

UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE ARTES
CENTRO DE POSTGRADO
Maestría en Artes

“Estudio de la estética de los juegos tradicionales para la reconfiguración y diseño de los juegos populares del Azuay: el caso de la ruleta y los dulces de corpus”



Tesis previo a la obtención del
título de MAGISTER EN ARTES

Autor: Dis. Esteban Torres Díaz
Director: Dr. Carlos Fabián Rojas Reyes

Cuenca - Ecuador
2014





Resumen

Los juegos tradicionales son importantes mensajeros de las culturas populares en Cuenca, sin embargo, en los últimos años su presencia ha ido disminuyendo debido al tsunami cultural propio de un mundo globalizador presente de manera agresiva, por ello se ha visto la importancia de investigar y analizar en este documento ¿cuáles son los motivos de esta depresión estética y formal?, y ¿qué podemos hacer los diseñadores, artistas y creativos, para apoyar a este importante elemento identitario?, pues con el fin de armar el camino para su salvaguardia, se propone un trabajo práctico que pretende actualizar la función del juego “la Ruleta”, basado principalmente en una nueva mirada conceptual y actual, manteniendo la esencia de objeto lúdico.

Palabras claves:

Juegos populares, juegos típicos, ruleta, castillo, cultura popular, dulces de corpus, fiesta popular, Cuenca, Ecuador, identidad, cultura.

Abstract

The traditional games are important messengers for the popular culture in Cuenca. Its presence has diminished in the past years due to the aggressive cultural tsunami of a globalized world, it is important to investigate and analyze in this document the reasons for this esthetic and formal depression, as what can we do as designers, artists and creatives to support such an important identity element. Well, with the purpose of making a way to save it, a practical work is offered which pretends to update the "ruleta" (wheel) game mainly based into a new actual look, keeping its playful essence

Keywords:

Popular games, casual games, roulette, castle, popular culture, sweets corpus, festival, Cuenca, Ecuador, identity, culture.



Índice:

Abstrac (español -Inglés)
Dedicatoria
Agradecimiento;
Contenido Introducción

Pág.

Capítulo I: Lo lúdico y la tradición

14

1.1	¿Qué es el juego?	16
1.2	El juego como elemento festivo	25
1.3	El juego como elemento artístico	27
1.4	El juego y el patrimonio material e inmaterial: la ruleta	28

Capítulo II: El juego como parte de la cultura

36

2.1	Estética del juego tradicional	38
2.2	Culturas híbridas	44
2.3	Sistema y tecnología de la ruleta	50
2.4	Estudio de un caso en el Azuay	51

Capítulo III: Construcción teórica de la propuesta

54

3.1	Semiótica	56
3.2	Reconfiguración – resignificación, para rediseñar un juego	62

Capítulo IV: Elaboración de un juego

70

4.1	Elaboración	72
4.2	Belleza	85
4.3	Diseño	88
4.4	Conclusiones	92

Anexos

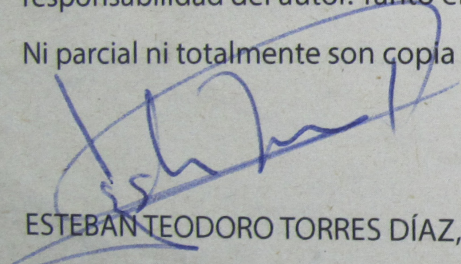
126

Bibliografía

132

Los conceptos, procedimientos, ideas y resultados de este plan de trabajo de grado, son exclusiva responsabilidad del autor. Tanto el tema como su contenido son producto de la labor del mismo.

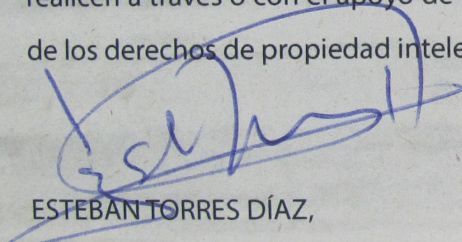
Ni parcial ni totalmente son copia o plagio de otra investigación.



ESTEBAN TEODORO TORRES DÍAZ,
Estudiante de la Maestría en Artes.



Yo, ESTEBAN TEODORO TORRES DÍAZ, estudiante de la Maestría en Artes, declaro conocer y aceptar las disposiciones del Programa de Estudios de Postgrado en Artes, que en lo pertinente dice: "Es patrimonio de la Universidad de Cuenca, todos los resultados provenientes de investigaciones, de trabajos artísticos o de creación artística, o científicos, o técnicos, o tecnológicos, y de tesis o trabajos de grado, que se realicen a través o con el apoyo de cualquier tipo de la Universidad de Cuenca. Esto significa la sesión de los derechos de propiedad intelectual a la Universidad de Cuenca".



ESTEBAN TORRES DÍAZ,

Estudiante de la Maestría en Artes.

Autores: Autor: Dis. Esteban Teodoro Torres Díaz
Director: Dr. Carlos Fabián Rojas Reyes

Créditos: Fotografía e ilustraciones:
Son tomadas e ilustradas por el autor
excepto las que se encuentren citadas.
Diseño y diagramación:
Esteban Torres Díaz
Corrección de textos:
Silvia Narváez T.
Impresión:
Selfprint

Construcción del prototipo (maqueta)
Castillo vertical: Spring
Ruleta horizontal: Señal X

Cuenca - Ecuador
2014

Agradecimientos:

No es posible caminar en el mundo del diseño sin apoyarnos en las vivencias, pensamientos, palabras y experiencias de los otros, he tratado de robarles un poquito de sus conocimientos (para que parezcan míos) mezclarlos, ordenarlos y proponer algo que espero sirva para dar una nueva mirada a nuestra cultura e identidad.

Este trabajo fue posible gracias al apoyo de muchas personas que dieron su tiempo y sus conocimientos para armar un diálogo gráfico - objeto, que se concretó en este proyecto.

Carlos Rojas
Eliana Bojorque
Fabiola Rodas
Macarena Montes
Reynel Alvarado
Eugenia Washima
Santiago Ordoñez
Tamara Landivar
Virginia Roldán
Monseñor Luis Cabrera
Nidia Vázquez
Oswaldo Encalada
Andrés león
Silvia Narváez
Gustavo Narváez
Oswaldo Santos
Ramiro Morocho

Instituciones que con su trabajo protegen nuestro patrimonio de manera constante y lograron concretar la idea:

CIDAP
INPC
MINISTERIO DE CULTURA
CASA DE LA CULTURA
FACULTAD DE ARTES / UC
SPRING
DIPAGGI
SEÑAL X
SELFPRINT

Y los cientos de artesanos que día a día mantienen la cultura popular.

**“Temo el día en que la
tecnología sobrepase
nuestra humanidad. El
mundo solo tendrá una
generación de idiotas”.
Albert Einstein**



Dedicatorias:

El concepto de este trabajo lo vengo pensando desde hace muchos años, ahora veo la posibilidad de contribuir con el diseño a estos juegos populares que me divertieron de niño, cuando mi Papá, Mamá y mi Abuelito me llevaban a las ferias, por eso quiero dedicar a mi familia el presente trabajo.

También quiero dedicar este esfuerzo a las personas que sufrieron mi ausencia puesto que estaba construyendo éste proyecto, a Sofía, Silvia y a la BB.

Finalmente quiero dedicar a los estudiantes y los juguetes, a los primeros porque con su creatividad y trabajo logramos dar los primeros pasos en la investigación y concreción, y a los juguetes porque veo en cada uno de ellos esculturas, arte y creatividad.



Al juguete.

Y a los artistas, diseñadores, artesanos, que con su creatividad construyen verdaderas obras de arte que nosotros los llamamos juguetes.



A los estudiantes.

Quienes nos proporcionan cargas de energía y creatividad, todos los días.



A Papacesitar (+)
Mi Abuelito, que me llevaba de pequeño a las fiestas populares y a lugares importantes de la ciudad de Cuenca.



A Mamá
Que brindó todo su tiempo y esfuerzo para criar a sus hijos.
¡Buen trabajo!



A Papá,
Sus días y noches de trabajo interminables, recorriendo caminos,
¡valieron la pena Papá!



A mi Negra,
Sofía mi hija, mi niña linda, te robé parte de tu tiempo para armar este proyecto.



A Sk
A mi Esposa Silvia y a su apoyo total en la construcción de este documento.



A la BB (que se llamará Sisa)
Mi niña bella que crece en la pansita de la Sk. Junto a mi Sofi son los mejores diseños de mi vida.



Título: “Estudio de la estética de los juegos tradicionales para la reconfiguración y diseño de los juegos populares del Azuay: el caso de la ruleta y los dulces de corpus”







Estudio de la estética de los juegos populares para la reconfiguración y diseño de los juegos tradicionales del Azuay: el caso de la ruleta y los dulces de corpus

Introducción

El patrimonio cultural de los pueblos confina una serie de manifestaciones y elementos que son parte importante de las tradiciones de los diferentes grupos sociales. El presente proyecto de tesis pretende contribuir a la permanencia de los mismos, gracias a la reconfiguración y resignificación de una unidad que ha sido seleccionada en medio de diversos íconos culturales, por sus manifestaciones que le han hecho acreedora de una riqueza digna de ser reconocida no solo como patrimonio cultural material, sino también como patrimonio cultural inmaterial de los pueblos, al llevar consigo una serie de elementos valiosamente identitarios, pero que debido a la homogeneización cultural, día con día van desapareciendo. La ruleta, juego popular poseedor de un inmenso abanico de representaciones, fue el electo gracias a una extensa investigación de campo, como el gran elemento lúdico protagonista de este proyecto. Para la construcción de esta responsabilidad, se ha realizado un debate entre los juegos tradicionales, su incidencia dentro del patrimonio cultural, y su posible desaparición, debido al descuido de estos dispositivos como parte importante de la cultura, y a una involución promovida básicamente por la aparición de nuevos juegos virtuales que ofrecen mejores y variados dispositivos de entretenimiento.



Una vez determinados los valores culturales olvidados de estos componentes lúdicos en vía de extinción, se analiza la importancia de su rehabilitación, reconfigurándolos con elementos que dieron origen a su aparición, conjuntamente con otros que guardan relación con el contexto en el que se desenvuelven (fiestas populares, y dispositivos que brindan apoyo para regenerar y dar una nueva mirada formal a los mismos), conquistando

un nuevo espacio vital y activo para estos componentes a ser aplicados posteriormente en la fiesta del Corpus Christi de la Atenas del Ecuador.

Capítulo Uno

Lo lúdico y la tradición



1.1 ¿Qué es el juego?

El juego ha estado presente desde siempre, todos en algún momento de la vida lo han practicado. Es una actividad paralela e inseparable de la diversión, el esparcimiento y el pasatiempo, e incluso en la actualidad se ve con más frecuencia que va de la mano del conocimiento y aprendizaje, para desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas, y como una herramienta para relacionarse con el resto de seres humanos.

Hoy en día, al rededor del mundo, en algunas instituciones, se ha optado por el empleo del juego como un elemento de aprendizaje, ya que la gente se educa jugando, a más de tener muy en cuenta un aspecto importante del ser humano -el hombre desde siempre ha competido- por este motivo, el juego en la enseñanza sirve para que los estudiantes compitan y luchen por ser mejor que el de al lado.

Existen múltiples definiciones sobre el juego, una de ellas es la de la Real Academia Española que explica que “viene del latín iocus, y la describe como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana y se pierde”. (www.rae.es) Fecha noviembre 2013. Sin embargo, una definición muy seductora es la de Huizinga, quien lo describe como una “acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de –ser de otro modo- que en

la vida corriente”. (Bernabeu, 2009:47). Johan Huizinga define al juego como Díaz, quien expresa que la acción lúdica “Nos sacan del mundo objetivo y rutinario del ASÍ ES para transportarnos al mundo del COMO SI FUERA...” (Díaz, 2006:31).

A más de las enunciaciones antes mencionadas, a lo largo del tiempo muchos han dado diversas definiciones y opiniones sobre el mismo. “La teoría de Schiller es trascendental e idealista y las de Darwin y Spencer son biológicas y naturalistas. Darwin y Spencer consideran el juego y la belleza como fenómenos naturales generales, mientras que Schiller los conecta con el mundo de la libertad, para él, el hombre juega únicamente cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra y es completamente hombre únicamente cuando juega”, (Cassirer, 1968:143), puesto que lo lúdico está dentro del ser humano como forma para conocer el mundo, para tener contacto con lo que lo rodea, sin que el juego produzca un rédito mercantil, sino por la satisfacción interna que provoca el poder jugar, satisfacción traducida en una cierta libertad y belleza, características intangibles, difíciles de ser limitadas, debido a su subjetividad.

Todas estas definiciones, si bien son contemporáneas, no se puede olvidar que los juegos llevan consigo una historia, a más de que son actividades que han evolucionado hasta la actualidad.



Hoy en día, alrededor del mundo, en algunas instituciones, se ha optado por el empleo del juego como un elemento de aprendizaje

**Hay una relación
inherente de los juegos
con la actividad humana**



Existen referencias sobre ellos desde el año 3000 a.C. Es una experiencia que el ser humano la adopta prácticamente desde que nace. Las caricias, cosquillas, o los gestos, seguramente son las primeras intervenciones del juego en la sociedad primaria, que sirvió como elemento comunicativo para posterior desembocar en el lenguaje, y luego en la escritura.

Si bien se expresa la relación inherente de los juegos con la actividad humana, investigaciones han demostrado que los animales también practican este ejercicio, en la mayoría de los casos para aprender. Juegan a cazar, explorar, etc.

En los seres humanos existen tipos de juegos como simbólicos o sociales. El primer caso se lo puede observar en el momento en que un niño toma por ejemplo una botella y la manipula como si fuera un avión, ahí está jugando el niño con un avión, no con una botella, y el juego social puede ser visto al momento en que los infantes se relacionan con otros similares o con adultos.

Pero a más de los tres tipos de juegos antes mencionados, según Caillois “los juegos son innumerables y de múltiples especies: juegos de sociedad, de habilidad, de azar, juegos al aire libre, juegos de paciencia, de construcción, etc.” (Caillois. 1986:7). Es común observar al hombre practicando diversidad de actividades lúdicas como juegos de mesa, o los de rol, en la que la persona tiene un papel que debe seguir, “el elemento lúdico en una niña disfrazada podría ser la investigación en la medida en que ella especula sobre ¿cómo actuaría una cantante famosa o una presentadora de televisión vestida con un hermoso traje?” (Rubio. 1996:52), u otro tipo de juego que en la actualidad ha logrado mucha aceptación son los juegos de video, mismos que en un cierto grado ha conseguido que las sociedades contemporáneas dejen

de lado a otro tipo de juego, un juego que forma parte de la cultura de los pueblos, los juegos tradicionales o populares, relacionados con un lugar específico y su historia, que sobreviven como una tradición que es traspasada de generación en generación y también gracias a instituciones o personas que trabajan con el fin de mantenerlos vivos.

Una vez que se ha visto de forma breve la variedad de elementos lúdicos existentes, es importante tener en cuenta que el juego va de la mano del juguete, que es un accesorio que según Pinon “provoca el impulso de actividad que en seguida va a ser el juego, lo sostiene y es función de su asociación con el juego. Un objeto concebido como juguete y que sirva para otro fin, y no se emplee para jugar, no es un juguete, en última instancia. Sólo el empleo confiere al juguete su carácter definitivo”. (Sarazanas. 1972:31). En base a ello, Bonilla y Enríquez, autoras del libro *El Juguete Popular*, sostienen que la relación entre los juguetes y el juego es indivisible, no se puede pensar en un juguete sin relacionarlo con el juego, y la función que cumplan, lo va a caracterizar como juguete y no por ejemplo como adorno. Entonces, aquí cabe recordar de igual manera lo dicho líneas atrás, en el caso del juego simbólico, en que un niño toma una botella y la manipula como un avión, en este caso la botella pasa a ser un juguete, porque el sujeto le ha cambiado su función. “Un objeto es juguete siempre y cuando esté destinado en un determinado momento a satisfacer las necesidades de juego”. (Bonilla. 1987:3). “El niño que juega no vive en el mismo mundo de rígidos hechos empíricos que el adulto; su mundo posee una movilidad y transmutabilidad mucho mayores. Sin embargo, al jugar no hace más que cambiar las cosas reales de su contorno por otras cosas posibles”. (Cassirer. 1968:142).



Se pueden observar incluso juguetes desde siglos atrás, como los de arcilla, hechos por el hombre Mesoamericano con una plataforma y ruedas para ser halados con un cordón, todos estos juguetes y muchos tantos otros que si bien los tenemos en la actualidad pero que luego van a formar parte de la historia, nos demuestran que a pesar de que en la vida diaria al juguete no se le ha dado la importancia que debería tener, ya que se lo ha visto como algo frívolo, o simplemente ha pasado desapercibido, es fundamental, ya que “refleja las transformaciones de tipo económico, social y tecnológico de las distintas épocas. En cada período ellos cumplen una determinada función social. Los juguetes que a pesar de las modificaciones aún permanecen, son elementos que responden a necesidades psicológicas permanentes en el hombre”. (Bonilla. 1987:4).

Pero dentro del inmenso mundo de los juguetes, se puede observar uno de los más importantes al momento de hablar de cultura y tradiciones, los juguetes populares, que pertenecen a una región específica y transmiten la realidad de cada pueblo, sus costumbres y tradiciones. Realizados en la gran mayoría de manera artesanal, por personas que pertenecen a la clase popular, lo que le da el carácter de artesanía, objeto único, contrario a los juguetes de occidente producidos de manera industrial y en serie.

“En el pasado eran utilizados por la generalidad de los niños sin distinción de clase, en la actualidad son adquiridos en menor cantidad, pues hay la existencia del juguete industrializado, y del de plástico que a veces es más barato que el artesanal. El juguete popular en Cuenca tuvo una gran importancia por muchos años, pues nuestra ciudad, se mantuvo alejada de las otras por la distancia, y porque las carreteras de comunicación cambiaron a la modernización lentamente, pudiendo

**Los juguetes que a pesar
de las modificaciones
aún permanecen,
son elementos que
responden a necesidades
psicológicas permanentes
en el hombre**

mantener de forma más acentuada las tradiciones, la identidad". (Kirby. 2003:11).

Pero el juguete popular tampoco está ajeno al capitalismo, ya que debido a los medios de comunicación masivos, se difunden modelos y con ello el juguete que antes era considerado como una artesanía, ahora tiene una producción masificada, a más de que por la globalización se hace uso de elementos ajenos a los de nuestras tradiciones y nuestra cultura. "Ha penetrado en muchas esferas de la vida y ello no ha dejado de producir repercusiones. Ha destruido gran parte del arte y la artesanía propios del bajo status. El arte popular ha sido remplazado por reproducciones baratas de los grandes maestros; la música popular ha sido sustituida por el disco de gramófono; la artesanía aldeana ha sido sustituida por imitaciones en plástico, fabricadas en masa, de artículos más costosos". (Desmon.1970: 28).

No es extraño ver en festividades como el Pase del Niño o el Corpus Christi imágenes como Bob Esponja, el Hombre Araña, Superman o Batman, que vienen de una potencia mundial como lo es Estados Unidos, y no solo en juguetes, sino están visibles también en golosinas y otros elementos que antes solo usaban imágenes de nuestra tradición, se integran de ésta manera al mercado y compiten con los tradicionales.

Tanto los juegos de rol, los de mesa, o los populares y los tradicionales, etc., demuestran el interés que los productores ya sea artesanales o industriales tienen al momento de generar un juguete, y no es de admirarse, ya que si se analiza la naturaleza humana, se puede observar que el hombre empieza a jugar desde el vientre de la madre, existen fotografías de fetos que están sujetando con su boca los dedos de las manos o de los pies, posiblemente como un acto de reflexión del amamantamiento, o como un acto de travesura.

Cuando hay gente alrededor del recién nacido, los adultos tratan de motivarlo con elementos de vivos colores, formas diferentes, texturas, con el objetivo de arrancarle una sonrisa o un movimiento especial, conseguido naturalmente por medio de juguetes. "La vida del hombre es un gran partido, un juego y una competencia, un desafío donde los rivales son todas aquellas circunstancias y realidades que nos impiden crecer y desarrollarnos como seres humanos. Jugamos en la gran cancha del planeta Tierra, puestos la camiseta de nuestra identidad personal, única e irrepetible, con nuestro propio nombre y número diferente del resto de jugadores que son nuestro equipo, los demás son nuestros compañeros, nuestro entrenador (nuestros educadores) y con la conciencia como nuestro árbitro". (Díaz. 2006:30).

