tema: Leyendas como parte de la literatura popular

Objetivo del día: Conocer el lenguaje literario y simbólico del que hacen uso las leyendas.

Actividades

9h10 Dinámica inicial

DINÁMICA DEL PISTOLERO	
Objetivo: Animar el inicio del taller de forma dinámica y divertida.	
Materiales necesarios: ninguno.	Responsable: Cristian Gallardo
¿Cómo se aplicó? Los participantes se ponen de pie, formando un círculo, una persona debe empezar señalando con la mano como un pistolero a uno de los otros participantes. El que es señalado debe agacharse y los dos compañeros que se encuentran junto a él (a la izquierda y a la derecha) deben apuntarse, el último de los dos que lo haga debe salir del juego. Cuando queden los dos últimos concursantes deberán ir a duelo espalda contra espalda, el facilitador decidirá el momento del último disparo.	

9h20 Introducción al taller: objetivo del día, recomendaciones, recapitulación del día anterior.

9h30 Transmisión y diálogo

Lenguaje literario: relación y ejemplos de metáforas.

Se hizo un conversatorio respecto a las metáforas que pueden utilizar las leyendas para transmitir sus mensajes morales, observamos un video animado sobre la circulación sanguínea para demostrar como el conocimiento científico también puede ser transmitido con el uso de la imaginación.

Lenguaje simbólico: elementos fantásticos: duendes, viudas, animales.

Se observaron los trabajos prácticos realizados los días anteriores y si identificó personajes, a la vez se reflexionó sobre cuales podrían ser sus connotaciones simbólicas dentro de las leyendas. Se discutió sobre el tema de

Leyenda: La mula negra del socavón de la Palma

Se proyectaron durante el relato, fotografías del lugar actual donde se cuenta ocurrió la leyenda.



10h30 Descanso

10h40 Ejercicio de actuación

Byron Gallardo, que acudió al taller de parte del periódico local, hizo una adaptación de la leyenda “La mula del socavón de la Palma” con la que organizó grupos para trabajar la expresión corporal y oral en dramatizaciones.

Adaptación de la leyenda “La mula del socavón de la Palma”

Personajes: La vecina, la Doña y la Mujer.

La Vecina: Vea doña, a noche que es que le escucho a la mula esa.

Doña: Cuál, su cuñada?????????

Vecina: No, Bestia!

Doña: No que era mula?

Vecina: Claro, La Mula Negra del Socavón de la Palma.

Doña: Y que es eso vea vecina?

Vecina: Dicen que es una mujer, amante de un cura, que por pecadora se convierte en mula.

Y ayer que le agarran, y le meten una tunda.

Doña: Y dónde está?

Vecina: Debe de andar por aquí.

Mujer: Gente que critica sin saber, que si estoy así no es por infiel, sino que mi marido me ha pegado por machista y desalmado.



11h10 Expresión gráfica

Ejercicio de visualización

EJERCICIO DE VISUALIZACIÓN

Objetivo: Apoyar el proceso creativo para la representación gráfica.

Responsable: Gabriela Ruiz

Recursos necesarios: música de relajación

Con los asistentes sentados en sus lugares de trabajo, con los ojos cerrados y en silencio, se pidió recordar las ideas discutidas y tratadas durante el taller. Identificar que símbolos e imágenes se van generando en su mente y podrán ser representados con los materiales dispuestos.

Materiales: Pinturas, lápices, borradores, crayones, marcadores, tijeras, cartulinas, material reciclable, temperas, pinceles.

11h50 Exposición de los trabajos

Gráficos



Dado el trabajo de recapitulación, algunos participantes retomaron las gráficas de leyendas relatadas en días anteriores. Otros se centraron en esta ocasión en la representación de símbolos y también la ilustración de la leyenda de la mula del socavón de la Palma. Se animaron esta vez algunos asistentes a utilizar temperas.

12h00 Refrigerio

Cuarto día

Fecha: 29 de Octubre 2011

Tema: Trabajo práctico final

Objetivo del día: Realizar un trabajo visual final con respecto a la temática de leyendas.

Actividades

9h10 Dinámica de presentación

DINÁMICA DE PRESENTACIÓN	
Objetivo: Integrar al grupo. Incentivar la confianza y la apertura de los asistentes.	
Materiales necesarios: ninguno.	Responsable: Gabriela Ruiz
<p>¿Cómo se aplicó?</p> <p>Cada persona empieza diciendo su nombre y en esta vez se propuso contar cuál fue la primera actividad que se realizó al empezar el día.</p>	

Dinámicas de integración: La tempestad,

9h20 Introducción al taller: objetivo del día, recomendaciones.

9h25 Recapitulación de los días anteriores

9h45 Ejercicio de representación (Fábula de Fedro)

DINÁMICA DE REPRESENTACIÓN	
Objetivo: Demostrar cómo funciona la comunicación visual	
Materiales necesarios: pizarra, marcadores.	Responsable: Cristian Gallardo

¿Cómo se aplicó?

Se escogió un grupo de 4 personas a los que se les contó una fábula de Fedro. El grupo tuvo que representar en el pizarrón gráficamente la fábula. Los demás debían interpretar los gráficos.



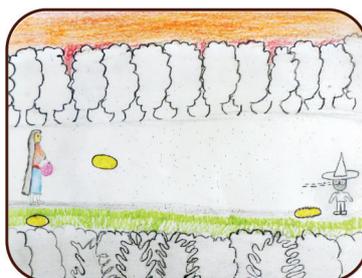
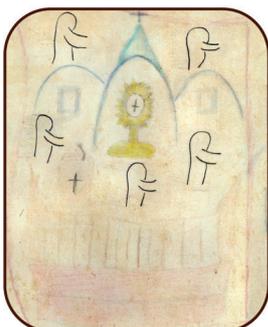
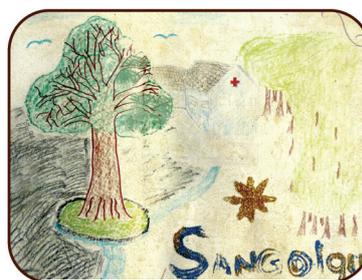
10h15 Descanso

10h25 Expresión gráfica

Materiales: Pinturas, lápices, borradores, crayones, marcadores, tijeras, cartulinas, material reciclable, temperas, pinceles.

11h45 Exposición de los trabajos

Gráficos



En este día final se trabajó más en la comunicación visual, en el conocimiento y percepción del lenguaje visual como código para transmitir información. Se propuso para apoyar la conceptualización trabajar inicialmente en bocetos, hacer una revisión de las ideas con los facilitadores, usar el lenguaje escrito para especificar lo que se propone representar y finalmente plasmar la idea trabajada.

12h00 Refrigerio

-Evaluación:

Al final de cada día de taller cada participante llenó un cuestionario de evaluación, con la opción de dar sugerencias y comentarios.

Cómo te sentiste en el taller del día de hoy?
Escribe algo que hayas aprendido o que más te haya gustado del taller de hoy
Tienes alguna sugerencia para el próximo día?



Gabriela Topón, asistente del taller, en la entrevista de evaluación

A manera de evaluación también se realizaron entrevistas a algunos participantes del taller para conocer como se sintieron durante los días de trabajo, cuáles han sido sus impresiones y qué han aprendido. La apreciación general ha sido de agrado y a las actividades realizadas. Se ha disfrutado sobre todo de la parte práctica además de el hecho de haber podido conocer tradiciones y características de la ciudad que desconocían. En cuanto a la metodología la mayoría apreció la apertura de los facilitadores para la participación activa de los asistentes.

Extensión del proyecto

El taller ha sido diseñado como una propuesta a aplicarse en varias instituciones. En el primer taller que sirvió como puesta en marcha piloto se realizó gracias a la colaboración del COPINAR. A futuro se pretende extender el proyecto directamente a colegios de la ciudad como parte de actividades extra curriculares.



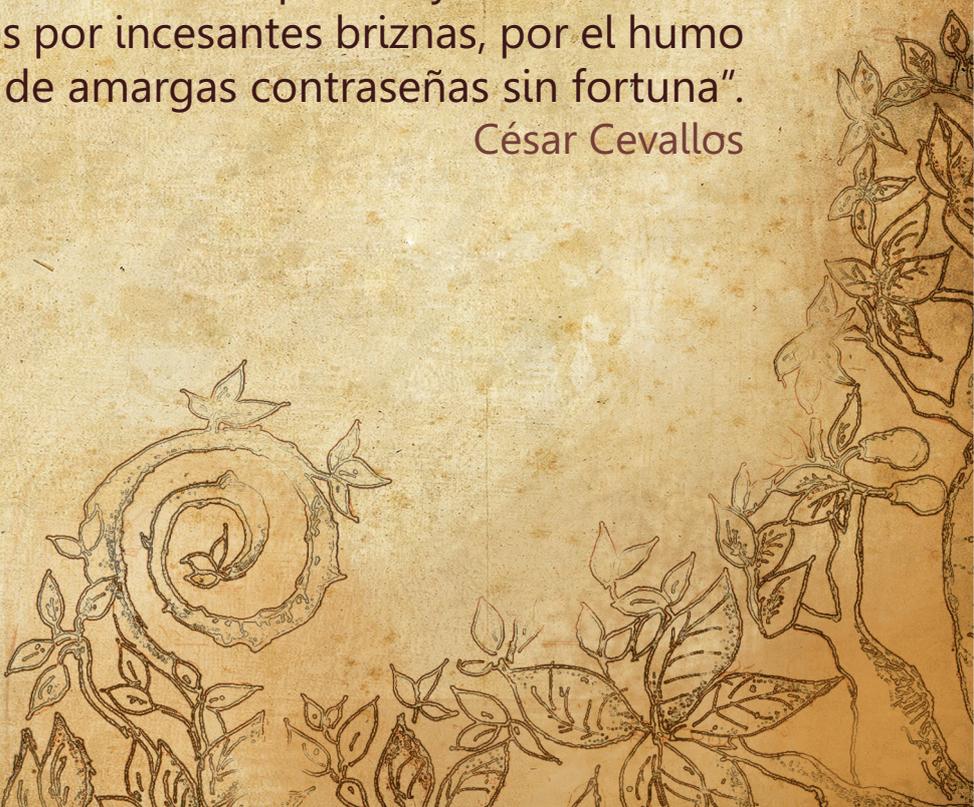
CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



“Todo acto o voz genial viene del pueblo y va hacia él, de frente o transmitidos por incesantes briznas, por el humo rosado de amargas contraseñas sin fortuna”.

César Cevallos



6.1 CONCLUSIONES

- Tras haber llevado a cabo el primer taller se concluye que se ha logrado difundir varias leyendas tradicionales de Sangolquí con el primer grupo de jóvenes a través de generar un espacio de comunicación y expresión respecto de esta temática que les permitió conocer la cultura y aportar también en su sentimiento de pertenencia y valoración a la ciudad.
- La propuesta de taller es un medio efectivo en cuanto al carácter popular que logra integrar diferentes aspectos del proyecto, cumple con la posibilidad de interacción directa, de creación colectiva, de participación, de aporte social y cultural y de riqueza visual y simbólica.
- Con la diversificación de piezas gráficas diseñadas a partir de la primera experiencia de taller, se fortalecerá la puesta en marcha de futuros talleres con la intervención de la comunicación visual como generador del espacio.
- La comunicación visual se ha constituido en este proyecto como generador del taller tanto en la promoción, ambientación y el material de apoyo como también en las actividades de expresión abriendo el espacio para la generación de piezas gráficas desde los participantes.
- La exposición itinerante servirá de medio para dar a conocer el proyecto y lo desarrollado durante cada taller. Además de apoyar a su continuidad y sostenibilidad a partir de la promoción y venta de los productos diseñados.