El niño juega con sus alimentos, sus juguetes, simulando situaciones que pasan en su contexto. "El hombre juega únicamente cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra y es completamente hombre únicamente cuando juega". (Cassirer.1968:143). Ya en estado de madurez, se hace presente esta actividad lúdica en los deportes, la danza, el baile, en los que se vuelven competitivos, incluso en conversaciones entre amigos, juegan colocándose apodos, burlándose de los momentos peculiares de la vida, y por último cuando llega la vejez, a pesar de portar un cuerpo cansado, todavía se puede percibir esa acción del juego, en una partida de naipes, incluso con sus descendientes. "Muchas personas se han devanado los sesos en torno al secreto de la creatividad. Yo sostengo que, básicamente, no es más que la prolongación a la vida adulta de estas vitales cualidades infantiles. El niño formula nuevas preguntas; el adulto contesta a preguntas viejas; el adulto infantil encuentra respuestas a preguntas nuevas.

El niño es inventivo; el adulto, productivo; el adulto infantil es inventivamente productivo. El niño explora su medio ambiente; el adulto, lo organiza; el adulto infantil organiza sus exploraciones y, poniéndolas en orden, las vigoriza". (Desmon. 1970:90).

El juego está presente de manera constante en toda la vida del ser humano, en un baile el hombre juega con la pareja, al ritmo de la música y usando su cuerpo como lenguaje. El juego (baile) se convierte en un motivo para socializar, conversar, divertirse, para unir, para ejercitar, por ello la creencia de la presencia constante del mismo en la vida del ser humano, en sus actividades, incluso culturales, que generan un vínculo con las fiestas de los pueblos, con el baile, la danza, la gastronomía, la música, los vestidos y las palabras.

No existen fiestas populares sin las características enumeradas, las danzas con sus trajes vistosos, movimientos corporales, donde el grito, la fiesta, se fusionan para emanar alegría, que da como resultado, un ingrediente importante de la cultura popular.

En las fiestas propias de los pueblos se puede encontrar una diversidad de juegos tangibles que forman parte importante de ellas, y que llevan consigo una carga trascendental de significados (el sonido de la ruleta al girar, la explosión del cohete, las imágenes que asociamos directamente con el momento como formas o volúmenes, el castillo, los dulces, los gráficos en las tableros de juego, etc.), que lamentablemente con el pasar del tiempo se han ido desgastando, olvidando o perdiendo, a más de que han sido superados por nuevas formas contemporáneas, que están en auge.





**Aunque el hombre
va creciendo no
deja de jugar
jamás**

La fiesta y el
juego son un
«tiempo libre» de
las presiones de la
cotidianidad
Díaz



1.2 El juego como elemento festivo

“Toda fiesta busca el regocijo de los participantes y, según las pautas de cada cultura, apela a aquellas formas de comportamiento y contemplación que generan alegría y pueden variar en cantidad de participantes, motivo y formalidad”. (Encalada, 2005: 8).

Nuestras culturas están colmadas de ciertos componentes que dan forma a los festejos típicos, particularidades que en conjunto, arman las fiestas populares, mismas que en su gran mayoría tienen un génesis religioso. “En los últimos tiempos, debido a una revalorización de la cultura popular y a un creciente afán por destacar la identidad, hay una tendencia a incorporar a estas celebraciones, incluyendo los desfiles, elementos folclóricos compuestos de música, danzas y vestimentas propias de grupos campesinos de la zona de influencia del lugar de la celebración, siendo los participantes, a veces conjuntos auténticos, a veces estudiantes –en la mayoría de los casos- que mediante disfraces pretenden reproducir prácticas propias de los lugares”. (Encalada, 2005:9).

Toda esta inclusión de elementos folclóricos en las celebraciones tradicionales, llevan consigo creatividad, trabajo y amor por cada detalle por parte de los artesanos, quienes año tras año se esmeran y emplean su imaginación para sorprender a los asistentes. “Cuanta imagería, cuanto trabajo acumulado en cada pieza que tiene una función específica dentro de ese cuerpo que se eleva al cielo que se llama castillo. Globos de

tamaños y combinaciones diferentes llevan alegorías y mensajes al cielo. El carrizo y el papel de despacho o empaque tratado con anilinas de distinto color. Hilo, mechas y dinamita, culminan siempre en bellos símbolos religiosos: custodia, cáliz, corazón, hostia, sol, copón, todos con armaduras finalmente conseguidas por manos de estos artífices”. (Mejía, 2002)

Muchos de los elementos místicos se anidan también en el juego, traspasando situaciones religiosas, sociales o culturales, a estos mecanismos lúdicos que representan de una manera graciosa, realidades que en muchos de los casos incluso son dolorosas. Esto se debe a que el juego es vital para el hombre, como lo cita Díaz Peralta en la revista *Utopía*: “una de las actividades principales de todo ser humano es el juego y la recreación, que le permiten salir de la rutina y del «tiempo ordinario» para sumergirse en el «tiempo sin tiempo de la fiesta», (Díaz, 2006:31), un ejemplo de ello es el Día de los Santos Inocentes que es celebrado en Cuenca cada seis de enero con comparsas que representan a situaciones y personajes sociales y políticos de manera jocosa. En esta fecha se conmemora un episodio de la religión católica, el asesinato ordenado por Herodes, de todos los niños nacidos en Belén menores de dos años, cuyo objetivo era el matar a Jesús de Nazaret, en este escenario, relatado en la Biblia, se puede notar lo doloroso de un asesinato, no obstante, la tradición ha llevado a recordar este momento histórico, de manera cómica y alegre, ya que “el aburrimiento no tiene espacio en el juego ni en la fiesta. La fiesta y el juego son un «tiempo libre» de las presiones de la cotidianidad. Son actividades recreadoras por excelencia, en un doble sentido: como distracción de nuestro «tiempo normado» y como recuperación o recreación de nuestra energía vital”. (Díaz, 2006:31).

El Día de los Difuntos se lo puede tomar como un ejemplo adicional, ya que es una fecha donde la población recuerda a sus seres queridos que han partido



de este mundo. El dos de noviembre es un momento que porta en sus haberes, algunos íconos que le suministran un mayor significado, en este caso, no es un juego sino un elemento gastronómico, la colada morada, producida a base de harina de maíz negro, naranjillas, piña, mora, frutillas, babaco y los mortiños, todos ellos, que dan como resultado de su fusión, un manjar propio de esta festividad. Adicional se consumen las guaguas de pan (Guagua (wa-wa) palabra Kuechua = «el hablar del valle» y de la lengua Aymara = «bebe»), que si bien son un producto culinario, encierran dentro de sí, un elemento lúdico al tener la forma de un juguete en este caso una muñeca. Esta golosina ha adquirido tal protagonismo, que incluso en los últimos años, en la ciudad de Quito, se realizan concursos para seleccionar a quién elabore la mejor guagua de pan. Tan similares son los intereses -jugar y festejar con este manjar-, pero tan variados son los participantes -sexo, edad y nivel socio-económico-, y es que “juego y fiesta son dimensiones profundas del ser humano. Subsisten desde los albores de la humanidad y subsistirán mientras exista el hombre”. (Díaz. 2006:31).

Como se puede analizar, el juego se convierte en un lenguaje de transmisión cultural de los pueblos, en el mismo se recrean de diferentes maneras, situaciones que pretenden ser transmitidas de generación en generación, sin embargo, al pasar de los tiempos, estos nexos que vinculan a la fiesta, al juego festivo con su génesis, con sus inicios, se han ido deteriorando, y en algunos casos extinguiendo, quedando simplemente el juego como tal, sin ningún puente que nos conecte con su verdadero significado y su razón de ser, lo que genera un desconocimiento del origen del juego, y como consecuencia una pérdida de importancia del mismo, siendo presa fácil de su desaparición. Si se entiende entonces al juego como un elemento de estas celebraciones, es importante ahondar esfuerzos para que ese componente del juego festivo retome la importancia

que tenía en años pasados, es decir, que sea nuevamente un transmisor de historia, de cultura, de arte, con un espacio importante dentro de la fiesta, y sobre todo, que este juego festivo sea entendido no solamente con su parte lúdica, de baile, de danza, de fiesta, sino también con un juego depositario de una gran carga comunicativa hacia la sociedad, incluso como una forma de educar a la población, por medio de un canal jocoso.

“Las fiestas populares están vinculadas a conmemoraciones cuyos hechos o personajes han calado con profundidad en el espíritu de los pueblos, por esta razón suelen repetirse anualmente en las fechas previstas”. (Encalada. 2005:9).

**“Las fiestas populares
están vinculadas a
conmemoraciones cuyos
hechos o personajes han
calado con profundidad
en el espíritu de los
pueblos...”**

Encalada

1.3 El juego como elemento artístico

En los múltiples recorridos realizados por las fiestas populares, y con múltiples se hace referencia incluso a los que hacía desde niño con mi abuelo, siempre ha estado presente, como le sucederá a muchas tantas otras personas, un interés por la construcción artística de estos juegos tradicionales, estos elementos mecánicos erigidos principalmente por manos artesanales y con criterios básicos, que logran que niños, jóvenes y adultos se encierren en un cosmos especial, lúdico, que brinda alegría.

Analizar estos juegos, de carritos, de bolas, de dados, y tableros multicromados, el ver estos gráficos, de marineros, barcos, balones, hojas, tréboles, sapos, payasos, compuestos por colores vivos, y combinaciones extrañas, no pensadas, casuales, muchos de ellos con formas torpes, posiblemente intensión de su constructor, con un nivel de dibujo superficial. Sin embargo, todos estos elementos, como una fanesca, de situaciones casuales, pensadas y no pensadas, pero que su fórmula y sus acciones hacen que esta unidad atraiga las miradas, e invite a que las mismas participen de su actividad, demuestra que todos ellos, a pesar de su falta de sintaxis gráfica y portadoras de una semiótica ajena (para las generaciones actuales), ponen su toque lúdico a los festejos.

Todo nos indica que si se adquiere una de estas ruletas o tableros, y aplicando una vez más el gesto de Duchamp, de tomar un urinario y ponerlo en un museo, (acción que convirtió a este urinario en una pieza de arte), y se lo sitúa en una pared a esta ruleta, se podrá notar que el juguete o juego se convierte en una obra de arte,

pues probablemente estos trazos torpes y gráficos de líneas torcidas, y esta cromática no pensada, junto con sus materiales, producen un lenguaje sin lugar a dudas artístico.

Si bien es cierto, esta estructura no está construida a partir de cánones pedagógicos o catedráticos, sí está edificada a partir de la semiótica y lenguajes de la gente, muchos de los cuales no tienen estándares académicos, y expresan a su manera, sus formas de ver el mundo, de sentir las fiestas y de aportar con su arte a la misma, un arte carente de reconocimiento, un arte que se lo ha pasado por alto, se lo ha dejado arrinconado, un arte popular que se debilita con el paso del tiempo debido a artes globalizadores, a los nuevos conceptos de arte contemporáneo cuya estética se aleja de los lienzos y esculturas y se acerca al concepto filosófico, el juego popular y que va camino directo a la desaparición debido al descuido de autoridades, consumidores y críticos que han relegado el valor cultural que poseen estos objetos. Pocos son los interesados en trabajar por su preservación. Claudio Malo, desde un punto de vista antropológico, ha considerado a este arte como un tema a tratar, "el término Arte Popular ha cobrado carta de naturalización en nuestra patria hace relativamente pocos años y los estudios realizados sobre este tópico son escasos y superficiales". (Kennedy, 1995:39).

Esta estética propia de esta gente, es la que va construyendo cultura, arte y tradiciones, ya que esta construcción de identidad, de cultura, de arte, se la consigue justamente con un lenguaje libre, espontáneo, que a criterio personal, es meritorio rescatarlo, mantenerlo y potencializarlo para evitar la extinción de estos juegos que le dan un acento importante a las fiestas populares.

No es la intensión quedarse en el pasado, tampoco se pretende decir que todo lo que está en el presente sea



bueno, sin embargo, pienso que el arte tiene ciertos fundamentos o cimientos en varios aspectos, que deben ser conservados como patrimonio de nuestra identidad.

Todo tiene una razón, los colores, formas, símbolos, estas estructuras mecánicas simples y complejas que forman parte del juego, que si se los comprende como formas de expresión artística innata de los pueblos, se puede decir entonces que el juego es sin duda un elemento artístico con lenguaje propio, que si bien es cierto es un poco confuso y alejado de las reglas y cánones aceptados por las sociedades civilizadas, no obstante, es otra forma de hablar y de expresarse, por lo tanto, digna de poder aportar para darle una nueva mirada artística convirtiendo de esta manera a este componente lúdico como un objeto artístico utilitario, que da impulso a la celebración popular con su sola presencia, y por medio de su cromática, formas, textura, mecánica, ayude a entender a la fiesta como tal, no solamente como elemento pagano, sino también como un narrador de la historia de la conmemoración, y que el pueblo aprenda por medio de este mensaje artístico lúdico, el momento en el que está participando.

“El juego es una función activa, no se halla confinado dentro de los límites de lo empíricamente dado; el placer que encontramos en él es absolutamente desinteresado... Psicológicamente hablando, el juego y el arte guardan una estrecha semejanza; no son utilitarios ni mantienen relación alguna con ningún fin práctico”. (Cassirer, 1968:141). Hay que recordar de igual manera, que el arte es un lenguaje universal, y por medio de este, es posible comunicarse con las culturas, y compartirlas con otras, integrando así, un dialogo cultural de ida y vuelta, donde se acepten el arte lúdico, pictórico, expresivo de otras culturas, pero también invitarles a que observen artes y tradiciones propias.

1.4 El patrimonio material e inmaterial: El juego la ruleta

El juego es un elemento que se encuentra incrustado dentro de las fiestas, incluso en algunos casos, el juego es la fiesta, como el carnaval, que es una celebración antigua proveniente de Roma, que fue introducida en América por los españoles y portugueses en el siglo XV. Al indicar que el juego es la fiesta, se quiere decir que el festejo con agua, es la celebración en sí, y no necesita de un juguete, ya que en este caso el agua juega un papel importante en la fiesta, como un sinónimo ancestral de limpieza de purificación. En la actualidad si bien no se lo entiende así, sino se la emplea para molestar o causar cierta incomodidad al otro, el provocar este fastidio hace que esa imagen lograda, sea tomada como un júbilo grupal.

Al hablar de los juegos en la cultura, necesariamente se aborda el tema del Patrimonio Inmaterial, que según la UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization), cuya traducción en español quiere decir Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, único organismo especializado de las Naciones Unidas cuyo precepto trata de la cultura, y que ayuda a sus estados miembros a aplicar prevenciones para la salvaguardia de su patrimonio cultural dice que Patrimonio Cultural Inmaterial son “los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas –junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes- que las comunidades, los grupos y en algunos de los casos los





individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural, que se transmite de generación en generación y que es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana". (Calero, 2012:34), lo que le otorga un alto grado de importancia a estas representaciones, por ello la preocupación de la UNESCO por salvaguardarlas creando en el 2006, a través de la firma del Acuerdo entre la UNESCO y el Gobierno de Perú en Francia, con el auspicio de Uruguay, Venezuela, Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, Costa Rica, Cuba, Guatemala, México, Paraguay y Perú, el Centro Regional para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de América Latina (CRESPIAL), entidad que se dedica a la recuperación y salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial de los pueblos y apoya a la creación de nuevas leyes políticas públicas que valoren el patrimonio inmaterial. (Ministerio de Cultura. 2010). La CRESPIAL, a más de intervenir en cada estado, busca mejorar las relaciones entre todos los países miembros, afirmando así al desarrollo cultural regional.

Una vez identificado el concepto de patrimonio inmaterial y la institución que lo salvaguarda, es importante conocer la relación juego-cultura, ya que es indudable que así como en la cultura, el patrimonio inmaterial evolucione constantemente, y muchas de estas expresiones se encuentren en peligro a causa de la homogeneización cultural, tal es el caso de los juegos populares. "En los juegos y entretenimientos tradicionales cuencanos se manifiesta un rico simbolismo y una gran tradición del quehacer cotidiano u ocasional. Lo material tangible de estos acontecimientos recreativos, con toda su variada gama de objetos, es un soporte de elementos no materiales intangibles que le dan significado y sentido" (Malo, 2001:8).

Estos forman parte de la fiesta, puesto que su mecánica y su semiótica, encierran íconos y símbolos, que se acoplan a situaciones y vivencias de los pueblos, quienes de manera gráfica y lúdica, las expresan en sus tableros, en sus dados, en sus cartas, sus lenguajes, y cuyos elementos forman un idioma que además de transmitir gráficamente la fiesta popular o la fiesta religiosa, sostienen una carga identitaria importante.

Al hablar de identidad, se hacen presentes las fiestas populares conmemorativas, colmadas de valiosas expresiones. América Latina, beneficiada con la presencia de diversas razas y etnias ofrece una inmensa gama de representaciones, desde rituales cristianos hasta festejos autóctonos.

"La fiesta es quizás el acontecimiento que resume por medio de una interpretación simbólica compleja, la vida del grupo campesino. Camaretas, bandas de música, comidas y poesía, caracterizan estas celebraciones". (Malo. 1987:13).

Ecuador posee algunos de estos tesoros, y la provincia del Azuay, principalmente su capital, que fue declarada como Patrimonio Cultural de la Humanidad por la UNESCO en el 99, es conocida por su centro histórico, su arquitectura, gastronomía, tradiciones, e incluso su contribución a las artes, ciencias y letras ecuatorianas, al ser cuna de ilustres personajes, pero también es registrada por su patrimonio inmaterial al ser portadora de importantes festejos como la navidad y el pase del niño viajero, la Fiesta de los Santos Inocentes, Carnaval, Semana Santa, Corpus Christi, el Día de los Difuntos y sus celebraciones de fundación e independencia, que exponen al mundo sus diálogos culturales, que años tras año regresan, demostrando que es vital trabajar por su preservación.

Las celebraciones antes citadas, junto con tantas otras dentro del territorio ecuatoriano invitan al rescate identitario. Estos festejos mientras más representativos de una región sean, y tengan una mayor carga cultural, más apetecidos por locales e internacionales serán, ya que cuando uno visita un lugar, siempre se interesa por lo característico, su gente, historia, leyendas, ritos, vestuarios y fiestas, motivos de sobra para buscar nuevos valores, con el objetivo de alcanzar una prosperidad respaldada por criterios de tradición e identidad, para protegerlas contra la irrupción de festejos extranjeros, ya que, como indica Malo, “vivimos en una doble tensión, la que nos impulsa a imitar a los otros e incorporar elementos ajenos a nuestro entorno por su mayor funcionalidad y eficiencia, y la que nos lleva a defender y preservar lo que es nuestro, lo que nos hace diferentes”. (Malo. 2006).

La presencia y adopción de costumbres externas ha afectado a los pueblos desde siempre, ya que como consecuencia se genera una pérdida progresiva de identidad, tal es el caso de Latinoamérica, acarreadora de una hibridez por la adopción de expresiones primermundistas. “América Latina continúa siendo un espacio muy rico de expresión de la diversidad, pero ésta se manifiesta hoy más que nunca bajo la forma de identidades dinámicas, cambiantes y sujetas a las más diversas influencias”. (Kingman, 1999:14). No obstante, el Ecuador aún tiene celebraciones que a pesar de verse afectadas por la mundialización, perduran y hablan, recuerdan sobre la responsabilidad de esta fortuna identitaria.

Toda esta hibridación cultural se debe a diversos factores, uno de ellos es el tema migratorio, dado por el abandono de los pueblos, para reubicarse en países como por ejemplo los Estados Unidos, Italia o España, portadores de interconexiones culturales, “la cultura se ha convertido

**“La fiesta es quizás
el acontecimiento
que resume por
medio de una
interpretación
simbólica compleja,
la vida del grupo
campesino”**

Malo



en un proceso de ensamblado multinacional, una articulación flexible de partes, un montaje de rasgos que cualquier ciudadano de cualquier país, religión o ideología puede leer y usar" (Canclini, 1995).

La música, vestimenta, ritos, bailes, gastronomía y fiestas identitarias, cohabitan con dispositivos globalizadores, depredadores de nuestra cultura, sin embargo, estar consientes de su presencia no es motivo para conformarse, "es necesaria la revalorización de las manifestaciones populares en su más amplia significación". (Malo, 1987:8).

El sentir el valor de la fiesta hace que la misma penetre en el conciente y subconsciente del individuo de la masa, de la gente y forme parte privativa de su trama cultural.

Cuenca, cuyo mayor número de habitantes son católicos y partidarios de las fiestas populares, que recuerdan en su mayoría acontecimientos religiosos, es merecedora de variados reconocimientos por sus tradiciones que sobreviven a pesar de la globalización.

Sus fiestas conmemorativas de Independencia y Fundación se llevan a cabo deseosamente, no obstante, como se dijo líneas atrás, al ser el mayor número de habitantes católicos, fiestas como el Corpus Christi, La Navidad o el Día de los Difuntos, se desarrollan con mayor ímpetu que cualquier otro festejo. "Andrés Hurtado de Mendoza, en recuerdo de su Cuenca nativa, impuso, en el Escudo de Armas de Cuenca del Ecuador, la inscripción *PRIMERO DIOS Y DESPUÉS VOS*. Era el lema que señalaba la jerarquía de valores, a la formación y desarrollo histórico de la sociedad cuencana. La interpretación que dio Cuenca a este lema heráldico fue, ante todo, el culto de adoración a Dios, traducido en la práctica con el homenaje social al Santísimo Sacramento en su Septenario; luego el amor intenso a la Madre de

Dios, y, como consecuencia, la convivencia humana, a base de la cortesía fraterna y el respeto recíproco". (Vargas, 1967:6).

Todo este paneo de información es una muestra de la importancia que tiene el patrimonio inmaterial de los pueblos, y una evidencia de la erosión producida como consecuencia del súper dominio de culturas extranjeras. Esta exploración para nada trata de indicar que ese diálogo entre culturas no deba existir, por el contrario, pretende justamente armar un diálogo entre culturas, y las que se yuxtaponen a las nuestras, pues si ese diálogo es de una sola vía, se convierte en un monólogo, la respuesta será una sumatoria de muchas culturas extranjeras sin una contraposición propia.

En este sentido es notoria la importante cantera de cultura que tiene Latinoamérica, y al hablar del Ecuador, la provincia del Azuay. No obstante, paralelo se puede observar el desgaste de la misma frente a estas culturas monólogas, una muestra se podría reflejar en la paulatina extinción de los juegos populares, y puntualizando un caso, la ruleta como elemento importante lúdico dentro de los festejos.

En los varios recorridos realizados, que han formado parte de esta investigación de campo, las respuestas son similares al momento de buscar datos o cualquier información sobre la ruleta presente en antaño en los festejos característicos de nuestra identidad: "ya no existe", "murió quien la operaba", "desconozco el significado", "la ruleta fue adquirida en Colombia", "no es un negocio rentable", estos, entre tantos otros, son argumentos encontrados en el estudio de campo.

A ello se suma el desgaste estético que tienen estos elementos actualmente, recordando por medio de las escasas fotografías que existen aun, y de la memoria

de antepasados, quienes relatan lo exquisitas que eran las ruletas en sus formas y colores, que cargaban en sus tableros rostros de personajes populares de época, que lamentablemente en la actualidad a más de no tener el mismo nivel estético de antaño, y las mismas formas, dibujos y colores, sus valores y significados ya no son recordados por quienes los maniobraban.

Este juego, tan importante en vías de extinción, poco a poco va dejando su fuerte presencia, y se va debilitando con el pasar del tiempo, caminando hacia un olvido inminente, ya que los ritos y formas ricas en tiempos pasados, aparentemente simples como la presencia del dueño, que también gira la ruleta y hace de animador, empieza a cantar y recitar diferentes poemas populares que animan a los asistentes a participar del juego, ya no son como antes, incluso, en algunos casos se han olvidado. Años atrás, junto al dueño se podía observar a los “charles”, acompañantes responsables del cobro de las apuestas.

El tablero lleno de monedas, gira la ruleta, se produce un sonido propio de la fricción de los clavos que están alrededor, con la lengüeta plástica que después de diversas vueltas, se posa en un lugar, para indicar el ganador. El sonido que produce es muy característico de este juego.

La ruleta, compuesta por múltiples colores, principalmente primarios y contrastantes entre sí, y formas llenas de íconos, conocidos y desconocidos, como gráficos de animales, símbolos, personas, en definitiva, objetos que no son más que representaciones gráficas del contexto, acompañados de números que indican el monto al que pueden hacerse acreedores. Una vez que la ruleta va disminuyendo su velocidad y termina la lengüeta señalando un dígito, una cantidad, se determina a los ganadores, quienes al igual que todos los espectadores se miran, se alegran, más allá del resultado,

para finalizar con la intervención de quien anima, narrando lo sucedido.

La construcción de estos elementos era hecha a base de diferentes materiales como madera, metales, pintura, clavos, ligas, mismas que en conjunto, son verdaderas esculturas artísticas, incluso realizadas por hábiles artesanos en la construcción de estos elementos, quienes, por medio de la jerga a más del juego en sí, motivaban y obtenían sonrisas de los asistentes, que se alojaban alrededor del mismo.

Años atrás existía la ruleta horizontal, la vertical y la de apuesta de caramelos artesanales.

La ruleta horizontal era pequeña, con ocho secciones, un tablero circular dividido gráficamente en partes iguales y con imágenes en su gran mayoría de animales como el león, el tigre, la jirafa, e iconos como demonios, ángeles, payasos y figuras geométricas (ver foto pág. 29). En esta ruleta existía una trampa para ganar o perder, lo que le favorecía al dueño, la aguja era de metal y por debajo de la mesa existía un imán o una palanca que hacía las veces de freno de la ruleta.

En el caso de la ruleta vertical, cuyo tamaño era imponente, tenían el mismo concepto, solo que al tener una mayor dimensión, aumentaba el número de divisiones, gráficos, y colores. A más de la ruleta había una franela sobre una mesa, en ella una madera con los colores, figuras y números de la ruleta, cada uno con su respectivo casillero para colocar las monedas que cada participante quería apostar. Si la ruleta los favorecía, ganaban hasta 3 veces más de lo jugado, o existía la opción de reclamar un objeto de menor valor. Si se detenía en un lugar vacío, ganaba la casa, es decir el dueño del juego, y cuando se repetía en varias ocasiones esto, existían los *burropies*, personas contratadas por el



dueño para hacer apuestas para “ganar”, con el objetivo de motivar al público, que observase lo sencillo que es participar y ganar, así nos cuenta Oswaldo Santos.

La ruleta vertical no se ganaba necesariamente con suerte, ya que gozaba de un mecanismo que la detenía cuando el animador alaba un hilo con el pie.

Las apuestas se las podía realizar incluso si la ruleta estaba en movimiento, siempre y cuando el dueño no hubiese dicho la frase “hasta aquí las apuestas”.

Mientras giraba la ruleta, el animador recitaba frases y rimas para atraer a los asistentes. “Gana el tigre cara pintada que me hace pagar de lado y lado”, “gana el diablo que hecha candela, que me recuerda a tu abuela, que en un tiempo echaba candela”, “el sapito de tu ñaña, tan chiquito y como gana”.

Y por último está la ruleta de apuesta de caramelos, que se la puede ver en la actualidad, aunque su creador y animador, hace poco falleció y quienes tomaron la posta fueron sus nietas. Esta ruleta tiene en su contorno números, que indican la cantidad de caramelos que se ganan, y hay 4 puntos donde están colocadas 4 imágenes de estos caramelos pero grandes, quien cae en una de esas casillas se hace acreedor a uno de esos dulces. Los dulces están colocados en una mesa junto a la ruleta.

Todo este relato, esta escena, con el pasar del tiempo ha ido disminuyendo, difícil es oír toda la poesía de antaño, los gráficos ya no son tan exquisitos, los juguetes ya no están tan bien elaborados, lo que ha debilitado, junto con otros factores, esta actividad lúdica de importancia para las fiestas populares.

El juego, se considera es un elemento mágico que une varios factores, el arte con el que fue construida la forma,

la función que desempeña el juego como motivador, y la tecnología con la que se ha construido, basada especialmente en principios artesanales. Todos estos factores, hacen que este elemento, forme parte de las tradicionales fiestas populares, y de la cultura de los pueblos, por ello la importancia de su preservación.

“Hay cosas que nos parece importante preservar para las generaciones futuras. Su importancia puede deberse a su valor económico actual o potencial, pero también a que nos provocan una cierta emoción o nos hacen sentir que pertenecemos a algo, un país, una tradición o un modo de vida. Puede tratarse de objetos que poseer o edificios que explorar, de canciones que cantar o relatos que narrar. Cualquiera que sea la forma que adopten, estas cosas son parte de un patrimonio y este patrimonio exige que nos empeñemos activamente en salvaguardarlo”. (www.unesco.org/culture/). Fecha de consulta, julio 2013

La idea de producir este juego y de entenderlo como patrimonio, consiste en primera instancia en reavivarlo, frente a su inminente desaparición como causa de la presencia de nuevas alternativas de juegos virtuales, a más del desvanecimiento de la gente que mantenía como cimiento esta tradición en cada celebración. Estas personas van muriendo, y sus descendientes ya no heredan como en antaño esta actividad, a más de que el juego que aún se conserva en escasos lugares, por el paso de persona a persona, ha cambiado su semiótica gráfica y su sintaxis ha sido olvidada o alterada. Ya no comparte, o al menos se ha alejado de la fiesta y de su contexto. Así tenemos por ejemplo el testimonio del propietario del juego del avión, Don Pedro Guamán, quien comenta que su juego fue adquirido en Colombia, por lo que no puede dar mayor referencia sobre la razón o el significado de los gráficos impresos en el mismo. Este es uno de los tantos ejemplos de cómo este elemento tan importante y tan atractivo en la fiesta popular, en

los últimos años ha ido desgastándose, dejando las puertas abiertas a juegos extranjeros que no tienen mayor significado para esta cultura, pero que su impacto tecnológico y estético, logran dejar tangencialmente a los juegos populares.

“Así como los monumentos y obras de arte se identifican y coleccionan, el patrimonio cultural inmaterial también se puede recopilar y registrar. De hecho, el primer paso que debe dar un Estado para salvaguardar este patrimonio es identificar y registrar o inventariar las expresiones y manifestaciones susceptibles de ser consideradas patrimonio cultural inmaterial”. (www.unesco.org/culture/). Fecha de consulta, julio 2013.

Por ello se pretende en primer lugar **valorizar** al juego como tal, como un elemento que da una respuesta importante y que impulsa desde lo lúdico a la fiesta popular. En segundo lugar se quiere entender a este juego como un elemento **trascendental** de la cultura, sobretudo del patrimonio inmaterial protegido por la CRESPIAL, entidad que aboga por estos objetos, y por estas fiestas populares. El tercer propósito es entender a este juego como un **componente** de la fiesta popular, que a más de ser patrimonio, debería tener una presencia importante, analizada desde la semiótica, el contexto, y la sintaxis dentro de este corpus, para conseguir con su representación un acento visual, auditivo y semiótico, que obligadamente, se lo vea como una unidad, que deba tener una importancia patrimonial, puesto que recuperará la estética perdida y la magia que tenía en antaño. Y por último, para que este juego tenga un equilibrio frente al juego virtual, deberá tener elementos que si bien no son virtuales, salten de lo bidimensional a lo tridimensional, y de un mecanismo simple a un mecanismo semi complejo, seductor para el consumidor.

El juego, se considera un elemento mágico que une varios factores.



The background is a complex, abstract composition of various textures and colors. It features prominent diagonal streaks of red and orange on the left side, transitioning into a darker, more muted palette of browns and greys on the right. There are numerous fine, light-colored scratches and larger, more expressive brushstrokes scattered across the surface. A few small, bright green and yellow specks are visible, adding to the chaotic and layered appearance.

Capítulo Dos

El juego como parte de la cultura



2.1 Estética del juego tradicional - estética del juego virtual

La estética del juego tradicional y la del virtual se diferencian básicamente en dos sentidos: el juego virtual es un elemento que se lo puede practicar de manera individual, gracias a un software, y los diferentes implementos como la consola, controles, mismos que permiten activar varios momentos que se visualizan en la pantalla, espacios virtuales contruidos con color, movimiento, sonido, niveles de complejidad, consiguiendo un entretenimiento atractivo y cuya variación es constante, "los juegos electrónicos, con derroches de sonidos y luces, quizás más que juguetes deberían llamarse "máquinas de jugar". La pericia para vender el mayor número de obstáculos es la esencia y razón de ser de estos juegos", (CIDAP, 1994:19), de tal manera que provocan una adicción, horas y horas, día tras día, pues, si cabe el término, evoluciona asiduamente debido a las permutas de escenario y complejidad, particularidades que no se las puede conseguir en los juegos populares, ya que la estética de estos es constante, su funcionamiento posee una mecánica no cambiante, aunque las acciones para que el juego popular funcione, son similares.

Lo que se ha observado en una primera instancia pone en desventaja en este sentido al juego popular vs. el virtual, no obstante, al juego popular no se lo puede analizar únicamente desde una mirada estética, puesto que estos serían muy pragmáticos si cabe el término, al





...al juego popular no se lo puede analizar únicamente desde una mirada estética...



poseer una dinámica separada dentro de su estética, más apegada a la cultura.

Un ejemplo de juego popular que a pesar de mantener cierta dinámica constante mueve masas alrededor del mundo, es el fútbol, un deporte que mantiene de una u otra manera el mismo número de jugadores, con las mismas reglas, en similares escenarios, juego que si bien no tiene en su haber elementos virtuales que sirvan de apoyo para incrementar el nivel de complejidad, goza de un equipo de jugadores, un director técnico con sus estrategias, quienes gracias a diferentes destrezas, y a la forma como se dan los momentos dentro del espacio lúdico, son los que contribuyen al ascenso de la complejidad. Ser visitante, ser dueño de casa, tener el equipo completo, disfrutar de una buena banca (jugadores suplentes), el clima a favor, tener una barra constante, son algunos de los factores que hacen de este deporte, su dinámica y estética, sean agradables.

A esta actividad lúdica también se suman elementos que si bien no son propios del juego, sí pertenecen a la estética que lo rodea: banderas de las selecciones, batucadas, uniformes, gorros, caras pintadas, frases, cantos, gritos de guerra “si se puede”, todos ellos, forman parte de la belleza de un partido de fútbol, son similares a lo que sucede en los juegos dentro de una fiesta popular.

El juego, su estética, su mecanismo, se convierten en los motivadores, en los elementos que encienden e invitan a activar el dinamismo, estos juegos son y se construyen no solamente por sí mismos, sino por la actividad que los rodea.

Haciendo un análisis comparativo, la gente alojada alrededor como los integrantes de los tableros, el animador, quien en una primera instancia acciona el

mecanismo del mismo, los participantes motivados por el colorido, las frases, y el dulce, por la algarabía que rodea a la fiesta, demuestran con euforia el asentimiento de la fusión de colores girando a velocidad, y una cierta adrenalina por conquistar el mejor galardón. Esta actividad lúdica por lo tanto se prende o llega a su éxtasis, por el momento agradable que la rodea, al promover la alegría de la comunidad.

No se percibe a este juego, no se lo entiende siendo activado por una sola persona, o disfrutado de forma monóloga, ya que perdería su sentido. No así el juego virtual, puesto que si puede entenderse como una actividad solitaria, la fusión del monitor y el motivo que este emite, más las diferentes interacciones con personajes virtuales, sustituyen a la comunidad, “se trata de una competencia del niño o del joven con la máquina en la que se contabilizan mediante puntajes aciertos y errores” (CIDAP, 1994:19), lo que de manera peligrosa forma una diversión o actividad aislada, solitaria, personal, insípida desde el punto de vista social, generadora de individualistas aislados en algunos casos de la sociedad. “Unos aplauden y otros condenan este tipo de máquinas, lo único que cabe afirmar es que se trata de una adaptación del juego y del juguete a las condiciones tecnológicas vigentes en estos tiempos. La constante: evadir temporalmente la realidad, no varía con los adelantos tecnológicos”. (Ibidi:20).

No se trata de lograr una igualdad de importancia entre los juegos populares y los virtuales o preferir cuál es mejor, puesto que cada uno ocupa un espacio importante en la construcción de los seres humanos, ni al juego popular entendido como juego mecánico, o al juego virtual se los puede calificar como mejor o peor, lo que hay que conseguir es tomar conciencia sobre las diferencias entre ellos, y saber en qué grado puede afectar el aferrarse únicamente a uno solo, ya

...el juego virtual, se puede entender como una actividad solitaria,...

que en los juegos electrónicos “se trata de actividades condicionadas desde mundos de otra edad, a diferencia del juego en el que el palo de escoba es transformado en caballo por el propio niño. ¿Es conveniente restringir la imaginación en aras a tornar cada vez más real el mundo de la edad adulta?” (CIDAP, 1994:20). Cada uno cumple en la sociedad un papel importante dentro de la construcción del ser humano, sino basta con recordar a los niños de hace 70 años y observar a los niños de ahora en los recreos, tanto los unos como los otros asisten a la misma clase, al mismo lugar, al columpio, a la resbaladera, al mismo sube y baja, que no han variado radicalmente, y sin embargo, continúan divirtiéndose de la misma forma que lo hacían en antaño. Estos juegos, su mecánica, sus colores, sus movimientos, atraen infinitamente a los niños. Estos, al crecer, juegan con sus bicicletas, pasean por el mismo parque, compiten en la misma pista, y con los mismos integrantes del equipo durante repetidas ocasiones en la misma semana. Esta actividad no ha dejado de ser divertida, a pesar de su mecánica repetitiva, por lo tanto, la diversión no está simplemente en el juego y su estética formal, sino también en lo que el juego origina como elemento socializador o motivador de acciones repetitivas. Aquí la acción del juego y su estética radica más bien en

las alegrías sociales, que motivan estos elementos mecánicos, compartidos por la comunidad.

Como se dijo anteriormente, el hablar de estos casos no tiene la intención de calificar a uno u otro como mejor o peor, puesto que el juego virtual genera esa ansiedad de manera individual, y en algunos momentos escasos, de manera grupal, sin embargo, su estética, prepara al ser humano, y lo adapta a la vida real. Los primeros juegos disfrutaban únicamente de una palanca y un botón, aunque relativamente simples podían llegar a ser mágicos e innovadores. Las computadoras que salieron paralelas a estos juegos estaban a la par de los mismos, eran sumamente elementales, sin un nivel alto de complejidad.

En la actualidad figuran controles más complejos, con herramientas numerosas, varios tipos de palancas, una para cada juego, que contribuyen a una mayor actividad muscular, física y cerebral. No es extraño observar como la gran mayoría de adultos mayores tienen dificultad para manejar instrumentos como celulares, contrario de un niño, quien ya está adecuado, preparado y entrenado en el mundo virtual, quien al tener en sus manos un celular de última generación, lo manipula con mucha normalidad, resultado del entrenamiento previo con sus juguetes digitales.

El constante uso del ordenador en su escuela hace que los ambientes virtuales sean comunes, sus manos, sus dedos, sus ojos, se adaptan a los instrumentos y a la velocidad que se requiere (presión-palanca-botón), y la estrategia icónica usada en los mismos, más su repetición en diferentes software, logra un lenguaje común, similar que ayuda a que se comprenda y se digiera la información en elementos tecnológicos como juegos de video, celulares, computadoras, tableros digitales y sus contenidos.



Todo lo antes descrito muestra la importancia del juego virtual, y del juego popular. Los juegos de video y su estética, copartícipes de la diversión compleja, preparan a los usuarios a entender el mundo actual y del futuro, mientras que el juego popular, mantiene una relación comunitaria entre los participantes, emociones que se desarrollan cada cierto tiempo y en momentos determinados, que contribuyen a la cultura de un pueblo, porque en sus colores, en su mecánica, en la estética que rodea al mismo, se expresa esta identidad. Un ejemplo es el del palo encebado. Su construcción, su fabricación, la colocación de los regalos, los equipos participantes, la euforia del pueblo alrededor del mismo, la música, los gritos de emoción, el aplauso, el triunfo de llegar, y la recompensa al final para quien con perseverancia logró coronar, constituyen la belleza de la estética de este juego.

No obstante, al tocar el tema de la belleza, surgen otros elementos que contribuyen a la misma, uno de ellos pueden ser los implementos empleados, y la manera de jugarlos, brindándole un atractivo característico. En el caso del palo encebado, que está íntimamente ligado a las fiestas populares de Cuenca, un implemento es el cebo, colocado en el palo con el objetivo de que quien suba, resbale. La vestimenta es otro elemento, aquí emplean los participantes una pantaloneta o pantalón viejo, y en algunos casos una camiseta o simplemente con el torso descubierto. Varios son los intentos por subir, que se va limpiando el palo, hasta que quien conquista la cima, se lleva los premios.

Elementos decorativos como cintas de diversos colores y banderines de papel, dispuestas en la cima junto a los premios para el ganador, son otros componentes que aportan a la belleza propia de este tesoro cultural. Estos regalos en épocas pasadas según Beatriz Mejía en su libro *La Cultura Popular en el Ecuador-Azuay*, consistían en donaciones que hacían los sacerdotes.

Otro juego que maneja estos elementos es el fútbolín, con una participación más grupal, mínimo dos personas. Su movimiento, su mecánica, el juego en sí, la estrategia como defienden los muñecos de plomo su portería, el gol y el grito que le sigue al mismo, más la euforia de los compañeros que se aglutinan alrededor, forman parte indiscutiblemente de la estética del juego.

Caso parecido es el de la ruleta. El azar que rodea a la misma, la belleza cromática y formal que la construye, mezclada con la emoción de la corta espera para saber si se apodera de la ganancia. Finalmente la alegría al alcanzar la recompensa, un dulce cargado de sabor, color, forma y tradición, componentes que combinados con la música, instituyen indiscutiblemente una estética seductora que contribuye a la fiesta popular, pero que debido al consumismo reinante, provocado por los medios de comunicación masivos, en las últimas décadas y con más fuerza en la actualidad, va desapareciendo o perdiendo aceptación. "El consumismo del juguete se iniciaría en los años 70 con la ayuda de las televisión, de la publicidad y de la tecnología". (Kirby, 2003:11), A causa de la presencia de agentes globalizadores, los juegos populares están poco a poco desapareciendo o en algunos casos perdiendo la belleza propia y característica de cada uno, por ello la importancia de reinventar su ornamento, con el propósito de atraer al público joven, para que nuevamente sean una parte icónica, como lo eran en épocas de antaño.