6.2 RECOMENDACIONES

- Siendo que el proyecto se extiende a la realización de futuros talleres sobre Leyendas de Sangolquí se propone además abrir la propuesta a otros géneros de la literatura popular como son las anécdotas, cuentos, mitos, etc. Por lo que se recomienda continuar proyectos de cultura sobre esta temática, generando nuevos y mejores espacios para el compartir popular.
- Las metodologías, ejercicios y herramientas que se han utilizado en el taller piloto se consideran flexibles a adaptaciones y cambios desde nuevas experiencias. Es importante considerar que los elementos que integran la propuesta de taller se han realizado con la intención de incentivar el trabajo grupal, y dar fe a la creación y circulación de conocimiento desde los participantes del taller.
- Sangolquí esconde muchas historias y secretos que exigen ser descubiertos. Es importante mantener la investigación sobre la cultura y sus expresiones sobre todo en el ámbito popular. Futuros proyectos podrían realizarse con la recopilación de información desde las mismas fuentes a partir de más testimonios y entrevistas.

6.3 BIBLIOGRAFÍA

- ACASO, María, (2006), El lenguaje visual, Paidós, Barcelona, España.
- ARMENDARIZ, Luis, (1943) Monografía del Cantón Rumiñahui, Quito, Ecuador.
- CRUZ COUTIÑO, Antonio, “Leyendas y narrativa popular en Chiapas”, Revista Iberoamericana, 2006.
- DÍAZ, Luis, (1999) Los guardianes de la tradición. Ensayos sobre la “Invención” de la Cultura Popular, Sendoa Editorial.
- FALCONÍ, Mercedes (comp.), (1993), Literatura Infantil: tradición y renovación, Seminario, CEDLIJ Fundación San José, Quito, Ecuador.
- FORNER, Raúl, (2003), Culturas y poder, Desclée de Brower, España.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor, (1986), Ni folklórico ni masivo ¿qué es lo popular?, CLAEH, Montevideo.
- GUERRA FÉLIX, Aurelio, (2006), Tesis: La utopía del alma nacional en Leyendas de Guatemala (1930) de Miguel Ángel Asturias, Hermosillo-Sonora.
- GOMEZJURADO, Javier, (2003), Sangolquí Profundo, Grupo Cinco Editores, Quito, Ecuador.
- HINOJOSA, Ángel, (2008), Sangolquí Historia, Tradiciones, Anécdotas y Leyendas, Quito, Ecuador.
- KOTTAK, Conrad, (2007), Introducción a la Antropología Cultural, Mc GrawHill, Madrid, España.
- MARGOLIN, Víctor, aa., (2005), Las rutas del diseño, Designio, México.
- MUÑOZ, Lilí, Leyendas y mitos: huellas en la comarca, Instituto Universitario Patagónico de Artes (IUPA), Ponencia, España.
- PÁEZ, Santiago, (1987), Metodología de Investigación en Literatura Popular, IADAP, Quito, Ecuador.
- PAPANEK, Víctor, (1985), Diseñar para un mundo real, Academia de Chicago.
- PARAMO, Omar, “El mito presente en el arte, gestos y costumbres”, Órgano informativo de la UNAM, 2009.
- PEREIRA, Alberto, (2002), Semiología y Educomunicación, FEDUCOM, Quito, Ecuador.

SOLARES, Blanca, Aproximaciones a la noción de imaginario, Revista mexicana de ciencias políticas y sociales.

VENEGAS, Luis, (2006), Pájaro-Maíz las calles del Cantón Rumiñahui, Sangolquí, Ecuador.

VICH, Víctor, "Sobre cultura, heterogeneidad, diferencia", Red para el Desarrollo de las Ciencias Sociales 2001.

ZAMORA, Víctor, (2003), Filosofía de la Imagen Indagaciones sobre lenguaje, imagen y representación, México.

6.4 NETGRAFÍA

1. Epistemología desde la integración cultural

blogs.monografias.com/alteramerica/2009/03/05/epistemologia-desde-la-integracion-cultural/ (10 de enero del 2011)

2. Noticias recientes sobre hibridación www.sibetrans.com/trans/trans7/canclini.htm (24 de marzo del 2011)

3. Diseño e identidad regional <http://diseñoaborigen.nireblog.com/post/2007/07/06/diseño-e-identidad-regional> (24 de marzo del 2011)

4. Globalización y cultura <http://www.elcato.org/publicaciones/ensayos/ens-2006-04-20.html> (05 de mayo del 2011)

5. Literaturas heterogéneas www.cecies.org/articulo.asp?id=208 (10 enero del 2011)

6. Proyecto QuadraQuinta [www. quadraquinta. org](http://www.quadraquinta.org) (23 junio del 2011)

6.5 ANEXOS

Guía metodológica para el desarrollo del taller





INTRODUCCIÓN

Esta guía ha sido desarrollado como material de apoyo para los facilitadores del taller "Círculo Popular" para ser utilizada durante su realización.

Se exponen primeramente los lineamientos metodológicos con los que se desarrollará el taller que son la facilitación, las metodologías participativas, la creatividad y la aplicación de ejercicios y técnicas. Seguido de eso se muestran los elementos estructurales que conforman el taller que incluye el programa planificado.

Al final se anexan además los relatos de las leyendas que serán difundidas en el evento basadas en el libro "Sangolquí: Historia, Tradiciones, Anécdotas y Leyendas" de Ángel Hinojosa.



ÍNDICE

Elementos metodológicos	1
Facilitación	2
Metodologías participativas	3
Creatividad	4
Expresión y Comunicación Visual	5
Ejercicios y técnicas	6
Estructura del taller	8
Programa	9
Leyendas	14



ELEMENTOS METODOLÓGICOS

ELEMENTOS METODOLÓGICOS

Facilitación

La facilitación se refiere a posibilitar que el trabajo de grupo se desarrolle de manera fluida y consistente. Quienes dirigen el taller deben convertirse en facilitadores de la participación y la creación de conocimiento en colectivo rompiendo con las jerarquías maestro-alumno, ampliando de esta forma las fuentes de conocimiento.

Facilitar implica además dar tiempo a la reflexión y acercarse a la realidad del grupo con el que se trabaja.

El facilitador debe generar inquietudes en el grupo, generar preguntas más que tener respuestas dadas.

RESPONSABILIDADES del FACILITADOR

- Canalizar las ideas del grupo
- Llevar un registro del taller
- Evaluar y diagnosticar la evolución y el conocimiento de los participantes.

CARACTERÍSTICAS de un buen FACILITADOR

- Ser paciente
- Saber escuchar
- No temer a equivocarse
- Respetar las opiniones
- Ser creativo
- Ser flexible con el programa establecido
- Ser sensible al ánimo del grupo

ELEMENTOS METODOLÓGICOS

Metodologías participativas

Representan todo aquello que da libertad a que el grupo sea participe, opine, exponga o exprese por medio de la comunicación sea esta verbal, escrita o gráfica. Con las metodologías participativas se pretende que el conocimiento y el aprendizaje se generen desde la propia experiencia del taller.

Las ventajas de su aplicación radica en el hecho de facilitar el diagnóstico del grupo conociendo las inquietudes y realidades nacidas de la experiencia compartida.

Proponer un foro de discusión es una forma de incentivar la participación del grupo para compartir criterios y generar conocimiento.

Las actividades planificadas para desarrollarse en el taller deben poner énfasis en la participación activa de los asistentes al evento.

ELEMENTOS METODOLÓGICOS

Creatividad

La creatividad es definida como imaginación aplicada.

En el taller se debe propiciar el espacio para la creatividad; estimular la imaginación con cada actividad a realizarse.

Hay que tomar en cuenta que durante el proceso creativo que las actividades exijan pueden presentarse fases que podrían parecer críticas y que sin embargo son momentos necesarios para gestar ideas.

Momentos tales como el caos o el aburrimiento pueden requerir solo espacios de tiempo para su transformación en ideas creativas.

Es importante posibilitar momentos de silencio para insentivar la reflexión y la generación de nuevas ideas.

El aprendizaje debe surgir como un proceso creador en el que se absorba y se genere conocimiento constantemente.

ELEMENTOS METODOLÓGICOS

Expresión y Comunicación Visual

Se propone acercar a los jóvenes a la generación de propuestas desde el lenguaje y la comunicación visual para afianzar el aprendizaje sobre las leyendas y los distintos temas a tratar.

Las distintas actividades facilitarán a los jóvenes los conocimientos necesarios para la conceptualización y el trabajo con la expresión y la comunicación visual.

Una parte del taller está dedicada al trabajo práctico con el uso de técnicas gráficas como la pintura, el dibujo libre, el collage, etc.

La literatura popular guarda simbolismos, personajes, historias, que tienen un gran potencial a la hora de trabajar en la expresión gráfica con los jóvenes.

ELEMENTOS METODOLÓGICOS

Ejercicios y técnicas

Para el trabajo de los contenidos que se desean tratar en el taller se propone planificar una serie de ejercicios y técnicas .

Cada ejercicio que sea propuesto debe tener su propio objetivo sea este el reforzar el conocimiento, la apertura, etc., debe a la vez estar acorde al grupo de participantes que lo efectuarán, se debe considerar también el tiempo que requiere su realización.

TIPOS de TÉCNICAS

- Técnicas vivenciales
- Técnicas visuales
- Técnicas explorativas
- Técnicas de actuación

EJEMPLOS

- Dinámicas
- Consignas
- Acertijos
- Foros
- Visualizaciones

ELEMENTOS METODOLÓGICOS

Procedimiento

Presentación: preparar el espacio para la actividad, buscar en adelante las motivaciones y la predisposición.

Aplicación del ejercicio: llevarla a cabo de forma creativa y flexible.

Descripción: Reconstruir lo que se ha realizado para exponer su propósito.

Discutir: Hablar sobre las impresiones del grupo respecto a la actividad.

Síntesis y cierre: Llegar con el grupo a las conclusiones finales de la actividad.

Estos son los pasos que pueden seguirse a la hora de aplicar los ejercicios planteados para el taller.



ESTRUCTURA DEL TALLER

ESTRUCTURA DEL TALLER

A continuación se presentan los elementos constitutivos del taller
Círculo Popular

Objetivos

Generar un espacio de comunicación y participación para conocer las leyendas de Sangolquí a través de la expresión y el lenguaje visual y así aportar al conocimiento de la cultura y al fortalecimiento de la identidad.

Participantes

El taller está dirigido a jóvenes de 12 a 17 años que vivan o estudien en la ciudad de Sangolquí.

Se propone trabajar con un grupo promedio de 15 personas.

Tiempo

El taller tendrá una duración de 5 días, con un trabajo de 3 horas y media diarias completando un total de 17,5 horas.

Contenidos

El tema central del taller es las Leyendas de Sangolquí.