...el juego popular,
mantiene
una relación
comunitaria
entre los
participantes...

2.2 Culturas híbridas

Uno de los grandes problemas que viven los países tercermundistas con más fuerza en la actualidad, pero presente desde siempre, es la introducción de rutinas extrañas, impropias de cada región, produciéndose una dictadura cultural, que genera una merma de identidad. Estas formas de primer mundo nos llegan desde varias fuentes, algunas de las cuales son: el marketing, aplicado a eventos extranjeros que van introduciéndose en las culturas con fuerza comunicativa y publicitaria, y que son comercializados en medios como radio, televisión y prensa, usando elementos gráficos, de movimiento y sonoros muy elaborados.

Los conceptos errados de pensar que hay tradiciones mejores que otras, y que nuestras culturas son menores que las extranjeras, hacen que las clases sociales vayan desprendiéndose de sus raíces y adquiriendo otras, con el pretexto de creer que esa actitud hace que la persona "surja" frente a su presente condición.

Los migrantes que buscan nuevas oportunidades en países ajenos, a su regreso tratan de mejorar visualmente su vida construyendo sendas casas y comparándose de manera falsa frente a sus costumbres de antaño. Posiblemente esta sea una respuesta expresiva que la persona usa para indicar que se superó y logró un estatus mejor, demostrando a la comunidad y a su vecindad. El aspecto político no puede pasar desapercibido, puesto que juega un papel importante de ordenador del sistema. Muchas veces ese orden propuesto desde la política hace ver de manera distinta las tradiciones locales, consiguiendo con ello un desgaste profundo, en muchos de los casos irreparable.

Es posible que se quiera mirar esta actividad o estos acontecimientos como parte de la evolución de una

sociedad, es decir, que evidencia el cambio constante de las culturas en la historia del ser humano. Sin embargo, en la época actual donde la investigación de estas formas de expresión nos permiten realizar estudios y comportamientos de estos hechos, nos admiten también producir cambios razonados que vayan en beneficio de la cultura y que se expresen como protectores de estas tradiciones. Cambios producidos de manera natural, evolutiva, que ayuden a mantener las características generativas y sobre todo que las fuerzas comunicativas sean equilibradas.

El Argentino Néstor García Canclini, antropólogo, escritor, profesor y crítico de cultura, desarrolla varias teorías sobre globalización e interculturalidad en Latinoamérica, pueblo que vive una hibridación cultural al copiar costumbres capitalistas como las de Estados Unidos, que genera como consecuencia la pérdida de nuestra identidad.

"América Latina continúa siendo un espacio muy rico de expresión de la diversidad, pero esta se manifiesta hoy más que nunca bajo la forma de identidades dinámicas, cambiantes y sujetas a las más diversas influencias".
(Kingman, 1999:14).

Uno de los grandes problemas que viven los países tercermundistas con más fuerza en la actualidad, pero presente desde siempre, es la introducción de rutinas extrañas, impropias de cada región, produciéndose una dictadura cultural...

En las últimas décadas se han podido observar transformaciones económicas, sociales y culturales que no se las ha visto con tanta fuerza años atrás, y Latinoamérica no se encuentra ajena a ellos, ya que en el mundo se han propagado las formas de producción y consumo. En el caso de la identidad cultural de los pueblos también se puede observar una homogeneización según ciertos modelos que dan como resultado un camino hacia una cultura estandarizada. “Estos temas han sido estudiados detalladamente por etnólogos y antropólogos culturales, que se han sentido fascinados por su gran diversidad. La diversidad, la diferenciación de una cultura respecto a otra, ha sido, desde luego, la función misma de estas reglas de conducta. Pero, maravillándose ante su variedad, no debe uno pasar por alto sus similitudes fundamentales. Las costumbres y los vestidos pueden ser sorprendentemente distintos en detalle de una cultura a otra, pero poseen la misma función básica y las mismas formas básicas. Si empezamos a hacer una lista de todas las costumbres sociales de una cultura determinada, encontraremos equivalentes de casi todas ellas en casi todas las demás culturas. Sólo diferirán los detalles, y diferirán tan acusadamente que llegarán a veces a oscurecer el hecho de que se está en presencia de los mismos tipos sociales básicos”. (Desmon, 1970:12).

La globalización se ha puesto en boga desde hace algunos años atrás, ya que los pueblos están a diario inmersos en ella, debido a la dependencia económica de ciertas sociedades, que permite que podamos adquirir productos, por ello continúa desarrollándose el capitalismo, cuanto más consumimos, más producimos, y los países del primer mundo, siguen enriqueciéndose, a más de notar las diferencias en cuanto a tecnología entre centro y periferia, que profundizan más los problemas de la globalización, y logran que los productos del centro se valoren más, mientras que los de la periferia valgan menos y sean considerados de menor calidad.

En la actualidad, es inevitable que la globalización llegue a todas y cada uno de las formas de intercambio comercial y cultural, incluso a elementos como la religión, las costumbres y tradiciones, son afectadas por la mundialización.

“La cultura popular nacional modifica lo que inicialmente se caracterizó por responder a condiciones internas de la cultura para adecuarse a esas nuevas formas culturales con las cuales se ha aprendido a convivir y que de alguna manera se integran a la expresión cultural propia”. (Malo, 1987:6).

Pero en medio de todo este mundo globalizado, cabe hacerse la pregunta, ¿cómo puede uno sobresalir ante este panorama de homogeneización, en el que los elementos se van configurando hasta adquirir la misma naturaleza?

Primero, no hay que olvidar que la globalización está presente y no va a desaparecer, tampoco hay que trabajar para ello, simplemente hay que estar consientes que la mundialización no es ni buena ni mala, es portadora de oportunidades y riesgos, y como tal, y sabiendo que la globalización no va a desvanecerse, se la puede utilizar en parte a favor, por ello la respuesta más lógica que se viene a la mente es el recalcar valores en los componentes populares cargados de tradición e identidad, los mismos que coexisten con elementos globalizadores, con el fin de conseguir un progreso respaldado en respuestas propias, y levantado sobre principios de tradición e identidad, con el fin de alcanzar una protección contra la irrupción de elementos ajenos, elementos que debido a la globalización han llegado a los países tercermundistas.

Ya lo dijo Confucio hace más de dos mil años “Las naturalezas de los hombres son idénticas; son sus costumbres lo que los separan. Pero las costumbres,



que son tradiciones culturales, pueden ser cambiadas fácilmente". (Desmon, 1970:58).

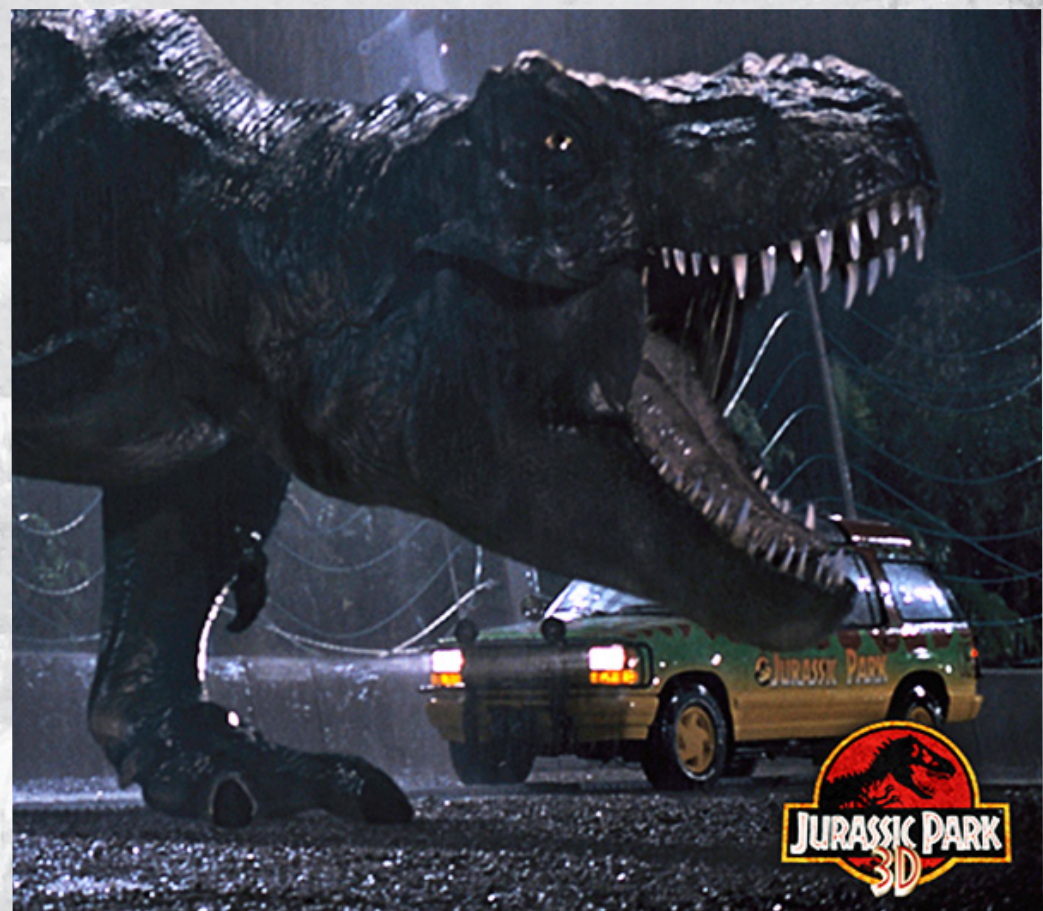
Este fenómeno globalizador ha permitido acercarse a tecnologías y objetos producto de las mismas, que como pueblos en vías de desarrollo, no han alcanzado aún el nivel industrial para producirlos, por lo tanto la globalización ha concedido el conocimiento y empleo de muchas de las respuestas de su industria tecnológica, como el acceso a internet, computadoras, software, realidades virtuales.

Actualmente se vive un momento en el que las grandes novelas de ciencia ficción son realidades tangibles, vivibles (Ver foto jurassic-park-3d), se diría que hasta indispensables para el desarrollo de los grupos humanos presentes. El constructo de las sociedades actuales, posee características que hasta simplemente unos años atrás, eran parte de un cómic, de una quimera, se las leía como un mundo imposible, imaginario, incluso pudiera ser que estos textos hace muchos años atrás, hablaban de un universo de juguete, de fantasía. Hoy estos escritos por gente visionaria se hacen realidad, imágenes virtuales, noticias a tiempo real, comunicación inmediata, elementos tele transportados, cocinar en cubos metálicos (microondas), materiales extremadamente livianos pero extremadamente fuertes (nanotecnología), objetos electrónicos manejados con un solo dedo o con la guía de la retina de los ojos, información almacenada en pequeños objetos (chips, memorias portables), aparatos que interactúan con el cuerpo (marcapaso, prótesis), cámaras fotográficas que captan imágenes a grandes distancias y de manera inmediata, son solamente unos pocos ejemplos del nuevo contexto de vida del ser humano de ahora, el nuevo hombre *cyborg*, que de una u otra manera se está fusionando con esta tecnología que le brinda características evolucionadas, todo ello gracias a la globalización que lleva los avances tecnológicos a cada rincón del globo.

Todos estos modelos, muestran a más de la hibridación cultural que es la fusión de costumbres, una hibridación virtual, transmitida por medios electrónicos. Se es testigo de una sociedad cuyas relaciones humanas tangibles están pasando a un segundo plano, el cybor de hoy se construye en base a un nuevo lenguaje y forma de comunicarse entre sí. Es común escuchar términos como link, etiquetar, like, etc., más aún existen casos cada vez más comunes como relaciones personales e íntimas de manera virtual, saludos o felicitaciones por la red social, conversar por skype, o un sms al celular.

Estas realidades virtuales están cambiando el contexto del ser humano actual, pasando de una vida de contacto, de relación palpable, a una realidad donde la tecnología juega un papel importante dentro de la alfabetidad, sustituyendo la comunicación de hoy por medios tangibles, con una comunicación virtual por medios electrónicos, cuya característica es la inmediatez a tiempo real.

Los elementos que constituyen la identidad cada vez van sumándose o comparándose con identidades externas, de tal manera que los componentes que formaban



una identidad propia, componentes que encapsulaban en un contexto y tiempo determinado, van cada vez distanciándose de los nuevos ciudadanos. Muestra de esta mutación global sería la percepción de los responsables militares de EEUU, lo «global» es el interior de un mundo finito y lo «local» es el exterior, la periferia.

Así, para las fuerzas armadas de los Estados Unidos de Norteamérica, las semillas ya no están en el interior de las manzanas ni los gajos en el centro de la naranja. El exterior del mundo ya no es la superficie de la Tierra, es todo aquello que está in situ, localizado con precisión aquí o allá. Esa es la última mutación globalitaria: aquella que extravierte la localidad, que afecta la identidad fundamentalmente “geopolítica” de las naciones y de las sociedades humanas en su conjunto.” (Virilio, 2006:12) Lo que era el límite culturalmente hablando, para estos nuevos ciudadanos se convierte en el núcleo, puesto que al rebasar esta línea, se alejan de la médula que dio inicio a esa identidad.

Por ello la importancia de generar una periferia que contenga los elementos identitarios que al encontrarse en el núcleo están distantes de la línea de borde del nuevo ciudadano, para colocarlos en la misma palestra limítrofe de otras culturas, con el fin de que sean admiradas al mismo nivel que terceras. Al referirse a nivel, es necesaria una reconfiguración o recontextualización

de estos elementos dentro del contexto de los nuevos tiempos. Las culturas núcleo, tendrán que convertirse en periferias y para que formen desde el borde una nueva médula, deben pasar por un proceso de transformaciones o traducciones que vayan de acuerdo en lo posible con las tecnologías y los diferentes medios de alfabetidad actuales, logrando mantener vivas las tradiciones dentro de los lenguajes culturales que rigen en su momento, para que los nuevos ciudadanos vean a estas tradiciones como algo propio, consiguiendo que la periferia se convierta en el nuevo núcleo.

Lo que conocemos como moda no se desarrolla de la misma manera en las culturas aborígenes que en otras paralelas. Las fotos uno y dos muestran a indígenas en diferentes épocas, pero con los mismos elementos de su vestimenta (coronas de plumas, pinturas en el rostro con una geometría que procede de una gráfica semiótica que parte de su contexto). En las fotografías tres y cuatro se ve una moda de dos períodos diferentes -años 60 y 2014- que se desarrollan y cambian a gran velocidad (peinados, maquillaje, vestimenta, formas de comportarse). En estos dos mundos a pesar de tener muchas relaciones como seres humanos que somos, los comportamientos sociales se distancian unos de otros.



Foto 1
it.peacereporter.net / fecha: febrero 2014



Foto 2
es.globalvoicesonline.org / fecha: febrero 2014

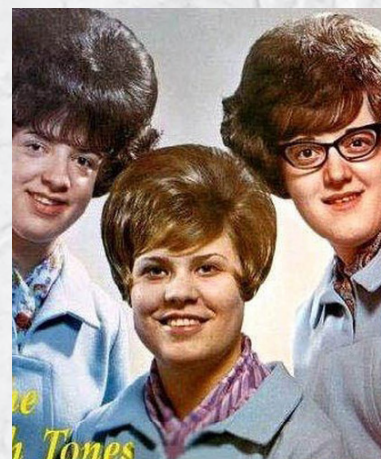
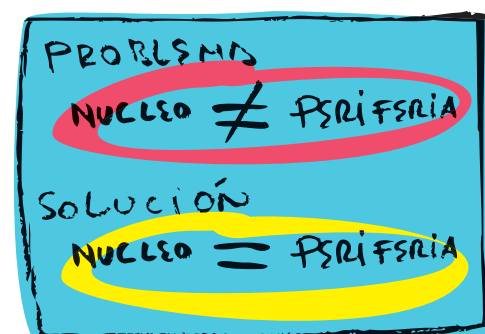
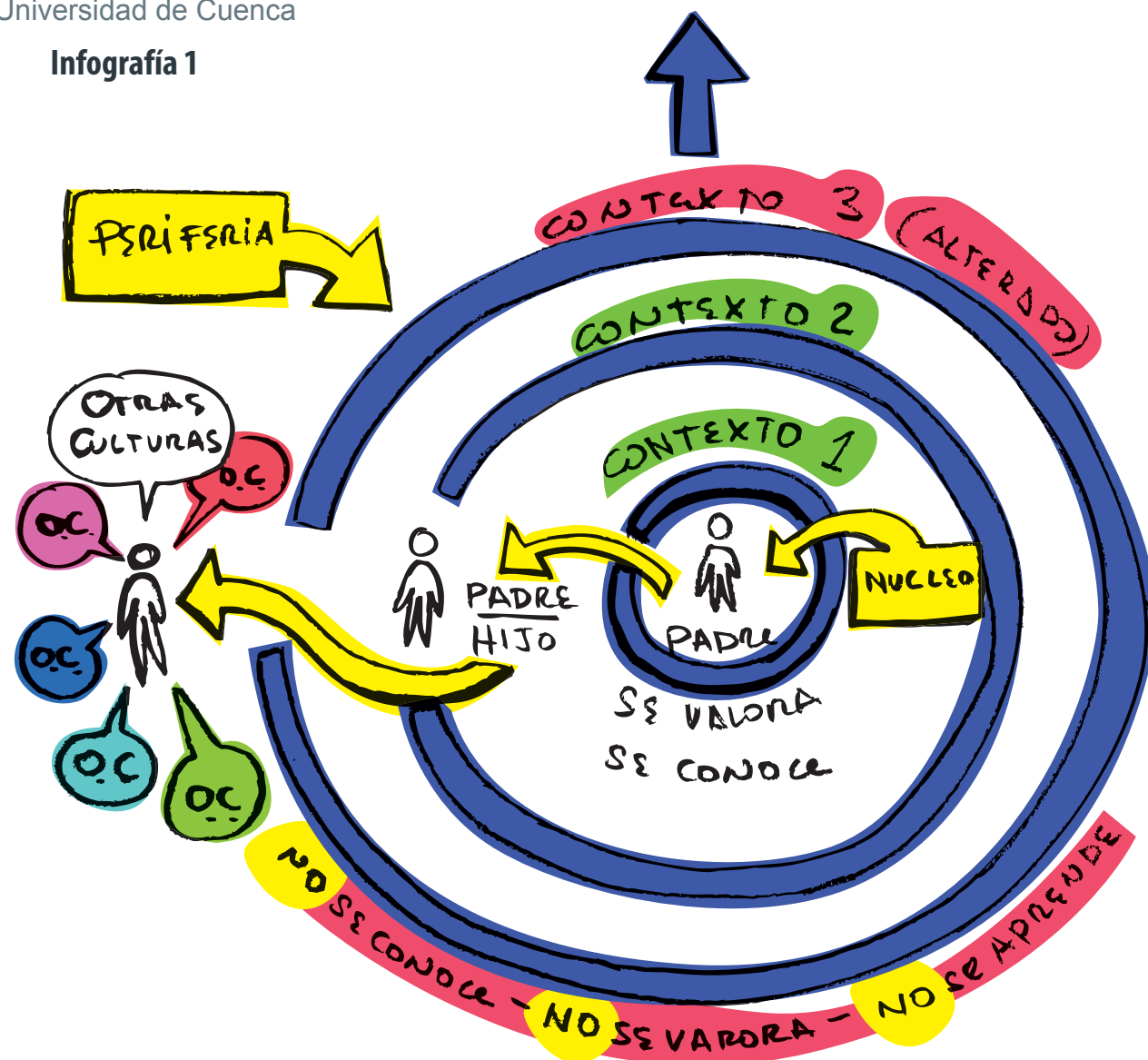


Foto 3
www.cuantodanio.es / fecha: febrero 2014

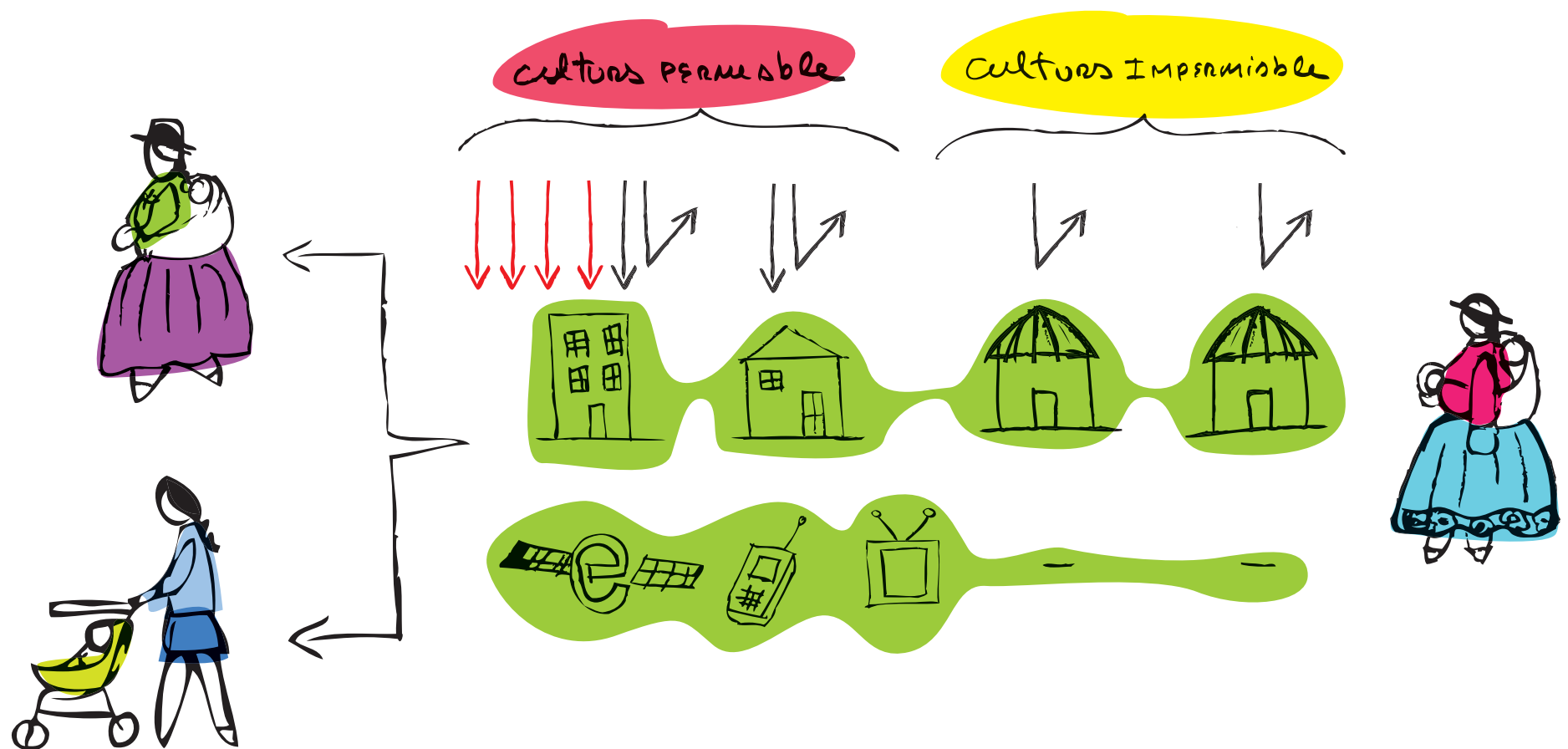


Foto 4
<http://www.glamour.es> / fecha: febrero 2014



En la infografía 1 se observa cómo el habitante de estos tiempos se deslinda de sus raíces y de su herencia cultural. En el centro (núcleo) se encuentra el hombre que simboliza a un padre -testigo vivencial de datos que forman parte del crecimiento de la tradición y la cultura-. Si colocamos a la fiesta culturalmente hablando en este momento, los elementos llamados padre son testigos del nacimiento de esta celebración, testigos que conocen y valoran las razones y el por qué de la misma. Si este progenitor transmite a sus hijos esos momentos históricos, su descendencia pertenece a un contexto dos (realidades no vividas), no obstante obtuvieron la información necesaria para continuar con dicha tradición. Cuando estos hijos se

convierten en padres, los hijos de estos nuevos padres estarían viviendo en un nuevo contexto tres (periferia), sin la misma información histórica y de valores que dieron origen a la fiesta popular, con culturas foráneas que impactan por su belleza y tecnología, lo que da como resultado que el núcleo no sea igual a la periferia, debido a la contaminación y desplazamiento hacia otros momentos culturales, consecuencia que podría cambiar si se educa a las nuevas generaciones explicando el valor y la importancia de estos elementos que dieron origen a la fiesta popular, es decir, la periferia conocería su lugar de partida, los motivos que generaron estos hechos históricos, y podría tener un diálogo con culturas ajenas,



equilibrando pesos, manteniendo características propias que nutren a la tradición, y son un factor de diferenciación importante.

En la infografía 2 se indica como algunas culturas han logrado mantenerse casi intactas debido a que valoran sus rasgos identitarios, un ejemplo es el de los otavaleños en Ecuador, y tantos otros grupos que mantienen el pensamiento de que estas formas de vida construyen una personalidad fuerte, contrario a otros grupos que han sido devorados debido a varios factores como el impacto tecnológico (televisión, celular, internet), el rechazo hacia una imagen indígena, la creencia de que al cambiar o simular

ser de otra cultura se obtiene crecimiento personal, y otros factores como el económico, al pretender demostrar un buen nivel simulando ser diferentes. En los dos casos se observa un contacto con otros grupos de manera formal, tecnológica, comercial, sin embargo en el primero construyen un diálogo cultural que equilibra las fuerzas, y en el segundo son demasiado permeables.

2.3 Sistema y tecnología de la ruleta

Dentro de lo que tiene que ver con el sistema y su construcción, la ruleta está compuesta principalmente de una mesa y un disco de madera con un eje, que en algunos casos está conformado por un rulimán.

El sistema de juego de la ruleta tiene mucho que ver con el giro de la misma, acompañado de un señalador o apuntador que indica una sección. Esta rueda está dividida por varios segmentos de la misma dimensión, los mismos que están marcados por pinos contruidos habitualmente de metal de dos tipos, clavos o cáncamos. Al girar el disco, el apuntador va rozando en los pinos, dando un sonido característico de la ruleta. Conforme va disminuyendo la velocidad, el apuntador señala un espacio, con un color, un número, una forma, que revela la ganancia. El número generalmente indica la cantidad de premios que se lleva el jugador, cabe recordar que hay dos tipos de recompensas en las ruletas analizadas. El primero es cuando se apuesta con monedas y se ganan monedas, y el segundo es cuando se compra un turno que generalmente se vende por una cantidad determinada y equivale a dos o tres lanzadas del disco (girar la ruleta en 3 ocasiones).

En el primer caso el juego se convierte en un elemento de ambición, alejándose del concepto de fiesta sana, puesto que lo que se gana es dinero. El segundo es un juego mucho más agradable y divertido, es un intercambio de mercadería, mismo que en el análisis de

costos, se observó lo siguiente:

El jugador por 25 centavos tiene opción a tres lanzamientos. Si saca el número más bajo de la ruleta (uno), se lleva 3 dulces. Si con los 25 centavos los comprara, podría adquirirse una fundita de aproximadamente 15 dulces pequeños. En este caso el dueño del juego tiene una ganancia extrema. Si el jugador lanza 3 veces y gana el número mayor (seis), 18 dulces por el mismo valor.

Este análisis simple de costos y de canje sale beneficioso tanto para el jugador como para el vendedor, lo que es de mucha importancia, puesto que a estos juegos populares no solo tenemos que verlos como elementos que embellecen y aportan a las celebraciones tradicionales, sino también como dispositivos que ayudan a la economía popular de las familias, con lo que se gana al fomentar los juegos populares como patrimonio tangible e intangible de las fiestas, e incentivar a que algunas personas se sumen a esta actividad aportando a la cultura y a la economía familiar.

Sin embargo, es importante tener en cuenta lo que comenta Caillois “el juego no produce nada: ni bienes ni obras. Es esencialmente estéril. A cada nueva partida, y aunque jugaran toda su vida, los jugadores vuelven a encontrarse en cero y en las mismas condiciones que en el propio principio. Los juegos de dinero, de apuestas o de lotería no son la excepción: no crean riquezas, sino que sólo las desplazan”. (Caillois, 1986:7).

No obstante, a más de la parte económica, las ruletas tienen elementos que forman parte del sistema y de la tecnología que deben ser tomados en cuenta para un rediseño.

La ruleta de caramelos va acompañada de un tablero donde se depositan los dulces de dos tipos, dulces

pequeños y dulces elaborados, los económicos confeccionados con estructuras geométricas básicas, y los elaborados que son más costosos y grandes. Los dulces pequeños son ganados según el número que el indicador señala al término del recorrido del disco, estos van del uno al seis, distribuidos por todo el perímetro. Los dulces grandes son un premio especial, están ubicados en 4 espacios diametralmente opuestos unos de los otros en forma de cruz.

En el análisis de la ruleta estudiada, los dulces grandes son de cuatro formas: canasta, bastón, paloma y escalera. Cuando se preguntó el significado de estas figuras a las diferentes personas que manejan este elemento no lo supieron responder, únicamente decían que se ha trabajado así de generación en generación. En conversaciones sostenidas con entendidos en la materia, indicaban que estas formas: la canasta, la paloma, la escalera, son elementos fáciles de construir (pocos dobleces, escasas uniones, contactación sencilla), teniendo en cuenta que son de azúcar, y que al momento de producir son maleables y muy calientes, por lo que trabajar con esas formas es fácil, ya que su grado de flexibilidad cambia rápidamente con el enfriamiento, lo que dificulta la elaboración. En lo que tiene que ver con la producción del dulce en sí, los dos ingredientes más importantes e infaltables son el azúcar y los colorantes vegetales, mismos que al colocarse con los demás en una paila, deben ser batidos con una cuchara de palo hasta que espese.

Respecto a la tecnología de la ruleta, se maneja básicamente la madera, puesto que el mayor porcentaje de este juego (tablero y disco), son elementos realizados con este material. En el recubrimiento generalmente se emplean dos tipos de pinturas, esmaltes o pintura automotriz, dando un cierto brillo al terminado, y que junto a los colores primarios y muy contrastantes entre

sí, dan una apariencia de fulgor. Para su aplicación en los tableros se utilizan brochas, y en algunos casos moldes para los dibujos. El soporte que sostiene a todo este elemento, (mesa, disco, dulces), es una estructura con un solo eje que permite su repliegue, ayudando a un fácil traslado. Este dispositivo generalmente es de madera, y en escasas ocasiones de metal. Al momento de su doblez se adapta a la superficie plana de la mesa, logrando así contraer todo el objeto a un solo plano y disminuyendo el volumen.

2.4 Estudio de un caso en el Azuay

“Frente a la desidia y la falta de valoración, que han dado al traste con algunas de nuestras tradiciones, se observa desde hace ya algún tiempo un interés creciente de los pueblos por sus fiestas, por lo que han visto (toda la vida) y les diferencia –en la era de la uniformidad- del pueblo de al lado”. (Sánchez, 1982:5).

Tal como lo menciona Sánchez, debido a la mundialización es cada vez más notorio el quemeimportismo por las tradiciones de los pueblos, no obstante, en los últimos años se ha hecho evidente el interés de ciertos grupos o personas por lo propio. Muestra de ello es la intención de este proyecto, mismo que surgió como una necesidad luego de analizar las fiestas populares en el Azuay, en especial en la ciudad de Cuenca.

En el Corpus Christi, “fiesta religiosa popular que aún conserva y tiene como escenarios: la Catedral para los rituales religiosos y el parque para los rituales seculares, donde las noches del Septenario se dan cita los cuencanos para gustar la quema de castillos, los globos, la música de las bandas y los dulces tradicionales” (Crespo, 2003:19), se observa que los juegos populares propios de esta celebración están desapareciendo cada vez, producto de la falta de cuidado en su estética, a más de la simplicidad con la que se los mira, puesto que no son analizados como elementos de importancia dentro de la fiesta, sino más bien como objetos sin ningún valor aparente.

Un motivo adicional podría ser que estos juegos en otros años tenían una jerarquía superior, no poseían competencia alguna, cosa que hoy en día no es así, ya que los juegos virtuales se han convertido en un rival de los juegos tradicionales. En síntesis existen dos motivos por los que los juegos tradicionales están en decadencia, la falta de una mirada que analice al juego como parte de la tradición, y sus desventajas frente a la estética, funcionalidad y diversidad del juego virtual.

El caso concreto de estudio del proyecto de tesis es en particular sobre la ruleta, que si bien no tiene su origen en el país, tuvo una gran acogida en años pasados, y se ha mantenido hasta la actualidad, pero con una pérdida notoria de popularidad. Este juego de azar, cuyo término viene del francés roulette que significa ruedita o rueda pequeña, es un elemento circular que posee un eje, varios números en su borde, con una lengüeta que señala el número que representa la ganancia en dinero o en objetos cuando deja de girar. Esta va sobre un tablero que hace de soporte en el que se depositan los dulces que recibirá el jugador como recompensa de su triunfo.

Construidas de madera generalmente, por artesanos de muy buena factura, con colores brillantes (esmalte),

y mucho contraste, eran en antaño elaboradas con juiciosas formas artísticas (rostros de cantantes populares del momento como Carlota Jaramillo, Julio Jaramillo, Vicente Fernández, etc.).

El tiempo ha pasado y la estética de la ruleta como de otros juegos similares se encuentra en decadencia, se ha confundido lo desdeñoso del objeto como parte del folklor y de la identidad, demostrando el descuido de una mirada de protección de estos elementos como parte del patrimonio tangible de los pueblos desde su forma y gráfica, y del patrimonio intangible del juego desde su jerga popular, y la razón de sus íconos.

Estos lenguajes, estas razones se han perdido con el paso del tiempo. En el análisis de campo al preguntar sobre el por qué de los gráficos, no solamente de las escasas, malogradas y deterioradas ruletas que sobreviven, sino de los que se encuentra en castillos, globos, dulces, y otros elementos que se han ido añadiendo a esta fiesta del Corpus Christi, comentaron que no sabían cuál era su génesis ni su significado, que los juegos han estado en la familia y han pasado de generación en generación, quienes han remendado de mala manera los elementos que se han deteriorado con el pasar del tiempo, pero que de estos, al igual que de los globos o los castillos, no tenían conocimiento de su razón de ser.

La ruleta de ahora como se comentó, es un disco insípido, descuidado, con gráficas sobrepuestas, mal elaboradas, deficientemente pintadas, en ocasiones con imágenes impresas, sin una lógica. Este juego construido con elementos gráficos pobres, y mecánicos que dejan mucho que desear, no puede competir con la vertiginosa estética del juego virtual, por lo que se los sitúa en una línea tangente, a los que eran protagonistas de grandes eventos y acumuladores de alegría y algarabía a su alrededor, juegos que propiciaban la emoción, que ponían sabor visual a la fiesta, y que ayudaban indiscutiblemente a que la misma tenga otras entradas folclóricas. Este descuido, y la falta de prolijidad entre otros factores, han contribuido

a la progresiva desaparición. La falta de un rediseño o una recontextualización de su razón de ser, han conseguido que estos juegos queden en el pasado, han sido presa fácil del descuido, del olvido, del abandono de las autoridades que no han sabido observar a estos elementos como impulsores y generadores de un lenguaje popular.

Se debe tomar conciencia que estos elementos no solamente son una parte de la fiesta popular, sino que son también transmisores de la misma y contribuyen en varios aspectos como el económico, ya que generan trabajo a quienes hacen de anfitriones. El cultural, puesto que su gráfica, sus íconos, sus leyendas, sus figuras pueden contribuir al acervo popular y al conocimiento de la fiesta en sí, de la identidad sentida, comprendida y analizada de los pueblos, al saber que estos tableros no solamente giran en un eje, sino que al entrar en acción desarrollan una energía centrípeta y centrífuga cultural. Una fuerza cultural centrípeta que nos alimenta dentro de nuestras culturas para fomentarla, educarla, construirla a todo nivel social, y con un lenguaje simple, directo, y lúdico. Una fuerza cultural centrífuga que ayuda a que la gente que no forma parte de la comunidad, sea cautivada por la vitalidad de sus colores,

por la genialidad de su mecanismo, por la ansiedad del concurso, y por la delicia de premio. Esta cultura centrífuga ayuda a esparcir la fiesta, la tradición, y su lógica de ser, hacia los visitantes.

Entonces este juego se convierte en lo que en comunicación se llama el medio (transmitir o formar parte de la transmisión de la línea emisor, mensaje, receptor), y en lo que en Mercadeo se conoce como AIDA (atención-interés-deseo-acción), atención porque el objeto será un elemento artístico-lúdico-utilitario, interés porque estos cuerpos formales, coloridos, transmitirán una cultura, una razón, una historia al jugador participante. Deseo porque al momento en que la persona sea atrapada y se le produzca un interés seguramente será invitado a participar, a interactuar con el juego, con la cultura, produciéndose la acción, que como consecuencia llevará a que el participante transporte en su mente no solamente la fiesta del Corpus Christi entendida como una fiesta religiosa, sino que conozca el por qué de la misma y de los elementos que la conforman. Este juego propiciará en la memoria un recuerdo agradable que se entenderá incluso como un recuerdo, tanto mental como físico del mismo.



**El tiempo ha
pasado y la
estética de
la ruleta se
encuentra en
decadencia**



Capítulo Tres

Construcción teórica de la propuesta



3.1 Semiótica

La semiótica estudia los signos y su significado, incluidos los objetos signos y su lenguaje que proporcionan y forman parte del dialecto cultural. Recordando el Corpus Christi, “fiesta religiosa que se remonta al año 1247 en Bélgica, y en 1264 que fue establecido como celebración en el resto del Mundo Católico Romano por el Papa Urbano V, cuya primera procesión se realizó en Colonia, Alemania en 1279” (www.cidap.gob.ec). Fecha de consulta: mayo 2013, y que llega a los pueblos amerindios con la conquista española. “La nobleza indígena del centro y de la periferia del antiguo territorio inca tuvo que aceptar la fiesta cristiana como una forma de continuar con tradicionales estrategias políticas y sociales andinas que les permitan mantener y reproducir su poder y autoridad”. (Álvarez. 2002:92). A Cuenca llega después de su Fundación, es uno de los referentes de la cultura en la ciudad. Referente de identidad, de tradición, “que coincide con el solsticio de verano, antes del comienzo de cosechas, y se asocia la procesión con las súplicas para evitar sequías y heladas” (www.cidap.gob.ec). Fecha de consulta: mayo 2013.

Uno de los elementos que más resalta en esta fiesta son los castillos. El armazón, construido principalmente por carrizos es un elemento vertical que se coloca alrededor del parque y fuera de la iglesia, está conformado por diversos papeles de colores y elementos pirotécnicos, con banderas generalmente de la ciudad. Al final de este castillo existen escudos de la ciudad o frases que hablan sobre esta fecha, y alrededor del mismo, nombres de los sacerdotes o de los mantenedores.



**Uno de los
elementos
que más
resalta en
esta fiesta
son los
castillos**



En las calles aledañas, se colocan decenas de mesas con los dulces típicos cuencanos, cuyas recetas han ido evolucionando y mezclándose, logrando así un sabor único en lo que a repostería se refiere.

En lo referente a la música, las bandas, los vendedores ambulantes y diferentes elementos de comida al paso, se han ido sumando a esta fiesta sin que su presencia sea surgida de la razón del festejo religioso, sino más bien una yuxtaposición comercial inducida por el aglutinamiento del público de toda posición social, que ha conseguido que los vendedores vean oportunidades de usufructuar en estas ocasiones festivas.

Llega la noche, se enciende el castillo, la multitud se aglutina. Los juegos pirotécnicos dan inicio al espectáculo de luces, las cámaras fotográficas por doquier. “De pronto el contorno de la noche se enciende con claridades de lunas y brillan chisporroteantes gotitas de luz que luego de haber dejado una cauda luminosa que dura tanto como el suspiro. Las luces –como una cascada- son un verdadero prodigio que estalla ruidosamente, pero eso sí, son una sonoridad de cohetería propia de nuestros lares, mientras innúmeros globos de papel tachonan la ilímite nocturnidad, claveteándola de estrellas fugitivas. Es que estamos frente a una de las creaciones más diestras del ingenio azuayo: diré mejor, de las probadas habilidades artesanales cuencanas más bien logradas de todos los tiempos: Hurtado, Narváez- creadores de sonoridades, de luces artificiales, casi de magia, puestas en alto, en forma de castillos, en donde los multicolores del fuego se confunden en el ámbito de la noche, en medio de la admiración sin nombre de las gentes. La pirotecnia cuencana es una maravilla que se muestra de cuerpo entero, como un verdadero traje de luces”. (Malo, 1999:301).

Precipitados y sin rumbo fijo hacen presencia los silbadores, ruedas de luces empiezan a girar, se consume el castillo, y luego de una pausa, se activa la corona sinónimo de la paloma de paz o del Espíritu Santo, símbolo religioso, elemento que vuela hacia el cielo, tratando de llevar un mensaje al Señor. La paloma, “artefacto pirotécnico en cuya elaboración se utiliza carrizo cortado en forma de dos ruedas sobrepuestas, de diámetro aproximado de 10 a 15 cm. Se halla sujeta por tres cohetes impulsores, conectados a su vez a una luz de bengala y a una mecha forrada con papel de despacho. Los cohetes impulsores van colocados en forma vertical para elevar el objeto en el aire. Este, al ganar altura, irá dando vueltas y despidiendo un chorro de luz blanca” (Encalada, 2003:187).