Se trabajará respecto a la simbología que se maneja con los personajes y las temáticas de cada relato.

Así también se propone ir construyendo el concepto de leyenda como género de la literatura popular. Para el trabajo práctico se elige técnicas visuales: la pintura con temperas, lápices de colores etc.

Registro

Se propone un registro fotográfico y escrito. Se puede adicionalmente filmar videos de evaluación con entrevistas a los asistentes al final del taller.

PROGRAMA

PRIMER DÍA Tema: Introducción a las leyendas de Sangolquí
Objetivo del día: Conocer el grupo e introducirnos a la temática del taller.

Hora	Actividades	Recursos
9h10	Ejercicio de atención Objetivo: Propiciar un ambiente de atención para iniciar el trabajo en el taller.	
9h20	Dinámica de presentación Objetivo: Conocer el grupo. Incentivar la confianza y la apertura de los asistentes.	
9h20	Introducción al taller Exposición de los objetivos, las motivaciones para la realización del taller, y revisión de la programación.	
9h40	Relato de leyendas y diálogo Leyenda: "El duende de la Casa Vieja" Relato de leyendas por parte de los participantes	Fotografías
10h30	Descanso	
10h40	Ejercicio de visualización Objetivo: Apoyar el proceso creativo para la representación gráfica.	
10h50	Expresión gráfica	Pinturas, lápices, carboncillos,

12h00	Exposición de los trabajos	crayones, marcadores, papelotes.
12h20	Refrigerio	

SEGUNDO DÍA Tema: Leyendas y su relación con la ciudad de Sangolquí
 Objetivo del día: Conocer la ciudad de Sangolquí a través de aquellos aspectos particulares de ésta que se relatan en las leyendas.

Hora	Actividades	Recursos
9h10	Ejercicio de respiración Objetivo: Propiciar un ambiente de tranquilidad para iniciar el trabajo en el taller.	
9h20	Introducción al taller: programa, objetivos y recapitulación del día anterior.	
9h30	Relato de la leyenda "El aguacate" Conversatorio	Ilustración leyenda Fotografías
10h30	Descanso	
10h40	Consignas para trabajar	Agenda
12h00	Exposición	
12h20	Refrigerio	

TERCER DÍA

Tema: Leyendas como parte de la literatura popular
Objetivo del día: Conocer el lenguaje simbólico utilizado en las leyendas, Trabajar respecto a la oralidad como forma de transmisión de las leyendas.

Hora	Actividades	Recursos
9h10	Dinámica inicial: "EL Pistolero" Objetivo: Animar el inicio del taller de forma dinámica y divertida.	
9h20	Introducción al taller: programa, objetivos y recapitulación del día anterior.	
9h30	Relato de la leyenda "El chivo negro de la piedra grande" Conversatorio	Ilustración leyenda
10h30	Descanso	
10h40	Dinámica de comunicación y distorsión: Oralidad Objetivo: Demostrar como los relatos orales pueden modificarse con el paso de una persona a otra. Dinámica de comunicación y distorsión Objetivo: Demostrar como la percepción individual puede modificar la transmisión de información, la comunicación. Ejercicio de representación Objetivo: Reconocer cómo funciona la comunicación visual, las herramientas de su lenguaje.	Fotografía
12h20	Refrigerio	

CUARTO DÍA

Tema: Leyendas como parte de la literatura popular

Objetivo del día: Conocer el lenguaje simbólico utilizado en las leyendas, Trabajar respecto a la oralidad como forma de transmisión de las leyendas.

Hora	Actividades	Recursos
9h10	Dinámica de integración: "La Tempestad" Objetivo: Animar el inicio del taller de forma dinámica y divertida.	
9h20	Introducción al taller: programa, objetivos y recapitulación del día anterior.	
9h30	Relato de la leyenda "La mula negra del socavón de la Palma" Conversatorio	Fotografías
10h30	Descanso	
10h40	Ejercicio de actuación Grupos de trabajo Objetivo: Representar de forma teatral la leyenda relatada	Agenda Guión
12h20	Refrigerio	

QUINTO DÍA

Tema: Trabajo práctico final

Objetivo del día: Realizar un trabajo gráfico final con respecto a la temática de leyendas.

Hora	Actividades	Recursos
9h10	Dinámica de presentación	
9h20	Objetivo: Integrar al grupo. Incentivar la confianza y la apertura de los asistentes. Recapitulación de los días anteriores Conversatorio	
10h00	Relato de la leyenda "El Güiña güishi"	Fotografías
10h15	Expresión gráfica	Pinturas Lápices Carboncillos Crayones Marcadores, Papelotes.
12h00	Exposición de los trabajos	
12h20	Refrigerio	

LEYENDAS DE SANGOLQUÍ

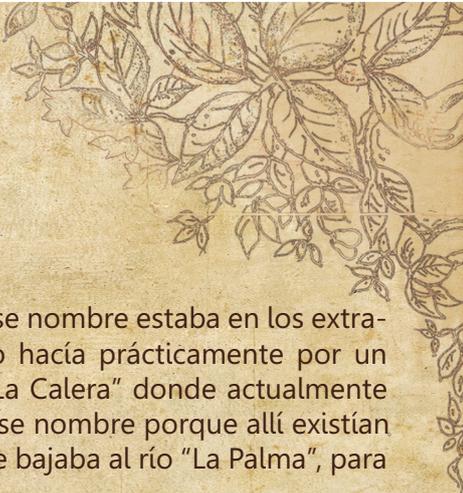
Basadas en el libro "Sangolquí Historias, Tradiciones, Anécdotas y Leyendas" de Ángel Hinojosa

EL AGUACATE

En junio de 1877 el volcán Cotopaxi erupcionó lanzando bocanadas de fuego y lava, destruyendo sembríos y más a su alrededor. Se cuenta que parte de la lava llegó al Valle de los Chillos a causa de un aluvión originado por el deshielo del volcán que siguió el cauce del río Santa Clara. El aluvión destruía todo a su paso, la fábrica de tejidos de los señores Aguirre en el actual sector de Chillo Compañía fue arrastrada como barca de papel al instante. El recorrido pasó por el sector de "EL Ejido" hasta el barrio la Paz donde existía el enorme y frondoso Árbol de Aguacate cuyo tronco podía ser abrazado por dos personas. Dada su magnitud el árbol resistió la dureza del aluvión quedando como testigo de tal fenómeno.

El gran árbol, antialuviano como le decían, dio nombre a lo que hoy conocemos como el sector del Aguacate. El frondoso vivió posiblemente más de 150 años, su follaje tupido hacía de el hogar de colibríes, gorriones y guiragchurros, sus ramas de singulares formas hacían que los muchachos se suban en él con facilidad atando en ellas gruesas sogas para columpiarse al estilo Tarzán. Fue también refugio de los enamorados y testigo de innumerables promesas de amor. Se dice además que el árbol era morada de un duende protector del árbol, su entrañable compañero quizás que espantaba en las noches a los borrachos que pasaban por el lugar, muchos lo vieron desaliñado y pequeño sentado en las ramas más gruesas de su refugio esperando hacer una travesura más.

LA MULA DEL SOCAVÓN DE LA PALMA



La quinta "La Palma" que existe todavía con ese nombre estaba en los extremos de la población. Para llegar ahí se lo hacía prácticamente por un camino de herradura; había que pasar por "La Calera" donde actualmente está la panadería "Mariscal". Sitio que tomó ese nombre porque allí existían unos hornos para confeccionar la cal; luego se bajaba al río "La Palma", para subir una cuesta donde se asienta la quinta.

Frente a esa propiedad había un socavón. Dice la tradición que todas las noches salía de allí una mula, que no era tan común, sino una encarnación sobrenatural de algo inexplicable, lo que hacía asustar a los transeúntes.

La leyenda añade que algunos incrédulos se pusieron de acuerdo para demostrar que era una mula común y corriente, que por la fuerza de la costumbre, por la noche se salía de la quinta, para beber el agua limpia y fresca que pasaba por el socavón, para desembocar al río.

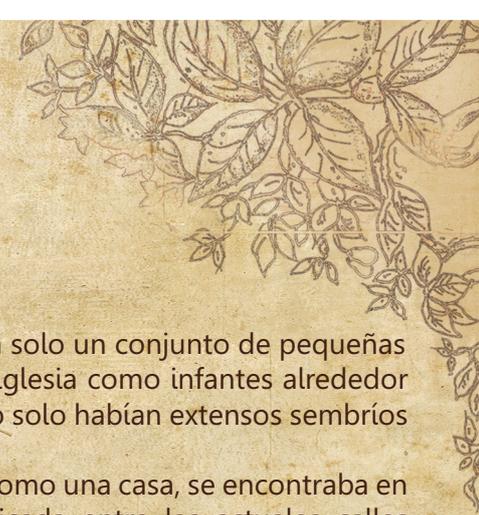
Pues los héroes de la leyenda, una noche intentaron cogerle a la mula, lográndolo en parte, porque ésta se encabritaba; de todos modos le habían lastimado las orejas y arrancado algunas cerdas del rabo.

Después de esa valiente aventura, cundía la noticia, que al otro día habían visto a una dana que estaba lastimada las orejas y raídos sus vestidos por lo que se decía que ésta debe ser amante de un cura, la que por sus relaciones "sacrílegas" se convertía en mula todas las noches.

Actualmente, con mucha pena se ve que los valores morales han venido de menos; pues ya no se respeta al primer núcleo de la sociedad que es la familia, por lo que han proliferado los hogares desorganizados, que han originado una descomposición social.



EL CHIVO NEGRO DE LA PIEDRA GRANDE



Hace ya tantos años que Sangolquí eran tan solo un conjunto de pequeñas casitas que se apretujaban alrededor de la iglesia como infantes alrededor del símbolo de su fe. De ahí que lejos de ello solo habían extensos sembríos de terreno y pasto fresco para el ganado.

La piedra grande de esta leyenda, inmensa como una casa, se encontraba en los potreros de "Mama Carmen Vaca" ubicada entre las actuales calles Riofrío y Genaro Jaramillo. Cuenta la leyenda que al ponerse el sol y venir la noche se subía a la cima de la roca un chivo negro imponente, de ojos como llamas y cuernos desarrollados, por lo que ningún sangolquiteño osaba pasar por ahí.

Más de una vez, desaprensivos transeúntes fueron perseguidos por el chivo negro los cuales al llegar a casa botaban espuma por la boca y eran atendidos por sus familias con rezos y aguas aromáticas.

Por ello niños y jovencitos se recogían en sus hogares máximo a las seis de la tarde evitando que les coja la noche y tener que encontrarse con tan particular personaje.



EL GÜIÑA GÜISHI

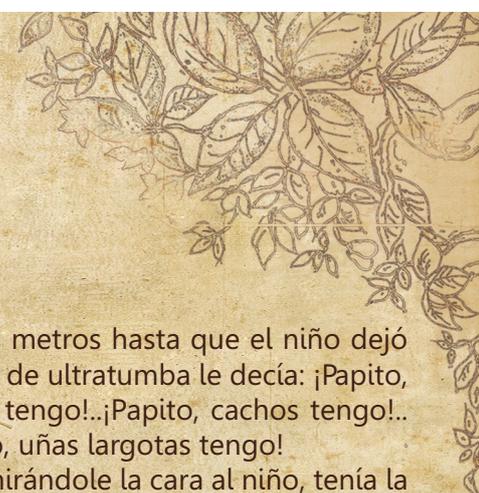
La erupción del Cotopaxi de 1877 había acarreado en su aluvión rocas, ripio y arena que se acumuló en el sector del Ejido y dejó una inmensa roca en el lugar, lo que en adelante se convirtió en un punto de referencia para el viajante, en medio de ese micro desierto, arenoso, pedregoso y estéril, morado de "guagsas" y serpientes.

La "piedra grande", como se conocía a esa roca, que podía ser abrazada por seis personas, estaba situada en medio del chaquiñán, por donde transitaban los moradores de Chillo Compañía y sus alrededores, lo que actualmente es el barrio Selva Alegre.

Cuenta la historia que algunos trasnochadores que debían pasar por ese sitio pasada la medianoche, siempre escuchaban que de la base de la piedra grande salían sollozos y gemidos que se convertían en lloridos funestos de un guagua.

En una ocasión, un bohemio del siglo pasado, cabalgando en su brioso caballo, regresaba de sus andanzas en Chillo Compañía y al llegar a la piedra grande, su caballo no quiso pasar. Inmediatamente escucho los lloridos del guagua, pero "chispo" como estaba el caballero, no tuvo miedo y bajándose de su cabalgadura, se acercó a la piedra y ante su sorpresa, encontró envuelto en pañales y "cunga" a un tierno niño que lloraba.

No dudó un instante y lo cogió en sus brazos, y mientras le abrigaba en su poncho y subía a su caballo comentaba entre sí: ¡Madre sin corazón... cómo ha de abandonar a esta tierna criatura!... ¡Habrà sido alguna mujer que quería deshacerse del fruto de su pecado!... ¡Esto es inadmisibile!... ¡Es un horrendo crimen!...



Con estos pensamientos siguió unos pocos metros hasta que el niño dejó de llorar y al mismo tiempo con voz ronca y de ultratumba le decía: ¡Papito, ojos grandes tengo!.. ¡Papacito, rabo largo tengo!..¡Papito, cachos tengo!.. ¡Papito, dientes grandotes tengo!.. ¡Papacito, uñas largotas tengo!

El hombre sintió un tremendo escalofrío y mirándole la cara al niño, tenía la faz del diablo, en su tradicional fisonomía. Aterrado lanzó al guagua lejos, y picándole al caballo, salió despavorido rumbo al Sangolquí a "180 por hora" para llegar echando espuma por su boca, en medio del patio de su casa. Allí sus familiares se despertaron y encendieron las velas de sebo, la única luz que tenían, lo metieron en la casa y lo limpiaron con agua bendita y con la "cera de la buena muerte" y en medio de oraciones le colocaban en el pecho estampas y cuadros religiosos.

Habiendo recobrado el sentido, narró a sus familiares lo sucedido, quienes sin dudar un instante, comentarían a todos que el guiña guishi moraba en la piedra grande de el Ejido.

Posteriormente la gente del lugar, colocó en la cima de la piedra una gran cruz de madera, para dar tranquilidad a los trasnochadores que pasaban por el lugar, a fin de que se encomendaran a la protección divina.

EL DUENDE DE LA CASA VIEJA

La antigua casa municipal en las actuales calles Montufár y España desde comienzos de siglo fue conocida como "La casa vieja". El hecho es que ahí habían dos grandes cocoteros en la parte posterior de la casa, y en el verano, cuando los vientos soplaban con inusitada fuerza las palmas emitían tales sonidos que en la noche electrizaban a los transeúntes. Los dátiles de las enormes palmeras caían a la vez produciendo ruidos estruendosos. Surgió entonces la leyenda de que allí habitaba el duende, quienes aseveraban haberlo visto lo describían como un hombre pequeño, más o menos de un metro de estatura, que cubría su rostro con un enorme sombrero y ue tenía un poncho negro que tapaba sus pies y en el que guardaba las piedras que lanzaba a quienes osaban quebrantar su territorio nocturnos y su paz de ultratumba.

Los comentarios y los cuchicheos de los habitantes de la zona incrementaron cada vez más la idea de que en "La casa vieja" vivía el duende y que no dejaba transitar a persona alguna por la noche, por lo que los bohemios trasnochadores tenían que buscar otras caminos circunvalando la casa. Los padres de familia parar que no salgan los hijos por las noches les amedrentaban haciéndoles temer un encuentro con el duende.

ANEXOS

LEYENDAS DE SANGOLQUÍ¹

El aguacate

En Junio de 1877 el volcán Cotopaxi erupcionó lanzando sus bocanadas de fuego y lava por todos los contornos, destruyendo en su derredor sembríos, árboles, en fin toda la vegetación. La tradición cuenta que parte de la lava llegó al Valle de los Chillos, llevando por las quebradas naturales la destrucción, y posiblemente la muerte.

De los deshielos del volcán se había formado un aluvión de tal magnitud que arrasó todo lo que encontraba a su paso, como la fábrica de tejidos de los Srs Juan y Carlos Aguirre en el actual sector de Chillo Compañía; dicen que los arrastró por centenates de metros como una barca de papel para después ver que se deshacía; lo mismo sucedía en casas, animales y todo lo que se encontraba a su paso.

Este aluvión se dice, paso por el sector de “El Ejido” arrastrando piedras, arena y material volcánico, y siguió su curso por el cause del actual río Santa Clara y por el Barrio La Paz, sin lograr subir al poblado por estar en sitio más alto.

En este sector existía un árbol de aguacate que por su enormidad y frondosidad llamó la atención de los moradores convirtiéndose el árbol en una atracción singular; pues el diámetro de su tronco podía ser abrazado por dos personas. Tal era la magnitud de ese árbol que se dice, que resistió el embate de la aluvión y quedó como testigo de ese fenómeno volcánico para las generaciones posteriores; por eso que al árbol le decían que era antialuviano. Este árbol dio nombre al lugar, hoy todos conocen al sector como “ El Aguacate”.

El Aguacate vivió posiblemente más de 500 años, convirtiéndose éste en el testimonio de promesas de amor de los enamorados de muchas generaciones que paseaban por el sector; y convirtiéndose por la noche en la morada del “duende” que no permitía que los bohemios pasaran por allí, porque eran arremetidos con pedradas.

La frondosidad del árbol era de tal magnitud, que su follaje era tan tupido que albergaba una serie de nidos, donde apaciblemente crecían las avechitas propias de la localidad como el “colibrí”, “los gorriones”, y los “güiragchuros”.

Las ramas del árbol tenían una singular configuración, que los muchachos, solían subirse con mucha facilidad, para jugar con esas ramas fuertes y anchas; como también para atar en ellas gruesas sogas para columpiarse, o como decían los muchachos de la época “volar” al estilo “Tarzán”.

Cuentos y tradiciones se hilvanaban en derredor de este gigante árbol, por lo que éste se convirtió en algo intrínseco de la vida social de Sangolquí.

Hoy ha muerto, los años no pasan en vano; a los que tuvimos la suerte de conocerle con vida y frondoso aunque envejeciendo, nos da mucha pena, que ese símbolo de la sangolquileñidad se convirtiera primero en un tronco seco convertido en su propio ataúd, para posteriormente haber desaparecido.

El guiña guishi

La erupción del Cotopaxi de 1877 había acarreado en su aluvión rocas, ripio, arena, etc. Que se acumuló en el sector del Ejido y dejó una inmensa roca en el lugar, lo que en adelante se convirtió

1 Ángel Hinojosa, Sangolquí: Historias, Tradiciones, Anécdotas y Leyendas, p. 160-207

en un punto de referencia para el viandante, en medio de ese micro desierto, arenoso, pedregoso y estéril, morado de “guagsas” y serpientes.

La “piedra grande”, como se conocía a esa roca, que podía ser abrazada por seis personas, estaba situada en medio del chaquiñán, por donde transitaban los moradores de Chillo Compañía y sus alrededores, lo que actualmente es el barrio Selva Alegre.

Cuenta la historia que algunos trasnochadores que debían pasar por ese sitio pasada la medianoche, siempre escuchaban que de la base de la piedra grande salían sollozos y gemidos que se convertían en lloridos funestos de un guagua.

En una ocasión, un bohemio del siglo pasado, cabalgando en su brioso caballo, regresaba de sus andanzas en Chillo Compañía y al llegar a la piedra grande, su caballo no quiso pasar. Inmediatamente escucho los lloridos del guagua, pero “chispo” como estaba el caballero, no tuvo miedo y bajándose de su cabalgadura, se acercó a la piedra y ante su sorpresa, encontró envuelto en pañales y “cunga” a un tierno niño que lloraba.

No dudó un instante y lo cogió en sus brazos, y mientras le abrigaba en su poncho y subía a su caballo comentaba entre sí: ¡Madre sin corazón... cómo ha de abandonar a esta tierna criatura!... ¡Habrà sido alguna mujer que quería deshacerse del fruto de su pecado!... ¡Esto es inadmisibile!... ¡Es un horrendo crimen!...

Con estos pensamientos siguió unos pocos metros hasta que el niño dejó de llorar y al mismo tiempo con voz ronca y de ultratumba le decía: ¡Papito, ojos grandes tengo!.. ¡Papacito, rabo largo tengo!.. ¡Papito, cachos tengo!.. ¡Papito, dientes grandotes tengo!.. ¡Papacito, uñas largotas tengo!

El hombre sintió un tremendo escalofrío y mirándole la cara al niño, tenía la faz del diablo, en su tradicional fisonomía. Aterrado lanzó al guagua lejos, y picándole al caballo, salió despavorido rumbo al Sangolquí a “180 por hora” para llegar echando espuma por su boca, en medio del patio de su casa.

Allí sus familiares se despertaron y encendieron las velas de sebo, la única luz que tenían, lo metieron en la casa y lo limpiaron con agua bendita y con la “cera de la buena muerte” y en medio de oraciones le colocaban en el pecho estampas y cuadros religiosos.

Habiendo recobrado el sentido, narró a sus familiares lo sucedido, quienes sin dudar un instante, comentarían a todos que el guiña guishi moraba en la piedra grande de el Ejido.

Posteriormente la gente del lugar, colocó en la cima de la piedra una gran cruz de madera, para dar tranquilidad a los trasnochadores que pasaban por el lugar, a fin de que se encomendaran a la protección divina.

La mula negra del socavón de “La Palma “

La quinta “La Palma” que existe todavía con ese nombre estaba en los extramuros de la población. Para llegar ahí se lo hacía prácticamente por un camino de herradura; había que pasar por “La Calera” donde actualmente está la panadería “Mariscal”. Sitio que tomó ese nombre porque allí existían unos hornos para confeccionar la cal; luego se bajaba al río “La Palma”, para subir una cuesta donde se asienta la quinta.

Frente a esa propiedad había un socavón. Dice la tradición que todas las noches salía de allí una mula, que no era tan común, sino una encarnación sobrenatural de algo inexplicable, lo que hacía asustar a los transeúntes.

La leyenda añade que algunos incrédulos se pusieron de acuerdo para demostrar que era una mula común y corriente, que por la fuerza de la costumbre, por la noche se salía de la quinta, para beber el agua limpia y fresca que pasaba por el socavón, para desembocar al río.