Paralelo se elevan globos, que representan los mensajes de luz, algunos portan frases y leyendas.

El globo, “artefacto construido con papel de seda, papel de estraza y papel de despacho, unidos con engrudo hasta llegar al tamaño y forma que se desea. En la boca del globo se pega un aro de carrizo con una cruz de alambre. En el centro de la cruz se coloca la mecha, confeccionada con trapos de algodón bañados en parafina. El globo asciende por la presión que ejerce el aire caliente (humo). Los globos se pintan con anilinas, y los dibujos son realizados con pinceles y brochas”. (Encalada, 2003:121). El fuego ilumina los papeles de diferentes colores, para producir un objeto agradable y vistoso sobretodo en la noche. Estos cuerpos en antaño eran formados no solamente de figuras geométricas con vistosos colores, sino con representaciones de animales como palomas y vacas, elementos que constituyen una ofrenda a Dios.

Otro artefacto presente en las fiestas populares es la vaca loca, “armazón de carrizo hecho de tal forma que simula el esqueleto de una vaca y está cubierto con el cuero del animal; sobre ella colocan una gran cantidad de

El fuego ilumina los papeles de diferentes colores, para producir un objeto agradable y vistoso ...

cohetes llamados ratones y con frecuencia suelen poner en el hocico del animal una planta de huicundo, alfalfa o calcha". (Banco Central, Fiestas Tradicionales del Azuay y Cañar. 2007:78).

Tanto los castillos como los globos, son estructuras construidas manualmente con habilidad y talento artesanal, superando una simple manualidad, pues portan características que los elevan al nivel de una artesanía, ya que cuando se habla de artesanía se supone objetos producidos a mano, y el simple hecho de ser elaborados manualmente, ya los convierte en artesanía, no obstante, muchas cosas circundantes fueron concebidas de forma manual, un tejido, o un trabajo en papel pueden también caer en esta definición lacónica. Sin embargo, un objeto que cumple las características de artesanía es mucho más complejo que eso, al estar relacionado con la creatividad, imaginación, procesos y técnicas transmitidas y heredadas de unos a otros, y sobre todo por su alto contenido cultural, lo que hace que un producto artesanal no sea considerado solo aquel que es construido a mano, sino que esta fabricación lleva a una serie de significados y significantes, que forman

parte de un lenguaje y de un mensaje propio de una zona, y que son sin duda, complemento de la historia del lugar donde se los produce.

El color, la forma, la textura, el uso, son posiblemente cualidades que el objeto ha absorbido de su entorno. La materia prima que se consigue en ese espacio, el sonido que produce y simboliza el ritmo del pueblo, o la forma del elemento como insignia o imagen gráfica del terruño. Estas cualidades permiten visualizarlos, las convierten en artesanías y parte del dialecto objetual gráfico que emana para darle un sentido y una representación a este elemento, particulares que son adquiridas y trasladadas a otros espacios como representantes de un sector, y como transmisores de una legibilidad de la cultura visitada, muchos de ellos comercializados como recuerdos, al poseer características icónicas o simplemente reproducciones de un objeto original, ejemplo de ello son las muñecas rusas (matrioskas), que son sinónimo del pueblo ruso, representaciones de la Torre Eiffel, delegadas del gran pueblo francés, en la gastronomía, la pizza de Italia, una pareja con trajes característicos bailando tango, en tiendas argentinas.

La lista de los objetos que han trascendido su materialidad es larga, muchos de ellos fabricados de manera industrial, donde el proceso manual ha sido desplazado a simples retoques cromáticos, ya que su trascendencia en espacios culturales, más la yuxtaposición de conceptos, leyendas y tradiciones que se depositan sobre el mismo, han permitido que este, escapando del proceso artesanal, pueda seguir como representante de un espacio cultural.

Esta fiesta de sonido, color y lluvia pirotécnica, es esperada y admirada con éxtasis una y otra vez cada año, construyendo paso a paso una sociedad con buenas raíces identitarias, dotando a la cultura de un soporte pujante.



Todas estas representaciones forman parte de la semiótica que conforma el dialecto cultural compuesto de elementos simbólicos. Los bailes, los sonidos, la lúdica, la gastronomía, las fechas en que se llevan a cabo, los objetos y la gente que forma parte de las mismas, juegan un papel importante al ser cada uno, portadores de un significado. Sin embargo, el tiempo y en muchos casos la desidia, ha logrado distanciar al significado del símbolo de las grandes masas. Por un lado se mantiene el recuerdo de la fecha y la asistencia persistente a la celebración, no obstante, mientras la mayoría de la gente va perdiendo el concepto y las razones que generaron los objetos que forman parte de la celebración, en el caso específico de la fiesta del Corpus Christi, y en un análisis realizado, las personas recuerdan que es una fiesta religiosa, la fecha en que se desarrolla, pero muy pocos o nadie pueden dar testimonio de las razones de la presencia de íconos como los castillos, los globos, las bandas, etc.

Sin embargo, a pesar de todo este panorama, por el solo hecho de asistir a este festejo, se contribuye a que la celebración continúe. Posiblemente este contacto con la simbología objetual gráfica no sea el mejor ni el idóneo, no obstante, su participación y compromiso, dan vitalidad al mismo, haciendo notorio el hecho de que la fiesta por sí sola atrae y seduce a su visitante, y contribuye al desarrollo de las relaciones fiesta-individuo. Adicional al aglutinamiento de nuevas imágenes, se puede de igual manera observar que el tiempo convierte a los pueblos en ciudades, y a los caseríos en grandes comunidades, esto va de la mano con las nuevas tecnologías, tradiciones y formas de relacionarse los unos con los otros, por lo que la lectura visual de estas nuevas personas es diferente a la de sus antepasados, quienes quizás conocen a profundidad las razones y son más fieles a estas costumbres porque nacieron con ellas y fueron parte de las mismas, no obstante, los nuevos ciudadanos, rodeados de tecnología, elementos virtuales y nuevas formas de percibir las cosas, hacen que la fiesta

sea una imagen superficial sin un análisis profundo que permita una mezcla entre innovación tecnológica, cultura y tradición.

Esta falta de amalgama es preocupante, ya que la consecuencia es la desaparición de símbolos que aportan a una identidad continua, a una construcción cultural válida, para lograr una identidad que si bien es cierto no se pretende estancar en el pasado, puede ser construida en base al mismo, manteniendo la esencia y sumándole nuevas visiones que permitan el crecimiento de la cultura, del patrimonio cultural que según el doctor Claudio Malo (2001:64) sería “una actualización del pasado al presente y, en consecuencia, un referente para la planificación hacia el futuro”.

Teniendo en cuenta que el Corpus Christi se lleva a cabo año tras año, y que es parte de la tradición, con la finalidad de profundizar la cultura en los ciudadanos, y que la misma sea entendida y sentida, se debe enfrentar la problemática analizada para que en futuras celebraciones, poco a poco sus elementos sean reconfigurados, intención que se hace notoria en este trabajo, desde el lenguaje lúdico, aplicada como modelo a seguir en la ruleta, para lograr que las miradas antiguas se conviertan en nuevas, y que las costumbres de antes, sean las de ahora, invitando a un mestizaje constante, en el que prevalecerán elementos evolucionados como parte de las manifestaciones culturales actuales, lo que brindará, no una fiesta de los antepasados, sino una fiesta nueva, logrando de esta manera tejer en común una lectura de los valores antiguos y nuevos, exteriorizados o representados en los objetos, en la música, y en el desarrollo en sí de la fiesta popular, asegurando que al convertirse los pueblos en ciudades, y las ciudades en metrópolis, la cultura evolucionará alimentada de la energía de la nueva gente, que conocerá por medio de este lenguaje objetual, la razón y la pertinencia de la misma.

Estos objetos o representaciones contendrán algunos elementos que pertenecerán a la esencia que dio motivos a la razón de la fiesta, y otros a manera de mestizaje o de yuxtaposición, formarán parte del nuevo ciudadano. Un ejemplo de ello podría ser el de la fiesta religiosa de los Santos Inocentes, que recuerda el asesinato ordenado por Herodes, de los menores de dos años nacidos en Belén con el fin de acabar con Jesús.

Este festejo que hasta hace pocos años se encontraba en franco declive, pero que debido a la participación de universidades (gente joven, nuevos ciudadanos), se lleva a cabo con éxito y una masiva aceptación todos los seis de enero en Cuenca con comparsas que representan de forma jocosa a personajes del momento, es un claro ejemplo de cómo se puede conseguir que un festejo sea entendido, sentido, y como consecuencia, consumido.

**El sapito de
tu ñana, tan
chiquito y
como gana...**



3.2 Reconfiguración – resignificación, para rediseñar un juego

La cultura al no ser estática, crece junto a los avances tecnológicos, a la gente, los sonidos, las nuevas tradiciones, nuevos modos de ser y de hacer las cosas. Las personas han cambiado por diversas causas, los pueblos se hacen ciudades, y todo ello traslada hacia nuevas formas de mirar y de hacer tradición, una tradición que se mezcla, se aglutina y se globaliza, en ocasiones perdiendo individualidades, en otras asomándose. Las adaptaciones foráneas se convierten en propias, y las propias en foráneas. La cultura y las tradiciones de los antiguos ya no son percibidas, ni aparentemente necesarias. La sabiduría y los valores han dejado de ser lo que un día fueron, no obstante, en medio de esta realidad, y sin querer mantenerse en el pasado, es importante abrirse hacia nuevas tecnologías y culturas, sin olvidar las propias, ya que al ser permisivas, adoptan sin dar nada a cambio, se produce una crisis, con grandes pérdidas de valores y tradiciones en el camino. Los nuevos individuos (niños, jóvenes y algunos adultos), desconocen la técnica para preparar chicha, no han jugado al trompo, ni han saboreado un buen vaso de agua de viejas, sin embargo, identifican prontamente una hamburguesa, una pizza, los tacos, o las pipas árabes, para ellos, el internet, la vida social virtual, la televisión, han logrado opacar la visión de su propia visión, dejando paso solamente a que hablen los demás, adoptando culturas ajenas como propias. Este nuevo ciudadano ha dejado de ser portador de la sabiduría de su pueblo,

ha soltado la posta de la identidad cultural. Los juegos electrónicos, las redes sociales virtuales, la informática, la televisión, y tantas otras actividades, han desplazado su propia identidad.

Hoy en día se hace oídos únicamente para las súper culturas portadoras de una gran ventaja, la tecnología y los medios de comunicación a su favor, sin embargo “hay fuertes vientos de cambios en las sociedades de hoy, y mucha vulnerabilidad en las nuevas y frescas generaciones, las cuales, abrumadas por las nuevas tecnologías de la comunicación, no dejan el espacio para que la ciudad decante en su espíritu, no todos, claro, y en ello está la esperanza” (Cardoso, 2013:21).

No es sino hasta los últimos años, y haciendo un análisis, que se ha recuperado el Ecuador en este aspecto. Se podría decir que esto empieza a despertar cuando se obtiene la primera medalla olímpica en marcha en la historia, ganada por el cuencano Jefferson Pérez en 1996. Otro empuje significativo fue la clasificación de la tricolor al campeonato mundial de fútbol Corea-Japón 2002, dando un impulso al ego bastante opacado del pueblo, indicando que “si se puede” llegar a estar entre los mejores del mundo.

En el aspecto político, la presencia de un mandatario a su pueblo con una vestimenta bastante étnica, es otro aporte significativo al ego cultural ecuatoriano, a más de las políticas impartidas por el gobierno de Rafael Correa, que inaugura “el buen vivir”, protegiendo a la empresa nacional, y generando políticas que sitúan al Ecuador como un país soberano.

Estos cambios sociales, políticos, deportivos, han dado pautas importantes para que el ecuatoriano se sienta cada vez más orgulloso de su patria y de los elementos que conforman la misma, por ello se cree en la importancia de analizar con una mirada fresca,

...los pueblos se
hacen ciudades,
y todo ello
traslada hacia
nuevas formas
de mirar y de
hacer tradición...





nueva, un elemento pequeño pero primordial en las celebraciones populares, contribuyendo a que este camino que se está desarrollando desde algunos años atrás, tenga otro frente, el interceder o rescatar los juegos tradicionales, manteniendo su esencia, jerarquizando sus características y ahondando en su sentido, logrando nuevos referentes tanto en su concepto, como en su forma, distribución y sentido, recordando el camino recorrido, para finalmente reconstruir un elemento casi extinto.

Reconfigurar los componentes que son parte de la historia y de la tradición, analizar y reconfigurar salvaguardando la esencia, y construyendo con una visión actual y significados propios la fiesta popular, se logrará eliminar la deculturación, es decir, la pérdida de rasgos importantes propios de la cultura, y se evitará en lo posible la aculturación, la adopción de otra cultura, restringiendo la penetración de formas extrañas, sin que esto signifique el aislamiento o hermetismo cultural. Esta intervención basada en elementos tradicionales de los pueblos logrará construir un dialecto, una identidad propia, una conversación intercultural, un intercambio de tradiciones, una práctica y canje constante de culturas ajenas con la propia, por ello la importancia de eliminar monólogos, todo lo contrario, es vital alcanzar un diálogo, para que los visitantes identifiquen nuestra forma de ser, la arquitectura, la gastronomía, las fiestas populares y sus juegos, para promover un recuerdo grato del país. Este intercambio permitirá compartir de igual forma vivencias ajenas, transmitir y ser transmitidos, participar y ser participantes, de la mano de diálogos y fuerzas identitarias propias.

Tomando conciencia de la importancia de este intercambio, se realiza una resignificación de los elementos que sostienen a la fiesta popular del Corpus Christi. En el análisis de campo realizado durante

aproximadamente diez años, se han observado elementos que forman parte importante de la fiesta, y que en estos tiempos se han convertido en la nueva imagen de la misma.

El nombre de la celebración -Corpus Christi-, la fecha de convocatoria -“el jueves siguiente a la Octava de Pentecostés para conmemorar la institución de la Sagrada Eucaristía” (Crespo, 2003:19)-, los elementos que la conforman -la procesión del Santísimo que inicia en la Catedral de la Inmaculada Concepción en el Parque Calderón, la fiesta con sus argumentos objetuales como castillos, globos, vacas locas, cohetes, todos realizados con técnicas artesanales. La banda de pueblo constituida por músicos, cuya formación en la mayoría de los casos es empírica, con la interpretación de canciones populares, del momento y tradicionales, como la considerada por los cuencanos como el segundo himno, La Chola Cuenca, cuya música fue creada por el señor Rafael Carpio Abad. Otros elementos como los infaltables dulces de Corpus, presentes incluso desde la víspera, anunciando el advenimiento de esta celebración. Paralelo a ello, en la zona de la Plaza de las Flores, se encuentran las comidas de sal (chuzos, plátanos asados, etc.), y junto a ellos los juegos populares como el avión, el futbolín, los dados, el rifle chiclero, las imágenes (juego que consiste en lanzar una moneda a una plancha con varios gráficos que indican el premio), y la ruleta.

Para este proyecto se va a tomar como referente y como un elemento a ser reconfigurado, resignificado, rediseñado, a la ruleta, teniendo en cuenta que casi se ha extinto dentro de la fiesta popular.

En los últimos diez años no ha habido progresos, sus pocos mantenedores han ido desapareciendo, quedando vestigios bastante desgastados y con un nivel estético-funcional escaso.



...analizar y reconfigurar salvaguardando la esencia...



Es importante tener presente que los demás juegos van por el mismo camino, por ello a la ruleta se la va a vestir manteniendo su esencia primaria, el disco y la mesa, y se optará por la opción de intercambio mercantil en lo que tiene que ver con las apuestas (invertir una pequeña cantidad de dinero, y obtener como ganancia dulces), a más de la diversión y el regocijo de participar en el mismo.

Los elementos a ser empleados en la parte gráfica del disco son de dos tipos, gráficos y objetuales, partirán principalmente del análisis gráfico realizado a la “Catedral Vieja”, (murales, cielorraso, pisos y paredes hechas por muralistas a inicios del siglo XX de estilo Barroco). La parte objetual del disco, va a tener una transformación en tres dimensiones, se va a representar a la fiesta a escala, aquí se evidenciará el castillo, el globo, el vendedor de algodón, el baile, la fiesta en sí, elementos que contarán con un sistema conocido como autómata de madera, mecanismo que funciona con engranajes y ejes que permiten movimientos repetitivos.

Así también se podrá usar nuevas tecnologías artísticas, gracias a un proceso denominado *mapping* que consiste principalmente en proyectar imágenes sobre superficies reales que están por lo general inanimadas, dando efectos de movimientos en 3D. Este elemento requiere de alta tecnología y de implementos eléctricos costosos, por lo que se pretende que cuando esté realizada la ruleta, pueda funcionar con y sin él.

En lo que tiene que ver con los dulces como concepto de premio, van a estar los tradicionalmente ofertados en Corpus, sin embargo, paralelo a los ya existentes, se van a emplear otros tipos adicionales, desarrollados a partir del *food design* (diseño con comida), para esto se ha trabajado con Gustavo Narváez, profesional del área gastronómica, con quien conjuntamente se han generado moldes de los nuevos dulces basados principalmente en las figuras

más representativas de esta celebración. Personajes de la banda de pueblo, el castillo, el globo, como elementos significativos y que conforman la fiesta.

Las recetas e ingredientes de estos manjares se mantienen, con la inclusión de algunos adicionales sugeridos por Narváez como la quinua, el amaranto, la harina morada, etc., propios de estos pueblos, y que le dan una resignificación actual, logrando con esto realizar una reconfiguración moderna, construida con nuevas propuestas.

Luego de analizar el término juego, y como este penetra y es parte de la vida del ser humano convirtiéndose en un fragmento de las fiestas populares, se han observado estructuras apegadas a elementos artísticos, colores, formas, etc., convertidos en dispositivos identitarios de ciertas áreas de la cultura, que han logrado conformar un perfil de tradición.

Se ha analizado de igual manera como entre tantos elementos que existen en estas celebraciones, los juegos, su estética, función, mecanismo e importancia, van envejeciendo culturalmente y en algunos casos graves olvidándose en el camino, debido a la ausencia de una mirada política que pueda sostener en el tiempo y en el espacio de modo vigoroso a estos dispositivos de importancia cultural.

En base a esto, se debe rearmar la mirada cultural de la gente nueva. Esta reconfiguración de manera estratégica, para construir lo que se dijo en el capítulo II, el nuevo núcleo, es poner en la palestra actual al juego conformado por elementos contemporáneos, formas atractivas visualmente hablando, cuyos conceptos formales, cromáticos, funcionales, generen una cierta curiosidad, un deseo estético, y un constante apego a su existencia. Esta propuesta deberá entonces provocar un placer lúdico y estético, y al ser un objeto todavía mecánico, y con

ciertas debilidades en su funcionamiento, por ejemplo la monotonía, que su presencia sea esporádica, pero muy esperada por sus clientes.

Así también es importante contar con ciertos parámetros, fundamentalmente, mentalidad positiva frente a la artesanía que se va a generar, poseer características exquisitas en su construcción, dejar atrás el pensar que un juego mal trecho sin prolijidad en su construcción, y con su funcionamiento debilitado, sea sinónimo de artesanía.