Pues los héroes de la leyenda, una noche intentaron cogerle a la mula, lográndolo en parte, porque ésta se encabritaba; de todos modos le habían lastimado las orejas y arrancado algunas cerdas del rabo.

Después de esa valiente aventura, cundía la noticia, que al otro día habían visto a una dana que estaba lastimada las orejas y raídos sus vestidos por lo que se decía que ésta debe ser amante de un cura, la que por sus relaciones “sacrílegas” se convertía en mula todas las noches.

Actualmente , con mucha pena se ve que los valores morales han venido de menos; pues ya no se respeta al primer núcleo de la sociedad que es la familia, por lo que han proliferado los hogares desorganizados, que han originado una descomposición social.

Anécdotas

El animero

Hacia finales de siglo. Sangolquí era un pueblito pequeño, pero siempre alegre y pintoresco, asentado en el corazón del Valle y con sus casitas de adobe que se apretujaban en derredor de la Iglesia, símbolo de la fe cristiana de sus moradores.

Su gente trabajadora, solidaria, bondadosa y hospitalaria, profesaba su fe católica, alimentada por el celo pastoral de sus párroco, quienes habrían traído devociones y costumbres de la práctica religiosa de Quito, y por ende de la tradición cristiana española.

Entre esas tradiciones se cimentó en Sangolquí la devoción a las “Benditas almas del Purgatorio”.

Pues la teología católica enseña que las almas de las personas que han fallecido sin la gracia de Dios, se condenan eternamente en el infierno; en cambio los que mueren después de haber vivido santamente conforme las normas divinas, gozan de la vista y posesión de Dios en el Cielo.

Pero la mayoría de las almas son las que no han sido muy santas y tienen que purificarse en el Purgatorio, por las oraciones y sacrificios de los que quedan todavía en este valle de lágrimas.

Con esta concepción de fe, en todo el mundo cristiano, en mayor o menor grado, se conserva hasta ahora la devoción de pedir a Dios por las almas del Purgatorio, para que lleguen a la Patria Celestial.

Sangolquí obviamente no estuvo al margen de esta fe por las almas del Purgatorio; Y se podría decir que fue la devoción tan grande, que un día a la semana, sus habitantes dedicaban su culto fervoroso a las “Benditas almas del Purgatorio”; hasta tal punto que se dedicó una capilla lateral a la iglesia en honor a esa devoción, la que se le conocía como “la Capilla de las almas”.

Esta devoción fue tan profunda que, hace un siglo mas o menos hubo un personaje cuyo nombre se desconoce, que se impuso la costumbre de que cada martes se levantaba a media noche y con ropas penitenciales consistentes en túnica oscura y ceñida al talle con cadenas de acero que caían al suelo; cubría su rostro un “cucurucho”, llevando en una mano una antorcha encendida y en otra una campanilla.

A este personaje, nuestros antepasados le pusieron el nombre de EL ANIMERO, y éste, en las esquinas que habían en la población que por cierto eran pocas, se paraba hacía sonar la campanilla y con una voz gruesa, pausada y potente decía: “recemos un Padre nuestro y un Ave María por las benditas almas del purgatorio”. Después de esta invitación rezaba esas oraciones y arrastrando las cadenas seguía a la esquina siguiente.

Obviamente en el silencio de la medianoche, la mayor parte de los habitantes se despertaban; posiblemente en su mayoría se unían a su invitación por la devoción que tenían; otros quizá se molestaban ya que los niños se despertaban inconscientes de la realidad de esa fe, para conciliar después medrosos, el sueño interrumpido.

El animero llegó a ser algo intrínseco de la apacible vida de Sangolquí de esos tiempos; pues sus moradores se acostumbraron a esta singular y original devoción a las “almas del Purgatorio”.

Actualmente son otras las razones por las que a medianoche, sobre todo de los viernes la gente se despierta súbitamente. Son los gritos con palabras, palabritas y palabrotas de gente desaprensiva que por el calor de los tragos arman tremendos relajos con puñetazos, botellazos y hasta disparos de armas de fuego.

Sería conveniente que estos desadaptados cambiaran esta mala costumbre con otra de mejores causas como la de esta tradición.

Los grandes se van y los pequeños se quedan

En los años 40 a 50, Sangolquí era un apacible poblado, donde sus habitantes se conocían todos entre sí y se podía decir que la población era una sola familia unificada por sus costumbres, la sencillez de sus hombres, el espíritu de trabajo y la bondad de sus corazones.

Estas familias se reunían por la noche, después de “la merienda” para conversar de todo lo concerniente al día o comentar las noticias que habían sido acontecimiento especial.

No había en esos tiempos la TV e inclusive el alumbrado eléctrico era tan tenue, que se prefería prender una vela; la radio casi no existía por obvias razones.

En estas circunstancias, cuando no había temas especiales de conversación, “se contaban cosas miedosas”, esto es, relatos de aparecidos, de fantasmas, de muertos, que amedrentaban a los niños y jóvenes y a una que otra persona mayor.

Don José Alejandro Salas, era propietario de una casa grande y con una buena extensión de terreno que limitaba con la puerta principal de acceso al actual Estadio de Liga Deportiva Cantonal. La entrada a esta casa estaba situada en la calle Montúfar; el terreno era una hermosa huerta con muchos árboles frutales, como también se cultivaban muchos zapallos y zambos.

Seguramente era la época que se avecinaba a la Semana Santa, porque habían cosechado una buena cantidad de estas calabazas.

Una noche de esas en las que se reunía la familia para “contar cosas miedosas” se escucho por el sector de la huerta, ciertos sonidos lúgubres, como el arrastrar de cadenas, orquestadas por los aullidos de los perros de la vecindad, y al mismo tiempo una voz hueca y ronca, alargada y terrorífica que decía: “LOS GRANDES SE VAN Y LOS PEQUEÑOS SE QUEDAN”. Toda la familia se sobrecogió de miedo; los niños se abrazaron de los mayores, como que querían impedir que las fuerzas “del más allá” les lleven a los grandes. A su vez los grandes, queriendo mostrar serenidad nada podían hacer, porque los pequeños con sus brazos les impedían que se movieran. Ante este cuadro lleno de temor y espanto, de miedo y de curiosidad, la voz seguía cada vez más lejana repitiendo: “Los grandes se van y los pequeños se quedan”.

Hubo un momento en que ya nada se oyó, fue como que hubiera vuelto la calma después de la tempestad. Los nervios se calmaron, se relajaron los ánimos.

Nadie pudo calcular el tiempo que duró este hecho insólito. Todos fueron a acostarse para conciliar el sueño, balbuceando algunas oraciones que imploraban la protección divina.

Al otro día las cosas fueron diferentes, el sol salió radiante, impregnado de luz, de vida, de alegría y de optimismo a toda la familia en especial, y a la población en general.

Los mayores, como era su costumbre, después de enviar a los niños a la escuela, fueron por la huerta a revisar los árboles y los zapallos; pero ¡Oh sorpresa!, descubrieron que se habían robado todos los zapallos y los zambos grandes, y solo habían dejado los pequeños.

Actualmente hay que cuidarse más de “los vivos” que temer a los “espíritus”.

Encuesta

Objetivo de la encuesta:

Identificar el nivel de conocimiento de la población de Sangolquí acerca de sus tradiciones y leyendas.

La encuesta se divide en dos partes; la primera enfocada a identificar el conocimiento acerca de leyendas y la segunda sobre las tradiciones en Sangolquí.

Cada pregunta tiene en sí un objetivo por el cual ha sido planteada dentro de la encuesta, lo que define además la estructura en la que ha sido formulada sea esta: pregunta abierta, de opción múltiple o combinada.

La encuesta será realizada en el centro y los barrios aledaños, a personas que vivan más de un año en la ciudad de Sangolquí, para poder tener una apreciación más exacta del conocimiento y difusión cultural.

EDAD

Obj.: Se plantean dos rangos de edad para ser analizados; de 12 a 30 años y de 30 a 75 años lo que mostrará la diferencia en cuanto a conocimientos.

SEXO

masculino

femenino

Obj.: Reconocer el género que más conoce en cuanto a tradiciones y leyendas.

¿En qué barrio de la ciudad de Sangolquí vive actualmente?

.....

Obj.: Establecer los barrios en los que la población tiene un mayor nivel de conocimiento, lo que permitiría definir en cuales se podría enfocar el proyecto.

¿Cuánto tiempo ha vivido en Sangolquí?

1 a 5 años

más de 5 años

Obj.: Comprobar la influencia del tiempo de permanencia en la ciudad para el nivel de conocimiento cultural.

¿Ha escuchado dentro de Sangolquí historias de duendes, fantasmas, viudas etc.?

si

no

¿Conoce alguna de estas leyendas Sangolquileñas?

El duende de la casa vieja

El güiña güishi

El chivo negro de la piedra grande

El padre sin cabeza

La procesión de la otra vida

La viuda

otras

Obj.: Identificar el nivel de difusión oral acerca de las leyendas e identificar cuáles de ellas se conocen actualmente.

¿Considera importante rescatar y difundir leyendas que se hayan originado en la ciudad de Sangolquí?

sí no

Por qué?.....
.....
.....

Obj.: Reconocer el nivel de pertinencia en cuanto al proyecto se refiere.

Ordene del 1 al 4 (siendo el 1 el más importante y el 4 de menor importancia) qué tipo de tradiciones representan más a la ciudad de Sangolquí.

- Religiosas
- Cívicas (conmemoraciones, cantonización, etc.)
- Fiestas populares
- Deportivas

¿A cuáles de las siguientes celebraciones y tradiciones ha asistido o ha sido participe en Sangolquí?

- Desfile de cantonización
- Paseo del chagra
- Toros populares
- Rosario de la Aurora
- Pase del niño
- Misa de gallo
- Ferias artesanales

Eventos de:

- Teatro
- Danza
- Música

Eventos deportivos:

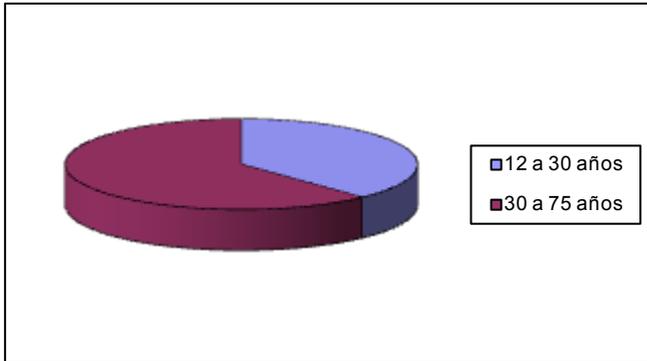
- Fútbol Basketball
- Ecuavoley Pelota nacional

Obj.: Analizar que tipo de tradiciones son concebidas como más representativas para la población de la ciudad y cuales de ellas tienen mayor participación.

Tabulación

Edad

12 a 30 años	30 a 75 años
38	62

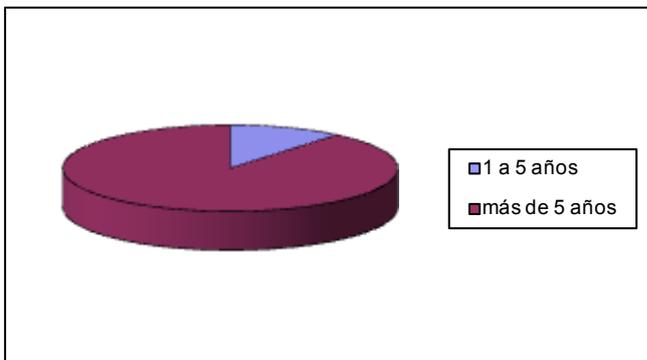


Barrios

San Nicolas	5
San Sebastián	11
Turismo	10
Fajardo	6
Albornoz	3
Inchalillo	7
Sta Rosa	11
Manantial	3
Selva Alegre	4
Central 12	
Gavilanez	6
La Palma	9
San Fernando	5
El Cabre	8

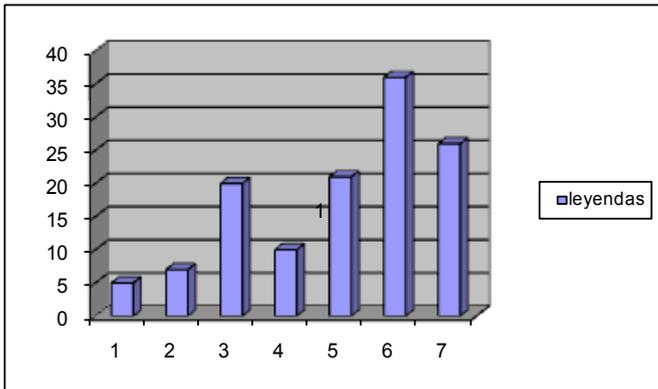
Tiempo viviendo en la ciudad Sangolquí

1 a 5 años	11
más de 5 años	89



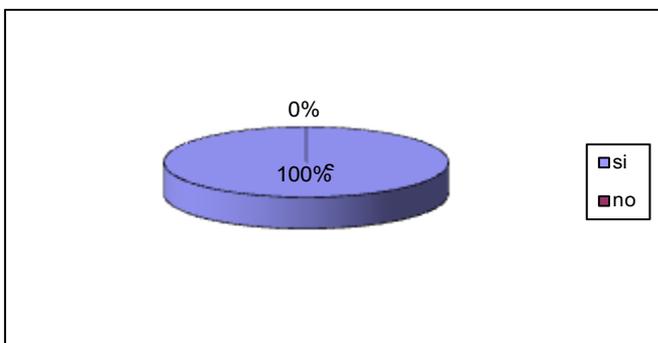
Conocimiento de leyendas

1.El duende de la casa vieja		5
2.El chivo negro de la piedra grande		7
3.La procesión de la otra vida	20	
4.El güina güishi		10
5.El padre sin cabeza		21
6.La viuda		36
7.Otras: el duende del aguacate	26	



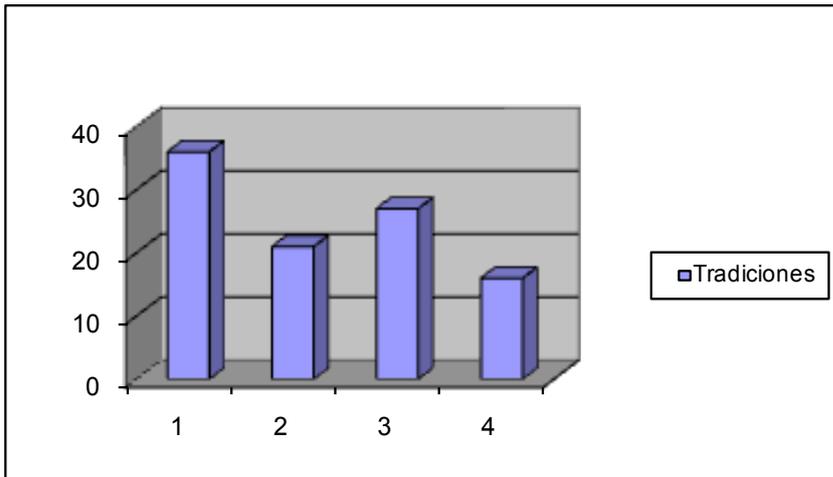
Nivel de importancia del rescate y difusión de leyendas

si	100
no	0



Tradiciones más representativas

1.Religiosas	36
2.Cívicas	21
3.Fiestas populares	27
4. Deportivas	36



Tradiciones

Desfile de cantonización	76
Paseo del chagra	58
Toros populares	65
Rosario de la aurora	72
Pase del niño	67
Misa de gallo	43
Ferias artesanales	33
Teatro	23
Música	31
Danza	18

Deportes

Fútbol	68
Ecuavoley	34
Bastekball	51
Pelota nacional	19

Conclusiones: Luego de realizadas y tabuladas las encuestas se concluye que existe un desconocimiento en todos los rangos de edad respecto a las leyendas. Han sido de interés los datos respecto a las tradiciones más representativas, a saber las religiosas y también el numeroso conocimiento y participación respecto de tradiciones como los desfiles y festividades religiosas. Es de reconocerse que otro tipo de expresiones como la danza o el teatro tienen menor prevalencia en la ciudad.

Memorias escritas de los días de taller

Memoria del Taller “Círculo Popular”

Parte del proyecto de fin de carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la PUCE sobre “Leyendas de Sangolquí”

Lugar de realización: Colegio Rumiñahui

Fecha y duración: Inicia el día sábado 8 de octubre del presente año y finaliza el día sábado 29 de octubre del mismo año (Se realizará los días sábados durante cuatro semanas)

Facilitadores:

María Gabriela Ruiz Carrera

Cristian Gallardo Albuja

Participantes:

Jóvenes del MONAR y el Colegio Rumiñahui.

Colaboran:

COPINAR, MONAR y COLEGIO RUMIÑAHUI

PRIMER DÍA.

Sangolquí, sábado 8 de octubre de 2011.

Tema: Introducción a las leyendas de Sangolquí

Objetivo del día: Conocer el grupo e introducirnos a la temática del taller.

Actividades realizadas:

Partiendo del objetivo del día con el tema del taller como guía, empezamos la mañana con un ejercicio corto de relajación y atención. Este ejercicio consistía en cerrar los ojos y permitir que los sonidos, tanto del exterior como también de aquellos surgidos en nuestro cuerpo, puedan ocupar ese momento de atención. Además se dirigió una visualización sobre el lugar que ocupamos en el espacio, teniendo en cuenta que es el mismo que lo compartimos con todos los otros seres que habitan el planeta Tierra. En general este ejercicio se realizó de buena manera y paso seguido pasamos a sentarnos todos en círculo en el suelo y empezar a presentarnos. Empezamos con nuestros nombres pero se propuso que cada uno pregunte algo que quiera saber del otro que no sepa, diciendo primero el nombre y que no se repitan las personas ya preguntadas para poder participar todos. Del mismo modo, esta actividad se realizó bien. Hay que tener en cuenta que el número de niños, niñas y jóvenes participantes fue el ideal. En total fueron doce chicos y chicas de los cuales dos pertenecen al MONAR y el resto son parte del Colegio Rumiñahui.

Conociéndonos un poco más y sintiéndonos todos más en confianza, empezamos la parte de relatar y discutir a manera de foro acerca de leyendas, tradiciones, emociones y opiniones sobre estos temas. Esta sección ocupó la mayor parte del tiempo que teníamos programado para el taller. Pero de igual manera fue un espacio muy rico en contenido. Los jóvenes participaron activamente, contándonos leyendas, hablándonos sobre sus sentimientos acerca de ellas, como

también dándonos su opinión sobre el tema. Hay que mencionar que algunas de las leyendas que contaron eran leyendas quiteñas y afirmaron no conocer muchas leyendas de Sangolquí. Ya finalizando esa parte, expusimos brevemente los objetivos del taller y también las actividades a realizar y cuantos días durará todo el trabajo.

Como parte de la explicación teórica para la introducción al tema mencionamos qué tipo de relato literario son las leyendas, a saber; un relato ficticio que usa elementos reales y que tiene una función didáctica moralizante. Una de sus características destacadas es el uso de la imaginación e hicimos una analogía con el tipo de relato científico, el ensayo, que usa al contrario de las leyendas un lenguaje natural (científico técnico). Además apuntamos que una de las funciones de las leyendas, concretamente, las de Sangolquí, es que transmiten una moral tradicional, que no necesariamente está vigente y es necesario examinar y aprender a discernir sobre su mensaje. Nos llevamos una sorpresa al conocer algunas de las opiniones y conclusiones de varios chicos y chicas, entre ellas tenemos; que las leyendas nos ayudan a conocer el bien y el mal, que nos enseñan cosas, que se usa la imaginación, que dan miedo, que nos enseñan que hay un Dios. Un dato interesante es saber que las leyendas en general están aún bastante presentes en estos chicos y chicas. También el alto grado de identificación y convicción con respecto a su contenido.

Habiendo experimentado este espacio les dimos a los chicos y chicas un descanso. Después de ello, empezamos con la parte práctica del taller. Para esto empezamos con otro pequeño ejercicio de visualización en donde el objetivo era ayudar a la conceptualización de lo tratado durante el día para representarlo sobre el papel de forma visual. Hubo un buen desarrollo de los dibujos junto con la temática. Percibimos que la mayoría tocaron el tema del duende. También vimos que se desprendían pocos elementos abstractos y la mayoría tendió por hacer dibujos definidos.

Con respecto al uso del material todos los chicos y chicas hicieron un buen uso de él. Además esa parte práctica se acogió muy bien entre todos viendo que algunos desplegaban un buen nivel de creatividad. Finalizando ya con el trabajo, pusimos todos los dibujos sobre las mesa e hicimos una pequeña revisión de todos los trabajos, a la mayoría les gustó eso.

Por último repartimos los refrigerios y todos fueron saliendo, avisándoles de antemano para que no faltasen el próximo día.

En conclusión el taller se desarrolló bastante bien salvo algunos inconvenientes de tiempo y atención.

Observaciones:

Durante este día el trabajo se realizó de manera fluida. Hubo algunos inconvenientes con respecto a los chicos y chicas en su disciplina y la manera en que ellos están acostumbrados a trabajar. Les costó un poco empezar el trabajo y también acudir al aula al principio del taller y después del descanso.

En cuanto a la manera que están acostumbrados los chicos y chicas a trabajar me parece que el aprendizaje participativo no es algo que se trabaje en escuelas y colegios. En este sentido, nuestro trabajo constituye un conocimiento que se genera desde el grupo siendo los facilitadores guías y no simples expositores.

Otro aspecto a señalar de parte de nosotros, los facilitadores, es el inconveniente del tiempo que afecta a la organización del taller. En este caso, este primer día fue una toma de contacto tanto a lo que los chicos y chicas saben, como también al conocimiento de sus ritmos de trabajo y sus inquietudes. En esa medida coordinaremos nuestra metodología y temática para los próximos días con lo que se ha mostrado este día de taller. En resumen, se ha realizado una socialización efectiva. El hecho de disponer de un número no muy grande de participante hace que el trabajo sea más positivo.

Memoria del Taller “Círculo Popular”

SEGUNDO DÍA.

Sangolquí, sábado 15 de octubre de 2011.