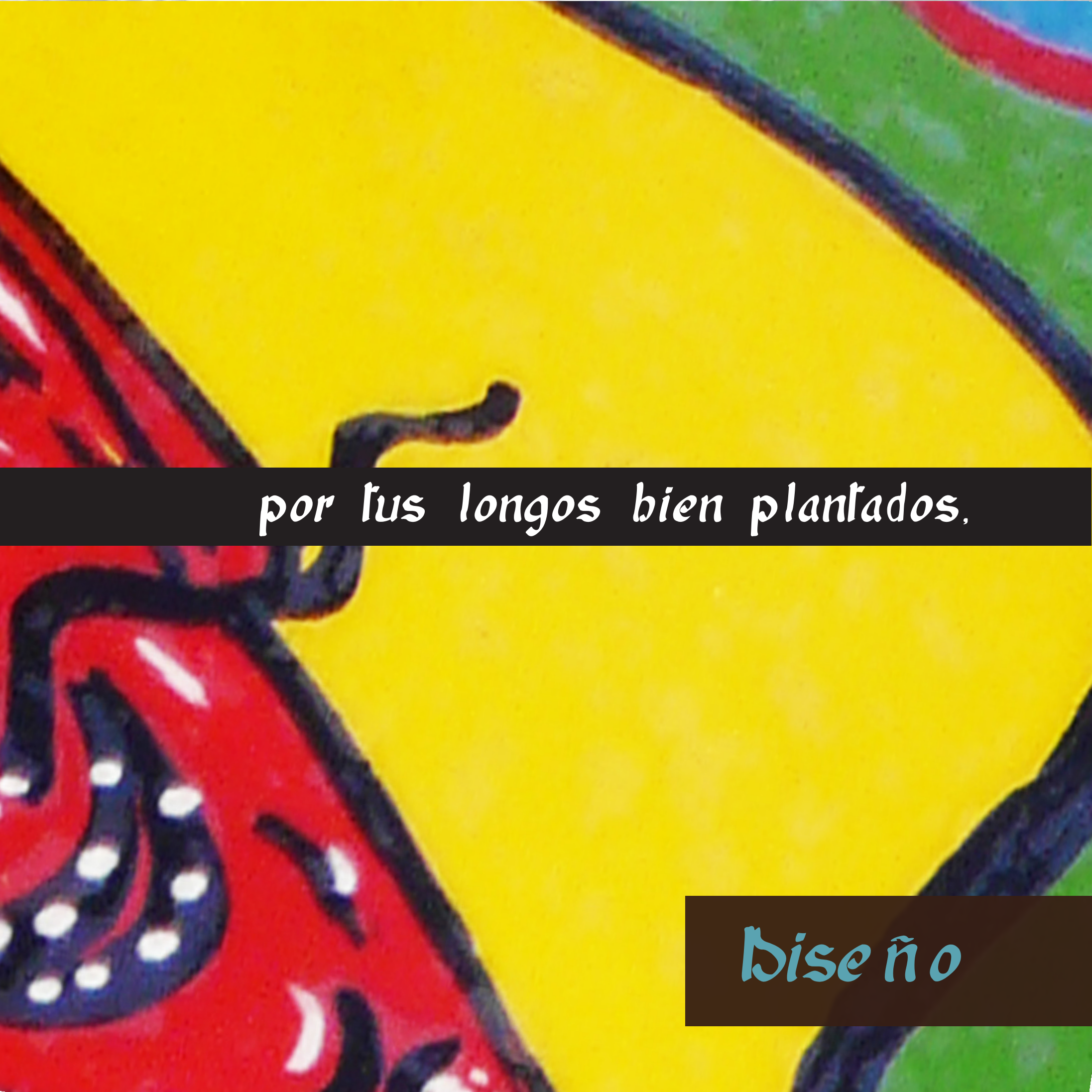
Debe disfrutar en su configuración de elementos que hablen de la fiesta popular, con un lenguaje actual, moderno, entendible, en definitiva, tendrá la tarea de ser un comunicador objetual de la fiesta. No se pretende competir con el juego virtual, sin embargo, se lo construirá con dispositivos que permitan tener una mecánica atractiva. Los elementos de la ruleta contarán con: formas, colores, de configuración básica al desarrollo de los juegos virtuales sin llegar a copiarlos. Para brindarle una larga vida útil, deberán contribuir a la economía de las personas que los administran, a más de manejar políticas culturales que apoyen a la mantención de los mismos, es decir, estos juegos deben estar dentro de las fiestas, no tangenciales a ellas.

**...lograr que
las miradas
antiguas se
conviertan en
nuevas...**





Por las cholas buenas mozas,



por tus longos bien plantados.

Diseño



Capítulo Cuatro

Elaboración de un juego



4.1 Elaboración

Luego de establecer algunos parámetros conceptuales y formales, nos proponemos planificar la estrategia gráfica y formal, para concretar y desarrollar la idea.

Para esto contamos además con las recomendaciones de prestigiosos profesionales que se desenvuelven en el área cultural, de los cuales obtenemos algunos datos de interés que sumados a los ya analizados dan como resultado la reconfiguración.

Pondremos a continuación algunos datos importantes de personas comprometidas con estos temas culturales.

Gladys Eljuri, Directora de la Dirección Municipal de Turismo, nos indica que el Corpus Christi, es una de las fiestas más características de la ciudad de Cuenca, puesto que es una fiesta de mucha antigüedad, esta fiesta además del contenido religioso, tiene también un alto despliegue lúdico, la pirotecnia, la música, los juegos tradicionales y los dulces de Corpus, haciendo de la misma una fiesta popular importante. Nos indica también que la fiesta fue instaurada de manera oficial desde el primer año de la fundación de la ciudad, esto se da el 18 de septiembre de 1557, para ese momento los rituales, nos cuenta, se realizaban en la Iglesia Mayor (Catedral Vieja), 450 años después aún se mantiene la fiesta viva, gracias al apoyo constante de priostes, mantenedores, autoridades, artesanos y pueblo en general que no abandonan dicha tradición y que la viven y la disfrutan cada año.





Por tus cholas buenas mozas,
por tus longos bien plantados,
por tus mañanas preciosas, y
tus cielos estrellados. Por tus
ríos cantadores, por tus chapas
pitadores, por tus cuyes bien
asados, por tu mote pelado.
Por eso... por eso... por eso, te
quiero Cuenca. En la fiesta del
Vado, y en la del Septenario,
todos hemos bailado ya nuestro
suelto de “arroz quebrado”,
como buenos cuencanos por
siempre amamos las tradiciones.
Esta mi tierra linda con miles de
doctores, todos han admirado a
los poetas que hay por docenas,
nuestro Cuenca es la tierra del
buen Zhumir y el agua caliente.

Capischa “Por eso te quiero Cuenca”
compuesto por Carlos Ortiz Cobos



Mario Jaramillo

Exrector de la Universidad del Azuay, nos indica que es importante rescatar nuestras tradiciones y valores como pueblo. Todos debemos tener una actitud pro cultura, que fortalezca la identidad de los pueblos, manteniendo nuestras tradiciones, no solamente en palabras sino también en la práctica.

Somos una cultura y un pueblo mestizo y culturalmente somos producto de una mezcla, no solamente indígena, sino también española y la fiesta del Corpus es donde también ese sincretismo cultural se expresa. El Corpus Christi data desde el siglo XIII, de la Edad Media, una época de una cultura realmente significativa, fue el surgimiento de casi todo el mundo occidental, momento de las catedrales góticas, de la gran escuela Escolástica de la filosofía occidental, es la época de Santo Tomás de Aquino, de la consolidación de la lengua española, la consolidación de las primeras universidades que habían surgido uno o dos siglos antes, y es en este siglo XIII donde se consolida esta, la celebración del Corpus Christi, fiesta que coincide en América con la celebración Incásica del Inti Raymi la fiesta del Sol, el sincretismo cultural - religioso que se produce al unir el Corpus con el Inti Raymi en el solsticio de invierno a fines del mes de mayo y comienzos de junio, es un ejemplo claro de como dos culturas totalmente alejadas y distintas logran juntarse y fundirse en una sola.

Monseñor Luis Cabrera

Nos cuenta, que el Corpus Christi es “Espiritualidad y Cultura”, la fiesta del Corpus Christi sigue siendo una de las más populares y concurridas de la iglesia Católica, especialmente en las ciudades, donde se mezclan algunas costumbres religiosas el Inti Raymi de pueblos indígenas, principalmente en los pueblos Cañaris, confluyendo tres culturas, la Hispánica, la Inca y la Cañari. Lo esencial del aspecto religioso es la comunión

del Cuerpo y la Sangre de Cristo, que hace referencia a la Pascua y a la Cena del Señor, la Pascua Judía es el memorial de la liberación del pueblo de Israel de la esclavitud de Egipto, un momento solemne donde no solo se recuerda, sino, se actualiza la salvación. Cristo ofrece su cuerpo para la salvación no solo de Israel sino de todas las personas que lo acogen, este memorial lo celebraban ya las primeras comunidades cristianas. En esas épocas era muy importante este momento, tanto que llevaban a las personas enfermas, que no podían participar, la eucaristía a sus casas. En el siglo XII, la adoración al Santísimo adquiere importancia, a partir de este momento se desarrolla una serie de prácticas culturales, en América India, la fiesta del Corpus Christi se unió a la fiesta del Inti Raymi, podemos ver una huella de esto que la forma del Santísimo, tiene también la forma del sol, se incorporan también la danza, pirotecnia, gastronomía, costumbres de tres culturas que confluyen en Corpus Christi.

La fiesta de los siete días o Septenario, está relacionado con la celebración Judía o del Jubileo (liberación de las deudas de los pobres), se la viene festejando desde la fundación de Cuenca en 1557 y su apogeo se dio en el siglo XVIII cuando Cuenca fue declarada Obispado del Ecuador. En sus orígenes la celebración del Septenario estuvo a cargo del cabildo cuencano, luego las Cofradías asumieron esa tarea y el cabildo se encargó de auspiciar uno de los días. Los sacerdotes ocupaban un puesto relevante y su nombramiento dependía de su importancia social y de las posibilidades económicas.

Desde su perspectiva nos indica una reflexión, que debemos superar dos escollos, el primero de orden político, puesto que desde este ámbito se ha querido minimizar la fiesta religiosa, especialmente con relación a los espacios públicos, considerando a la fiesta como si fuera un acto individual y privado, sin ninguna relación

Panaderita del Vado, corazón de ajonjolí // Manos blancas flor de harina y alma limpia hecha de anís...

Extracto del Pasacalle "Panaderita del Vado" con letra de César Andrade y Cordero y música de Rafael Carpio Abad

con el mundo social y cultural, cosa que debemos superar puesto que de no hacerlo estamos cerca de vivir una esquizofrenia cultural, no logramos integrar espiritualidad y cultura, debemos reconocer y valorar la autonomía de los diferentes esferas culturales económicas y religiosas, sin por esto romper la unidad de las mismas, ese es justamente el paso que debemos dar para integrar de una manera armónica la espiritualidad a la ciencia, la cultura, la política, la economía.

El otro escollo tiene que ver con las costumbres y tradiciones de nuestros pueblos, como decíamos antes, la fiesta del Corpus se relaciona con la fiesta del Inti Raymi, pero por un mal "intento de purificar la fe cristiana", de las costumbres y tradiciones populares se la separó, este es un gran error que se produce en la historia, sin embargo aquí en la ciudad de Cuenca se mantiene la tradición de festejar la fiesta del Corpus Christi en el día indicado.

La fe necesita de una cultura determinada para expresarse pero también la fe es capaz de modificarla, completarla y hasta de recrearla, de hecho la fe se expresa en el arte, la arquitectura, la escultura, la música

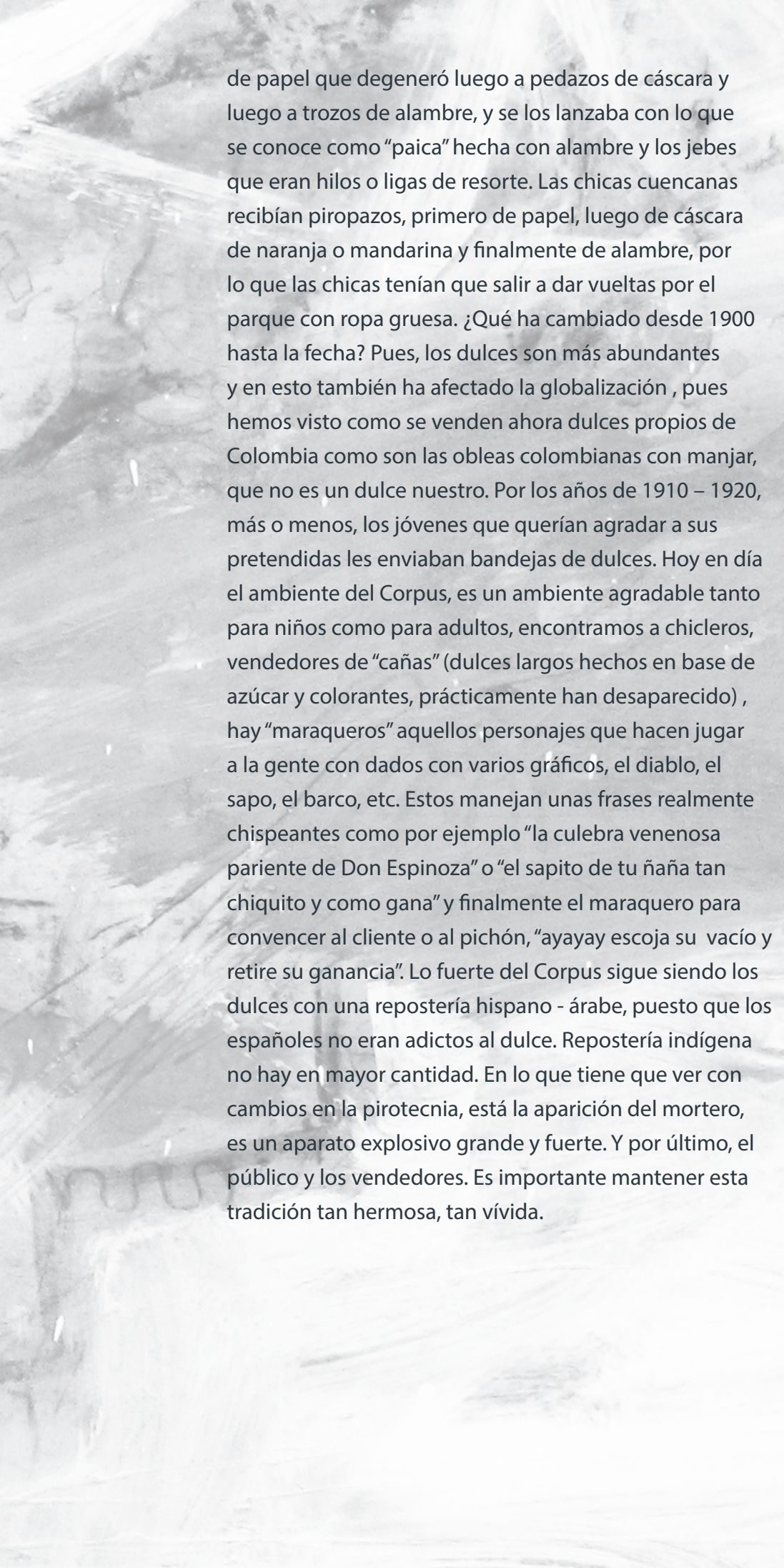
y el teatro. La fe pura solo existe en la cabeza de los ideólogos, igual que quedarse con las expresiones culturales sin una espiritualidad que la represente. Las fiestas de Corpus Christi debe ser una gran fiesta para reanimar la espiritualidad y también a la vez para valorar nuestras expresiones culturales, la espiritualidad de la cultura por lo tanto tiene estas dos dimensiones inseparables de la vida de un pueblo.

Oswaldo Encalada

Profesor de la Universidad del Azuay, sobre el Corpus Christi, nos cuenta: Es una fiesta religiosa, curiosamente situada entre la Semana Santa y la Navidad, hay dos partes del Corpus que son muy visibles, diferenciadas y que no se contactan entre sí, la primera tiene que ver con lo que pasa en la catedral con el aspecto netamente religioso y otra es la que ocurre fuera de la iglesia, de tal manera que en un 70 - 80 % de la gente que asiste a la fiesta cotejan el Corpus con los "dulces de Corpus" y no con lo que ocurre en la iglesia, en otras palabras la parte religiosa está en menor exposición, en el aspecto religioso la conmemoración no ha cambiado en los últimos 300 años, sin embargo, lo que ocurre fuera si ha cambiado, puesto que a principios del siglo XX las familias pudientes traían sus sillas para ver cómodamente la celebración, los castillos, los fuegos artificiales y nos cuenta Don Octavio Sarmiento, que el Corpus servía como un punto de encuentro para el galanteo, lo que ahora ocurre con los centros comerciales, que no son más que puntos de encuentro de la gente, sobre todo de los jóvenes.

En este sentido hay que recalcar que en el septenario se haya dado un hecho único en la historia cultural y es que la vieja historia de "Cupido" aquel personaje que lanzaba flechas a las personas para enloquecerlas de amor, en esta fiesta los cuencanos materializaron estas flechas en los piropos, en antaño estos piropos eran





de papel que degeneró luego a pedazos de cáscara y luego a trozos de alambre, y se los lanzaba con lo que se conoce como “paica” hecha con alambre y los jebes que eran hilos o ligas de resorte. Las chicas cuencanas recibían piropazos, primero de papel, luego de cáscara de naranja o mandarina y finalmente de alambre, por lo que las chicas tenían que salir a dar vueltas por el parque con ropa gruesa. ¿Qué ha cambiado desde 1900 hasta la fecha? Pues, los dulces son más abundantes y en esto también ha afectado la globalización, pues hemos visto como se venden ahora dulces propios de Colombia como son las obleas colombianas con manjar, que no es un dulce nuestro. Por los años de 1910 – 1920, más o menos, los jóvenes que querían agradar a sus pretendidas les enviaban bandejas de dulces. Hoy en día el ambiente del Corpus, es un ambiente agradable tanto para niños como para adultos, encontramos a chicleros, vendedores de “cañas” (dulces largos hechos en base de azúcar y colorantes, prácticamente han desaparecido), hay “maraqueros” aquellos personajes que hacen jugar a la gente con dados con varios gráficos, el diablo, el sapo, el barco, etc. Estos manejan unas frases realmente chispeantes como por ejemplo “la culebra venenosa pariente de Don Espinoza” o “el sapito de tu ñaña tan chiquito y como gana” y finalmente el maraquero para convencer al cliente o al pichón, “ayayay escoja su vacío y retire su ganancia”. Lo fuerte del Corpus sigue siendo los dulces con una repostería hispano - árabe, puesto que los españoles no eran adictos al dulce. Repostería indígena no hay en mayor cantidad. En lo que tiene que ver con cambios en la pirotecnia, está la aparición del mortero, es un aparato explosivo grande y fuerte. Y por último, el público y los vendedores. Es importante mantener esta tradición tan hermosa, tan vívida.

**Chola Cuencana mi chola,
Capullito de amancay // En tí
cantan y en tí ríen las aguas del
Yanuncay /. / Eres España que
canta en Cuenca del Ecuador //
con reir de castañuelas y llanto
de rondador /. Con tu donaire y
majeza evocas Andalucía pero
en todos tus sentires florece
la cuencanía. Hay en tu cara
morena fresca del amanecer
y el sol quisiera en tus ojos
cada día atardecer. Guitarras
y castañuelas, concertina y
rondador, Alma de España que
vive en Cuenca del Ecuador.**

Pasacalle “Chola Cuencana” compuesto por Rafael Carpio Abad (1905-2004), inspirado en el poema de Ricardo Darquea Granda (1895-1980) titulado “Alma de España”,



Nydia Vázquez Fernández de Córdoba

Nos cuenta sobre los dulces de Corpus, y nos dice que los dulces de Corpus Christi son originarios de España, en donde había una mujer quien promovió la fiesta, Doña Teresa de Alvarado, a quien el clero de Valladolid le llamó “La Loca del Sacramento”, recorrió varias ciudades divulgando la religión y la adoración al Santísimo Sacramento, con tanta fuerza que los dulces se preparaban con mucha anticipación, se preparaban en los conventos y en los palacios de gente adinerada, se colocaban estos en unas bomboneras de oro o de plata, con incrustaciones de piedras preciosas. En Cuenca los mantenedores de antaño, los llamaban “Los Diputados” quienes se sentaban al frente, los priostes a los lados y los naturales atrás. Otra costumbre era el comprar la alfombra de flores, el Chagrillo de retama y para dar solemnidad al evento, en el frontis de la catedral se ponía un inmenso letrero lo más vistoso posible, escrito “Gloria al Santísimo Sacramento”.

En lo relacionado con los dulces de Corpus, cuando nos preguntan qué significado tiene los dulces, es una pena ver que no sabemos el significado, cuando vienen los españoles, con sus costumbres, a la ciudad de Cuenca, en estos momentos se usan en su gastronomía las cosas que se producen en su contexto, como por ejemplo la harina de maíz, la máchica y los nogales, con lo que se hacía las nogadas; también se usaba el almidón de achira con esto se hace el biscochuelo y las quesadillas, hay dulces que toman nombres propios de nosotros como por ejemplo las “Cusingas” que son roscas muy coloridas, nos recuerda al poeta y escritor Humberto Mata, también hay dulces deliciosos como el “Amor con Hambre” cuenta la historia que el hijo le dice al papá que quiere casarse y el papá le dice, “hijo cómo le vas a mantener, de amor?”, sí, le dice el hijo, porque yo le amo y de esa manera le designaron a la pareja con el nombre de “Amor con Hambre”, porque ellos hacían estos dulces para venderlos. También

estaban presentes los “Quesitos” que son hechos con las hostias con manjar blanco especial, los “Suspiros de Moja”, “Lágrima Christi” una bebida, El “Pío V”, “Huevos de Faltriquera” se refiere a las ropas antiguas que tenían en las faldas bolsillos pequeños donde guardaban el dinero o los dulces, las galletas que se llaman “Pucañaguis”, hechas con harina de maíz, hay dulces donde está presente el camote, hoy en día el Chef Gustavo Narváez está haciendo dulces con quinua.

Los dulces de Corpus, son elementos que están en la fiesta con una fuerte presencia, contribuyen indiscutiblemente a la cultura y tradición cuencana.