Tema: Las leyendas y su relación con la ciudad de Sangolquí

Objetivos del día: Conocer la ciudad de Sangolquí a través de aquellos aspectos particulares sobre ella que se muestran en la leyendas.

Actividades realizadas:

Para este día las actividades tenían un cariz similar al anterior día de taller. De nuevo la metodología giraba alrededor de la fluidez, la libertad, el aprendizaje en grupo y la participación de todos los asistentes por igual. En este sentido, partiendo del tema a tratar este día, decidimos dirigir nuestra exposición en torno a dos leyendas de Sangolquí más el relato de anécdotas, experiencias y otras leyendas que se puedan compartir de manera espontánea.

Este segundo día se trabajó con un grupo más grande, lo que implicó iniciar con otra dinámica de presentación que resultó positivo sin embargo para afianzar el conocimiento de los participantes que ya nos acompañaron la semana anterior.

Como primera actividad del día Juliana- la técnica del Copinar que nos acompañó este día- se encargó de una dinámica de atención, diversión y soltura; realizó la dinámica “cielo, mar y tierra”. A los chicos y chicas les gustó y se rieron bastante.

Después de eso propusimos un pequeño ejercicio de visualización, atención y relajación. Para ello, por la misma vía de la semana anterior, hicimos una conexión con el espacio, los sonidos y la respiración. Con la atención en la respiración, intentamos hacer de ella una respiración profunda y hacer que todos nos calmemos y podamos empezar con las actividades del día de forma relajada.

Seguido a estos ejercicios, empezamos de nuevo con una pequeña introducción al taller hablando de nuestras motivaciones, los objetivos del mismo y las actividades que realizaremos. De los chicos y chicas nuevos que acudieron varios de ellos acogieron el plan de buena manera.

A continuación empezamos con la exposición del tema. Tuvimos que acoplarnos a usar la computadora portátil por un inconveniente con el proyector. Para este día se decidió hablar en primer lugar sobre dos leyendas, a saber; “La leyenda del aguacate” y “La leyenda del Güiña Güishi”. Ambas leyendas transcurren en la misma ciudad de Sangolquí, además que ilustran aspectos y circunstancias particulares de este lugar como; la flora y la fauna, sectores y lugares especiales, la cultura religiosa, las prácticas de sus antiguos habitantes (su fe, sus actividades nocturnas, sus costumbres). Por este motivo se fueron escogidas oportunamente para relacionarlas con la ciudad. Junto con el relato de estas leyendas señalamos aquellos elementos especiales que resaltan el carácter particular de Sangolquí. Además las fotos fueron un buen respaldo.

Entre la primera leyenda, la del “Aguacate”, y la segunda, la del “Güiña Güishi”, hicimos una pequeña actividad para ejemplificar ese carácter dinámico que las leyendas poseen; su capacidad de transformación a medida que van pasando de “boca en boca”. Esta actividad consistía en enseñar una foto a uno de los cinco voluntarios que se prestarían amablemente para el juego. Este primer voluntario o voluntaria contaría lo que vio a otro de los voluntarios, éste a su vez al siguiente hasta comprobar cuál sería el resultado. Todo esto se realizó en frente de todos los demás participantes. Y el resultado final fue una construcción curiosa que algo tenía que ver con lo que el primer voluntario vio y pudo percibir de la fotografía, pero la imaginación, la observación

superficial y los entresijos del lenguaje, la transformaron en una fantasía bastante graciosa para todos. Este pequeño juego ilustró grandemente ese factor dinámico ya mencionado de las leyendas y sirvió para que los participantes experimentáramos en vivo y en directo las variaciones que tiene el lenguaje en su interpretación como también en su comunicación. Este ejercicio fue bastante ilustrativo.

En referencia a la parte de la exposición, uno de los objetivos fue dar pie a la charla, a un foro sobre el tema, momento en el cual se pudieron contar cosas, hablar de impresiones, de elementos que se mostraban allí e, incluso, Felipe, un pequeñín del grupo del MONAR, nos contó una maravillosa historia en torno al “Güiña Güishi”, al parque El Ejido y a los seres maravillosos de las leyendas de Sangolquí. Durante el lapsus de un cuarto de hora tuvo a todo el taller en silencio escuchando y maravillados todos por su capacidad narrativa. Después de esta sorprendente experiencia realizamos otra dinámica y para ello Juliana nos volvió a colaborar además de preparar al grupo para unas indicaciones y para el trabajo práctico.

Ya en la parte práctica, la actividad creativa se dificultó en relación a la semana pasada, acusaremos a la falta de tiempo y el número mayor de niños. Sin embargo, a pesar de no contar con el tiempo apropiado para la conceptualización, pudo darse un desarrollo aceptable y hubieron trabajos interesantes en torno a lo que se habló ese día. En esta medida, queremos para la próxima semana priorizar la participación, la discusión y la generación del concepto, además de darle el tiempo necesario a la elaboración creativa.

Para terminar cabe destacar que en general las ideas fundamentales pudieron ser expuestas y tratadas en el taller. Ese día se pudo topar los temas de la religión, la naturaleza, las prácticas nocturnas de los habitantes del lugar, el sentido moralizante de las leyendas como también su efectividad para transmitir su propósito.

Observaciones:

Cabe destacar que el hecho de tener un grupo más amplio reduce la calidad del acercamiento y transmisión de la idea del taller. En cuanto a esto, teniendo en cuenta la naturaleza vivencial del taller, en futuros talleres será necesario limitar el número de asistentes para que la experiencia sea más positiva.

Por otro lado, ese día se probó no hacer el descanso, ya que Juliana ocupó ese tiempo para hablar de futuras actividades que se realizarán en el Copinar. Este hecho provocó que los chicos y chicas estuvieran más inquietos por lo cual se convino en hacer una dinámica. No podemos saber a ciencia cierta sí el resultado fue bueno o no, pero consideramos desde nuestro punto de vista que es necesario que descansen un rato su mente y su cuerpo como se ha tenido planificado.

En la evaluación entregada al final, en la parte de sugerencias, cabe destacar propuestas como la de dejarles contar más leyendas o tener más tiempo para dibujar. Teniendo en cuenta eso el próximo taller, como ya se mencionó, considerará esos apuntes. Por lo demás, en general la acogida ha sido buena y se han sentido bien, aunque a veces se distraigan un poco.

Con respecto a los materiales, Juliana, la técnica del Copinar, tuvo inconvenientes con facilitar-nos el proyector que había sido solicitado, lo que dificultó las actividades que se habían planificado realizar con él. Para un próximo día se espera contar con el proyector desde el día anterior para evitar inconvenientes

Memoria del Taller “Círculo Popular”

TERCER DÍA.

Sangolquí, sábado 22 de octubre de 2011.

Tema: Las leyendas como parte de la Literatura Popular

Objetivos del día: Conocer el lenguaje literario y simbólico del que hacen uso las leyendas.

Actividades realizadas:

Este tercer día de taller transcurrió de una manera más ordenada y sincronizada que el último día. Surgieron participaciones inesperadas como la de Byron que viene de parte del periódico local de Sangolquí y que propuso una actividad, eso sí, bastante amena. Aparte de estos pequeños detalles en general el desarrollo de la temática y la parte práctica se pudo abordar nuevamente bastante bien.

Como primera actividad, arrancamos con la dinámica del pistolero que tiene como objetivo despertar la atención, los reflejos y la integración. Se repitió el juego varias veces, fue bastante divertido. A continuación seguimos con una presentación rápida donde cada uno tenía que decir su nombre y una cualidad que crea que posee. Hubo un niño que no sabía qué significa cualidad pero sin esperar ni un segundo el compañero de alado le explicó su significado.

Con la presentación ya realizada continuamos con la introducción al taller de ese día junto con la explicación de sus objetivos, las actividades que se harían y también se dio algunas indicaciones. Inmediatamente después empezamos con la exposición del tema del día; las leyendas como parte de la literatura popular.

Para esta parte se utilizaron como recursos didácticos la reproducción de un video sobre la explicación de la circulación sanguínea en dibujos animados y el relato de la leyenda “La mula del socavón de la Palma”. Además de eso, Byron aportó con un ejercicio de representación teatral donde se adaptó una leyenda transformando su sentido a una situación más actual en contraposición al sentido original de la leyenda.

Los temas a tratar bajo el tema principal ya citado fueron; El lenguaje metafórico en la literatura y la literatura popular, y el lenguaje simbólico en la literatura y la literatura popular. Estos dos en relación a las leyendas. Por otro lado, Byron hizo un nexo entre los valores que se transmiten en las leyendas -concretamente la de “La mula del socavón de la Palma”- con la coyuntura actual, haciendo una adaptación y ampliación del sentido de la leyenda.

Lo trabajado durante este día dio lugar a la comprensión de como se construyen las leyendas, que lenguaje manejan, qué elementos y qué valores se usan y transmiten. Así también de qué forma eso se comprende y a su vez se aplica. Byron por otra parte, trasladó el sentido original de la leyenda que situaba a la mujer en un papel malhechor por ser ahí actora de sacrilegio siendo amante de un cura para transformarse gracias a la adaptación en víctima del maltrato machista. Esto último resulto muy constructivo y tuvo una buena acogida por parte de todos los chicos y chicas. Acabando esta sección, vino el momento del descanso para que al regreso empezara la parte práctica del taller.

En la parte de creación visual, realizamos para comenzar brevemente un ejercicio de concentración, visualización y relajación con el acompañamiento de música. En la parte práctica del taller es donde todos empiezan a plasmar en colores y formas todo lo que se habló en la primera parte. También es en esta parte donde el tiempo más hace de las suyas y empieza a correr más rápido que nuestras plumas y pinceles. Los trabajos de los chicos y chicas se desarrollaron alrededor de los personajes y lugares que aparecen en las leyendas que se relatan. En el trabajo

práctico se ha visto que no se recurre a expresar sentimientos o conceptos a partir de formas abstractas, se tiende sobre todo a expresiones más realistas. En estudiantes novatos es posible que primero se aplique el realismo para luego abordar cuestiones más ideales. Al final de esta parte, hubo una pequeña exposición de los trabajos, se recogió el material y se repartió las hojas de evaluación del taller. Finalizamos con el refrigerio.

Observaciones:

Durante este tercer día de taller las ideas y las palabras navegaron alrededor de las artes, su uso y su valor.

¿Las artes, por qué?

Su valor como expresión estética, elaborada y pensada sobre la realidad, lo que el mundo es y exhala, tiene un papel importante en la cosmovisión de cada persona y de cada pueblo. Conocer las diferentes manifestaciones representativas como aportes para la alimentación de nuestro modelo del mundo es fundamental para no estancarse en un derrotismo ético. De igual manera, la expresión artística actúa como estímulo del pensar crítico que esquiva todo condicionamiento interesado que cae como un rayo desde la cúpula de las organizaciones sociales como gobiernos, líderes religiosos o las clases élites.

En correspondencia a esto, el trabajo de identificación, ejercicio y valoración de la expresión estética -en este caso literaria- como transmisora de información ha sido el núcleo del trabajo que se han hecho estos tres días de taller con los chicos y chicas participantes.

A propósito de la participación, la generación de ideas y los trabajos visuales en torno al mensaje literario artístico popular -aunque el desenvolvimiento ha sido algo tímido- se han visto destellos y arribos muy ricos, que han dado lugar a que se aumente la conciencia de lo que las leyendas son.

Memoria del Taller “Círculo Popular”

CUARTO DÍA.

Sangolquí, sábado 29 de octubre de 2011.

Tema: Comunicación visual de las leyendas.

Objetivos del día: Comunicar visualmente el contenido y el sentido de las leyendas mediante la conceptualización y la expresión comunicativa visual.

Actividades realizadas:

Último día de taller. Día de valoraciones finales, conclusiones, despedidas, alegrías y tristezas. Se propuso un trabajo que resuma los temas tratados durante estos cuatro días de trabajo. Además la temática de este día rondó alrededor de como comunicar aquello que se recuerde, aquellos temas, leyendas, anécdotas, etc. que hayan calado y se quiera comunicar. Durante este día dimos prioridad a la generación de la idea guía (concepto) para la realización del dibujo con intenciones comunicativas.

Empezamos el día con la introducción diaria al taller, a la temática, hablando de los objetivos y dando algunas indicaciones. Una pequeña presentación para refrescar la memoria en nombres y con el añadido de adjuntar al nombre un detalle de nuestra vida. En este caso propusimos que se contara cuál fue la primera actividad que realizaron por la mañana. Hacer este pequeño ejercicio

para la mayoría es algo que despierta interés por lo que sucede en el aula y también por el otro. Genera humor y nos enseña sobre las costumbres que realizamos los demás. En esta primera parte del taller la atención, el ánimo y la disponibilidad de trabajo está aún en calentamiento pero hay muy buena disposición.

Pasando a la parte de las dinámicas, realizamos la dinámica de la tempestad con algunas modificaciones, se movió bastante bien. No hubo mucho apoyo en cambio en la propuesta de hacer el baile del periódico, los chicos y las chicas con vergüenza no quisieron animar el juego, excusas como que la música no gusta, la pareja no se mueve y no ver a nadie empezando, fue el declive de esta actividad.

Ocupándose ahora de la parte del desarrollo del taller, se tuvo la intención de abordar el tema de comunicación visual teniendo en cuenta que se puede hacer uso de recursos para que esta comunicación sea más efectiva. Se empezó explicando que en este día se podría escoger entre los dibujos realizados en días anteriores o hacer uno nuevo para contar mediante el dibujo un tema, leyenda o anécdota que más les ha gustado y parecido bien. El detalle a tener en cuenta es que para este ejercicio se propuso también usar la escritura y el boceto ambos como base clasificadora del trabajo posterior. Hacer estos pequeños ejercicios sirven para generar una idea clara que partiría de una intención particular y que esta pueda ser enfocada y plasmada de la mejor manera posible. Estos ejercicios no fueron obligatorios, pero para no dejar una brecha técnica en aquellos que no recurran a estos recursos citados, durante el desarrollo del conversatorio ejemplificamos la generación comunicativa visual mediante un juego que se basaba en una fábula del poeta latino Fedro. Este ejercicio sirvió para entender cómo las imágenes cuentan cosas, y que ello puede sustituir a un texto o además complementarlo y enriquecer el sentido comunicativo de cualquier obra.

Paralelo al desarrollo del taller realizamos con algunos de los chicos y chicas participantes una pequeña entrevista como evaluación final de todo el taller. De entre las cosas que se mencionaron destacó la forma de libre de trabajo con énfasis en el uso de la imaginación y la participación de los estudiantes. También se mencionó lo útil de trabajar las ideas para luego plasmarlas en papel u oralmente. En cuanto al dibujo, éste ha sido de nuevo considerado como medio de comunicación y aprendizaje. Algo a tener en cuenta que un estudiante sugirió a propósito de la disciplina es que nos animemos a ser más rígidos en ese aspecto. Con respecto a esta situación, nuestra intención es notablemente distinta. El autoritarismo, la imposición de la disciplina, obligar a los alumnos a ser lo que no son: “robots sin palabras y emociones”, ha sido uno de los motivos por los que la pedagogía ha chocado en este momento con la realidad humana y por eso ya no es eficiente. La educación ha dejado de ser una fuente de cultura y conocimiento. Solo ver el nivel ético global junto con una hiper especialización de una minoría que se transforma en élite y que tiene serios problemas de creatividad y realización laboral y personal. Por eso de nuestra propuesta contraformal.

En la parte práctica del taller, realizamos un apoyo en cuanto a técnicas o inquietudes con respecto a los dibujos y pinturas. Como ya se mencionó antes, esta vez el trabajo inicial del taller estuvo exclusivamente enfocado a la generación de la idea que guiaría el trabajo comunicativo visual. Por esta razón, en esta ocasión los chicos y chicas participantes gozaron de una base conceptual clara para poder expresar bien su idea en los dibujos y pinturas que ellos realizaron. La mayoría de los participantes trabajaron sobre las leyendas, cuentos y anécdotas en sí expresándolas de forma visual. Es importante mencionar que se hicieron modificaciones y adaptaciones a las leyendas cambiando su sentido, el lugar o incluso la época en que ocurrieron situándolas en un contexto más actual o más personal. Hubo también excepciones, algunos participantes usaron una representación más simbólica, escogiendo un personaje y describiéndolo con sus elementos característicos, otra participante se centró exclusivamente en dibujar y pintar símbolos y hasta palabra en relación a las leyendas, temática y sensaciones generadas en ella. Al final de la actividad práctica pudimos hacer una pequeña exposición de los dibujos realizados ese día por los chicos y chicas. Algunos de ellos pasaron al frente y hablaron sobre sus pequeñas obras. Los demás preguntábamos y opinábamos sobre éstos. Finalizado esto se recogió el material y nos despedimos de todos los estudiantes.

Observaciones:

Con respecto a las dinámicas, hay que mencionar, que las dinámicas que se realizan en talleres, seminarios o algunos cursos pueden tener como fin la integración de los participantes o también pueden servir como ejercicio tanto físico como mental para descansar o animar al cuerpo, un espacio para la liberación y descanso intelectual, todo esto mediante el juego. Sin embargo cuando no se muestra su utilidad y cuando no se ha despertado ese interés y visión, estos provocan aburrimiento y se hacen innecesarios. A parte de esto, es importante tomar en cuenta otras formas de distracción actuales; la fuerte influencia de los juegos electrónicos o de otras actividades de entretenimiento pasivo que no suelen tener un fin positivo. Por eso las dinámicas son importantes, pero han de ser bien propuestas y entendidas.

En cuanto a observaciones sobre las entrevistas, pudimos percibir aquello que los chicos y las chicas que han participado en este taller han sentido y han aprendido. Cada uno ha aprendido distintos aspectos en cuanto a lo teórico y lo práctico. Se han trabajado todos los días y todos y todas han tenido oportunidad de saber en ellos mismos qué es la expresión visual, qué materiales se pueden usar para pintar y como está su habilidad con esta puerta a la imaginación que es el arte visual. Pero estas dos actividades no se quedan marcadas con fuego sobre sus frentes como único fin del taller. Además de esto se han llevado como parte de la “colación de una lonchera”, que se come cuando se tiene hambre y se sabe que está allí y que ha sido preparada con amor y buenas intenciones, se llevan pues el sentido de romper con la rutina educativa, la oportunidad de saber que pueden opinar y desarrollar un sentido crítico con respecto a lo que ven o escuchan en la calle, en sus casas o en el colegio. Se llevan también muchas leyendas para compartirlas a su vez con quién quieran, se llevan la llave para abrir esa “caja de Pandora” llena de infinitas ideas porque la creatividad ha sido aquí valorada en su ejercicio libre. Además de todo, se llevan la satisfacción de haber vivido un taller en donde todos han sido aprobados con una calificación notable y dónde se valoró desde sus dudas hasta sus sonrisas finales.

INFORME FINAL Taller “Círculo Popular”

El taller ha finalizado luego de cuatro sesiones de trabajo conjunto. Haciendo un recuento, el primer día se logró un acercamiento al grupo y al conocimiento del tema, junto con la narración de historias y de un amplio conversatorio. El segundo día se trabajó en las leyendas como forma de conocer la ciudad de Sangolquí; sus costumbres, tradiciones, lugares importantes, etc. Para el día tres se propuso trabajar con el tema del lenguaje simbólico y literario que manejan las leyendas. Durante estos tres días el taller estuvo estructurado con el relato de las leyendas, el espacio de reflexión y participación en los conversatorios sobre los distintos contenidos, y la parte práctica de expresión gráfica. Sumado a esto se integraron dinámicas y diferentes ejercicios para el desarrollo de cada tema. Finalmente el último día se planteó una actividad de mayor conceptualización para utilizar el lenguaje visual como medio de expresión sobre los temas que cada uno ha destacado.

La metodología que fue aplicada durante el taller fue una metodología participativa, que propuso romper con los roles de emisor-receptor, profesor- alumno, y que permitió la construcción de conocimiento en colectivo; con la interacción y la guía de los facilitadores, además de permitir la ampliación e integración de contenidos en el desarrollo mismo del taller, para que su estructura se mantenga flexible y adaptable al grupo.

Los propósitos del proyecto eran además proponer alternativas de aprendizaje desde otros espacios fuera de los medios educativos formales, en este caso desde el taller y además lograr

insertar a la comunicación visual y la expresión gráfica como formas de conocimiento y procesos creativos importantes para el desarrollo de cada uno de los participantes.

Con lo que respecta a la logística, se tuvo ciertas dificultades al inicio en cuanto a la confirmación inicial del lugar de realización del taller, los asistentes y fechas que tuvieron que ser modificadas. Es de notar también que la mayoría de adolescentes que asistieron al taller pertenecían al colegio Rumiñahui, habiendo sido en un inicio la propuesta planteada para trabajarla con los jóvenes que pertenecen al MONAR.

En cuanto a la organización, se puede decir que se logró llevar a cabo todas las actividades a pesar de ciertas dificultades en cuanto al manejo del tiempo que se espera poder fortalecer en futuros proyectos. Sin embargo es de recalcar que este taller se presenta como un taller piloto al que se fueron adhiriendo necesidades y ajustes en su mismo desarrollo y que serán posteriormente tomadas en cuenta.

Conclusiones

Siendo el objetivo principal del proyecto difundir las leyendas de Sangolquí a través de un espacio de comunicación y participación, se ha logrado concluir positivamente con él. Los resultados del taller van con suerte, mucho más allá de transmitir las leyendas, sino también, lograr abrir un espacio de reflexión sobre todos los aspectos que dentro de ellas se manejan; tanto su trasfondo moral e ideológico como su contenido imaginativo y fantástico, el conocimiento de la ciudad a través de ellas, las formas de expresión populares; el uso del lenguaje, etc.

Gracias a que los jóvenes se han mostrado mayormente entusiastas respecto al trabajo dentro del taller y a la importancia de revivir las leyendas; este taller se plantea -con la aceptación y planificación adecuada- como el primero de muchos otros talleres en los que se puede trabajar sobre este tema con nuevos grupos.

El manejo del tiempo en relación a las actividades, la organización y planificación se irán fortaleciendo con esta experiencia. La metodología se espera por su parte seguirla aplicando para la consecución de otros proyectos similares.