Santiago Ordóñez (INPC)

Conversamos sobre las fiestas populares como parte de la identidad de los pueblos. La fiesta en general sí es un elemento identitario, sea nueva o vieja, hay ciertas fiestas que por su antigüedad y su arraigo van adquiriendo cierta importancia, la cultura es un elemento dinámico y difícilmente vamos a encontrar una fiesta estancada en el tiempo, en el momento que se estanca es posible que muera. El Corpus es la primera fiesta practicada en Cuenca desde la colonia, en un inicio era netamente religiosa, con el tiempo se incorpora varias cosas entre ellas la pirotecnia, los dulces de Corpus. Estas fiestas casi siempre están vinculadas con la religión, generalmente los dulces de Corpus eran preparados por las monjas, incorporando ciertos elementos propios de la región, es normal que los elementos culturales se transformen, siempre y cuando esta transformación sea natural, cambios lentos en el tiempo y no postizos o violentos, por ejemplo, ahora mismo políticamente se limita el uso de la pirotecnia y el globo, porque supuestamente causa incendios, este elemento era antes un sinónimo de fiesta, las autoridades limitan con sus acciones la fiesta y la transforma de manera forzada, el hecho de alterar por ejemplo el espacio físico, corta la tradición.

El Corpus es la primera fiesta practicada en Cuenca desde la colonia.

Es complejo el tema de revivir elementos culturales, es complicado, pero es factible reactivar estos elementos posiblemente con dispositivos propios actuales, puesto que otros gráficos o elementos posiblemente representaban a un momento, a una época y ahora ya no tiene sentido, porque perdió valor y que de la nada vuelva a tener validez, sería igual un acto que altera el normal desarrollo de la tradición.

¿Qué hace el juego dentro de la fiesta? Son elementos que te da valor identitario, al cuencano, el Corpus le da representatividad, somos cuencanos porque comemos mote, porque hablamos de manera “cantada”.

El juego forma parte de la fiesta religiosa y la fiesta lúdica que permite integrar otros elementos a la tradición que la hace divertida, ir al Corpus hace 20 años y no jugar la ruleta era igual a no haber ido al Corpus, el fútbol no es nuestro, pero ver al Deportivo Cuenca graficado en los muñecos le hace ser nuestro. Es interesante como las modas, van integrándose a la fiesta, la fiesta no es ortodoxa, es mucho más libre, el tema por ejemplo de las comparsas del 6 de Enero, era en un inicio un sainete, una sátira de nosotros mismos, podías hablar lo que quisieras, son espacios que rompen el orden común, el carnaval por ejemplo donde uno puede hacer las cosas en exceso, tomar en exceso, etc. Los organismos políticos meten la mano en decisiones que dañan los valores de estos elementos culturales, nos hemos convertido en especialistas en imitar modas extranjeras, quitar el agua al carnaval equivale a quitar el valor simbólico de épocas ancestrales, antes era impensable no mojarse en carnaval, ahora la fiesta cada vez va disminuyendo, juega mucho el interés político para ganar votos. La intervención virtual está ganando terreno, estamos en un mundo urbano, diferente al que teníamos antes, un mundo rodeado de enchufes, conectados al internet, al mundo virtual, un mundo donde estamos actuando

o interactuando de manera virtual, este tipo de cambios nos llevarán a algún lado, no está mal que se dé, pero tenemos que estar cuidadosos que lo otro no desaparezca por la presencia de estos elementos de fácil acceso. Cada vez más existen los “no lugares” como indica el antropólogo Marc Augé, de las vidas inmateriales donde podemos fingir, indicar qué comemos, decir quienes somos o quienes no somos y se convierte en un juego peligroso, obviamente esto masifica la cultura, al nivel que reduce a un mundo en blanco y negro, ir a un mall es muy diferente que ir al mercado, no significa que el uno o el otro están mal o bien, simplemente la masificación mata al uno frente al otro.

Dentro de los elementos clásicos del Corpus, el castillo, los cohetes, la pirotecnia en general. Dentro de estos dulces se ve como se vinculan nuevos dulces se adaptan al contexto, en el Pase del Niño por ejemplo, hay nuevos elementos que se integran a pesar de ser extremadamente chocantes, encontrar a Batman o al Hombre Araña, es una forma de marketing natural, que tiene la cultura.

Sobre elementos propios de la ciudad de Cuenca, desde el área de la flora, hay varios elementos como el Guanto, planta que tiene usos tradicionales y medicinales, el aroma que despiden en las noches a esta planta se le conoce con el nombre de dormidera, tiene una variedad de colores muy amplia, la Ruda, a pesar de que no es andina, pero se ha incorporado a las prácticas andinas,



Llegó con la colonia, lo usan los gitanos al sur de España, hay plantas que prácticamente se han perdido como el Chamburo, planta infaltable en los huertos antiguos, el árbol de Capulí, es un ícono del cuencano, el poeta César Dávila dijo “hay que morir cerca del Capulí”, el eucalipto es incorporado por García Moreno en el siglo XIX, se lo trajo para el uso de las construcciones, ahora no se entiende un paisaje cuencano sin un eucalipto, el San Pedro, es una planta alucinógena y sagrada para los pueblos andinos, usada con fines medicinales y rituales, el Sangorache o Ataco, es una planta vinculada con la gastronomía tradicional se usa para el canelazo, el Cedrón, el Floripondio, el Nogal, Durazno y el Higo, vinculados directamente con la gastronomía popular, en todos los huertos en las casas de los cuencanos no faltaban estas plantas y árboles, la Achira es otra planta que se usa para envolver el tamal, el tamal sin achira no es tamal, el Maíz una planta muy importante en América, la Chicha de Jora, los Chumales, el mismo tamal, hechos de harina de maíz, el mote cuencano, no les damos la importancia que se merecen, la Flor de Amancay es un misterio, hay muchas versiones de la flor. Parece que el poeta Ricardo Darquea simplemente tomó como referencia el nombre pero no definió qué flor es, la Sábila, es una planta de protección que antes se colgaba en todas las casa de Cuenca de antaño.

Tenemos que volver los ojos a nuestro contexto, a nuestra cultura, que esto sea natural y propiciemos este encuentro de la gente con sus costumbres y tradiciones.

Oswaldo Santos, artesano

Hijo de José Santos Duche, quién mantuvo hasta sus últimos días la tradición de manejar la ruleta en las fiestas populares, su hijo Oswaldo ahora mantiene la práctica, aunque nos cuenta que no ha sido fácil. Desde niño y por su curiosidad fue el único hijo que aprendió a desarrollar los caramelos denominados

“dulces de caña de azúcar”, su vida fue muy humilde, tenían muchos limitantes económicos, vivía de niño en un cuarto pequeño y en ese lugar preparaba el dulce, en esos días varios miembros de la familia trabajaban en el dulce, pero el tiempo, las dificultades económicas, los altos costos y los reglamentos municipales han hecho que esta tradición ya no se la practique, su papá armó el cajón con la ruleta para llamar la atención y por medio del juego se venda el producto de manera más fácil, recuerda su honestidad y trabajo, eso fue su mayor herencia que dejó a sus hijos, el valor al trabajo honesto.

La tradición, el valor de la cultura, de la fiesta, no tiene un costo económico, el valor que impregna el artesano es un valor más simbólico, es un valor de identidad. Nos cuenta que los dulces que se ven ahora, la canasta, la escalera, el bastón, la paloma, la forma responde a la velocidad en la que se debe trabajar porque el material se enfría muy rápido, algunos familiares, por su habilidad, hacían otras formas, toreros, toros, elefantes, caballos, pero toma mucho tiempo.

Finalmente nos indica que seguirá en esa tarea de hacer los dulces e ir con la ruleta a la fiesta del Corpus y espera que uno de sus hijos continúe con este oficio en el futuro. Oswaldo es quizá, uno de los últimos artesanos que hacen este tipo de dulces y maneja la ruleta, con su desaparición, la ciudad seguramente perderá otra figura más de su cultura y tradición sin que se haga algo por cultivar estos recursos culturales.

Virginia Roldán, (CIDAP).

Con Virginia tuvimos un dialogo suigéneris, donde ella se convierte en la entrevistadora, logrando de esta manera entenderme y encontrar las respuestas a las preguntas en base a mis propias inquietudes, muy interesante, a continuación un resumen de esta agradable conversación.

La persona y la ruleta.

Virginia: ¿Qué cosa le atrae a Esteban de este objeto (ruleta)?

Esteban: este objeto lo conocí cuando era niño, me gustó mucho este elemento entre otros, su movimiento, sus gráficos, el afán de ganar el dulce, el sonido que produce la ruleta al pasar entre clavo y clavo, pienso que me llamaba la atención, me gustaba mucho.

Virginia: Y luego, ¿Esteban tuvo la oportunidad de ver y de probar el juego?

Esteban: Claro que sí, de niño mi estatura no me dejaba admirar el juego en su totalidad, hacía un esfuerzo para ver los gráficos, todo esto se acoplaba junto a la belleza propia del objeto, y eso me producía las ganas de volver a jugar. Eso no se puede contar, se tiene que vivir para entenderlo por completo.

Virginia: Es verdad no se puede tener testimonio total, completo con los registros de video, fotográficos o testimoniales. Un testimonio posiblemente me acerque, me invite, me incite a hacer tal o cual cosa.

Esteban: Lo visual si se puede mostrar de alguna manera, las otras fuentes de estímulos, como el gusto, el tacto, hay que dar testimonio para que las personas puedan más o menos comprenderlas.

Virginia: Entonces mostrando el objeto dentro de su contexto, es la oportunidad de hacerlo etnográfico es decir poner todos los elementos tangibles, no solo la ruleta, también los dulces, de dar a la gente la oportunidad de activar al objeto y que esta perciba las emociones emanadas.

Esteban: me gustaría que el juego deje a la gente fascinada, que se enamore del juego, de su estética.

**Lo visual si se puede
mostrar de alguna
manera, las otras
fuentes de estímulos,
como el gusto, el tacto,
hay que dar testimonio
para que las personas
puedan más o menos
comprenderlas.**

Virginia: Los humanos tiene una herencia filogenética y ontogenética entendida como la estructura de lo que está formado este rato el individuo, entender al ser tal y cómo es este momento, y la filogenética es como llego a ser así. Eso explica porque nos fascinamos con los colores, con el sonido, etc. Puesto que son estructuras básicas, primarias, que dan cuenta de nuestro desarrollo filogenético que dan cuenta de cómo se fue formando nuestro ser, es la reacción que tenemos cuando vemos por primera vez un objeto antiguo, una vasija, nace inmediatamente en nosotros una atracción, posiblemente porque alguna vez el ser humano usó ese objeto, ¡es de él!, pero de una manera filogenética, algunos incluso dicen que uno no solo es de esta vida, sino es la suma de otras vidas que están grabadas en el ADN de nuestros cuerpos actuales. Por eso es que puede



ser patrimonio de la humanidad no el sombrero, sino el “tejido” que produce un sombrero, este sería el producto, y por medio del cual se evidencia todo el contexto etnográfico, socio económico, el campo de lo perceptual puede ser una excelente entrada a esta exploración, llega un momento que ha pasado del campo perceptual al campo intelectual, es decir a tratar de comprender y explicar algo con las herramientas cerebrales, se pasa por lo tanto de un uso sensorial (solo utilitario) a un uso intelectual (más conceptual). La devolución trata de intelectualizar este uso y explicarles, devolverles esa información a las personas que lo construyen, porque con el pasar del tiempo este rastro se perdió.

Esteban: Hay elementos que se integran a la cultura, por ejemplo, siempre tuve curiosidad de conocer qué planta era aquella que se dibuja y se talla en la arquitectura cuencana, nadie lo sabía, al menos los artesanos a los que pregunté y arquitectos que también consulte no sabían cual es su procedencia, lo descubrí de una manera casual, es la planta de acanto, una planta de Europa, específicamente de Grecia. Lo que pasa que un momento dado la gente simplemente repetía el gráfico del gráfico, del gráfico y se perdió el rastro de su origen, ya no era importante, lo que importaba era el resultado final, es decir la gráfica. Se perdió el hilo conductor. Como un acto de devolución puedo contar entonces a la gente de donde viene esa planta y su historia que es muy simpática puesto que cuenta la leyenda de una joven que murió, hija de un arquitecto griego Calimaco, colocaron una canasta con flores sobre la tumba y sobre una planta de acanto y lo cubrieron con una teja, en la primavera siguiente, la planta de acanto creció bordeando y cubriendo a la canastilla de flores, al pasar por la tumba Calimaco se quedó fascinado ante la decoración natural, su armonía y belleza que emanaba, por lo que se inspiró en esa forma para diseñar un capitel de columna corintia, la canasta hacia las veces del cuello

El sentido de esto es la devolución de una verdad, ese es el ¿para qué?

de la columna y la teja la base, es decir la baldosa, desde ese momento se popularizó este tipo de capitel hasta que llegó a América y fue retomada en pilares, textiles, papel tapiz, etc. Hoy es considerada como el emblema de las Bellas Artes.

También he preguntado a varias personas, artesanos, antropólogos, cuál es el significado de los dulces de caña de azúcar, que tiene forma de canasta, pajarito, escalera, Oswaldo Santos, artesano sobreviviente de esta rica tradición, me indica que esas formas son simplemente fáciles de hacer puesto que el caramelo se enfría muy rápido y para preparar estos dulces tiene que hacerlo de una manera muy rápida. Por otro lado el antropólogo Santiago Ordóñez, me indica que seguramente son formas religiosas, que se relacionan con la crucifixión de cristo, refiriéndose a la escalera y que los otros elementos deben formar parte de significados olvidados.

En definitiva no hay una versión verdadera y final sobre el tema de las formas de estos dulces que han sobrevivido a la extinción. Las formas de algunos dulces del Corpus, por ejemplo, tiene formas geométricas, cuál es su significado, le pregunté al chef Gustavo Narváez, me indicó que no sabe exactamente y juntos llegamos a una primera conclusión que seguramente se debe

a que estos dulces se preparan de tal forma que una vez reposados quedan planos y la forma más fácil de ser cortados para su comercialización es de hacerlo de manera lineal, formando cuadrados y rombos, por lo tanto, estas figuras geométricas que surgen de esta manera su forma no tiene jerarquía cultural o por lo menos no responden a un aspecto en particular, pero el tiempo les ha dado un lugar que se lo han ganado por su permanencia en el contexto de la fiesta. Esta sería la verdad que la voy construyendo en vista de no tener mayores datos sobre el tema y porque en el camino de la historia de estos elementos se perdieron las razones que le dieron una lógica formal.

Virginia: la verdad se construye, no solamente es, la verdad la construyen las personas, en este caso el que investiga, el que construye la misma, con asesorías, con lecturas, con entrevistas, es el investigador, para esto el investigador debe informarse lo mejor posible y luego tiene que describir e interpretar incluso lo que ha dicho otro, para luego entregar una verdad construida en base a ciertos argumentos analizados cuidadosamente, se arma entonces un discurso una narración que pueda ser “devuelta” y eso sucede solo cuando el investigador sienta conformidad. La presentación de la verdad es importante también, y para no terminar siendo dictatorial en el resultado final es bueno entender a esa verdad como “mi hallazgo”, no me puedo quedar tranquilo con llegar solo al hallazgo, tengo que devolver ese encuentro de manera social, puesto que esto en realidad no es mío.

Ahora viene la pregunta, ¿para qué?

Ya se ha dado un salto inmenso que trasciende lo que es la investigación, ahora entramos en el campo político, en el sentido que con esto puedo motivar a algo para hacer que la humanidad avance en el sentido de ser mejor, puesto que el interés es hacer un objeto lúdico, la ruleta,

con una procedencia de los de abajo, del pueblo, usando una política agresiva en el buen sentido de la palabra, es decir una agresividad pacifista. El sentido de esto es la devolución de una verdad, ese es el ¿para qué? Esa devolución puede ser entendida como una explicación de cómo surgieron las formas, los colores, los cortes del dulce, los dibujos, razones que se perdieron en el camino y que los artesanos las olvidaron y que se dedicaron solamente a repetirlas sin tener mayor cuidado en entender el ¿por qué?, por lo tanto nuestra tarea post tesis, la devolución explicativa, formal, de las razones para que las personas aprendan y se conviertan luego en retransmisoras de esa verdad o nueva verdad armada a partir de la investigación.

Esteban: Entonces tenemos ya una verdad o las sumas de verdades, o una nueva verdad, la verdad también se la va construyendo y esta va evolucionando, son como las cosas nuevas, se usan y este uso hace que adquieran nuevos rostros, que la diferencian del objeto nuevo que era antes, si en los objetos que se pueden tocar pasa eso, entonces imaginemos qué pasa con los objetos intangibles, el uso incluso le da una característica propia o de apropiación, un objeto se vuelve “mío” cuando lo uso, incluso si no es de mi propiedad, puede llegar a ser mío porque “yo” lo uso, y eso hace que se forme una afinidad, objeto – persona, recordemos cuántas veces nos pasa que estamos en otra casa y extrañamos nuestra cama, o cuando vamos a otro lugar y a la hora de tomar café no está “mi taza” claro el café finalmente lo tomamos, pero seguramente no con el gusto que sería si fuera en nuestro rincón o con la tacita preferida, los objetos finalmente los adoptamos, y de la misma manera lo hacemos con nuestras formas de vivir la cultura. Por esa experiencia que me pasa a mí en la cultura tenemos que ver si pasa a los otros, si “ellos” también sienten esa misma relación con su cultura, que supuestamente es la misma mía.



Virginia: tenemos que buscar esas respuesta y hacer que la persona se acerque a ese diálogo cultural, que se acerque al juego construido, que no le vea como un objeto sacro o ¡sí! Para que lo magnifique y luego se vea reflejado en él, es más que sea él.

Que tenga una experiencia de contacto, una experiencia formativa, es decir, educativa. Cuando encontramos alguna cosa y nos indican que “no hay que tocar”, lo primero que piensas es por qué y luego quieres tocar. El juego que se construya va a permitirte hablar por los otros, a representar a los “otros” con este objeto, hablar para los otros, recordemos que como investigadores escuchamos varias versiones de un mismo objeto y nosotros unimos esas versiones y las convertimos en un todo, que es una nueva versión, una nueva verdad, con la que vamos a hablar por los otros.

Esteban: Justamente por eso hay que definir los elementos que van en la ruleta, tengo que buscar los justos y necesarios para 12 áreas que están planificadas, voy a manejar 3 niveles de jerarquía, el primero, elementos de la propia fiesta del Corpus, una segunda jerarquía sería, elementos relacionados con la ciudad de Cuenca, lugares importantes o personajes y una tercera jerarquía sería, elementos que son parte de la fiesta popular como son los integrantes de la banda de pueblo. Todos acompañados con fondos de árboles, plantas y animales. Finalmente lo que proponga siempre tendrá que ser considerado como un boceto, puesto que pienso que ningún trabajo realizado por mí tiene el carácter de final, siempre hay algo que quitar o que poner. Este será por lo tanto un proceso infinito.

Conclusiones de los diálogos:

Estos diálogos, dieron como resultado, una lista de conceptos y elementos que voy a tomarlos de referencia

para desarrollar de manera concreta - conceptual la “nueva ruleta”, debemos indicar que es complicado tener una infinidad de opciones que ofrece nuestra rica cultura y tener que escoger solo un puñado de esas ideas, por eso tuvimos que modificar la idea original de la ruleta horizontal y hacerla mucho más grande, para que el espacio nos permita usar más temas, por ese motivo el área de la circunferencia se la construyó con 12 divisiones y con una diagonal de 70 cm, finalmente la ruleta estará descansando sobre una mesa de 1,15 x 0,80 cm, su composición estética tiene en un gran porcentaje trabajos hechos a mano que evocan a las ruletas antiguas que eran construidas totalmente a mano. Una segunda opción que se generó es la ruleta vertical, que se la fusionó con el concepto del castillo, elemento representativo de la fiesta popular y tiene una carga importante de materiales de la nueva tecnología.

4.2 Belleza

“La belleza es una cosa que da placer, pero eso que causa el placer a uno no le causa necesariamente el placer al otro.”

Eric Newton

La belleza no es una cuestión solamente de gustos o de intelectualidades, posiblemente si tenga que ver mucho la moda o la publicidad y dentro de esto el marketing, pero si logramos aislar estos tres últimos elementos por un instante, diremos que la belleza tiene que ver con ciertas características. Una belleza básica podemos decir que es aquella que tiene proporciones adecuadas, esto es, que sus partes, sus componentes estén equilibrados, claro desde una visión geométrica, que existan proporciones en los contenidos volumétricos y lógicamente equilibrio entre ellos. Pero esto solo correspondería a la parte geométrica de lo formal, dentro de esta belleza también tienen que estar presentes las cosas que nos dan placer, que nos gustan, y es aquí donde interviene nuestro sentir ontológico, donde se activa nuestra forma de vivir, lo que nos rodea, cómo fuimos educados, qué sucedió en nuestra niñez, por lo que en este punto la belleza varía según las culturas, porque la belleza vive en la mente de los seres que la perciben, las cosas no son bellas porque se las “construye” bellas, son bellas porque las “vemos” bellas, y esa mirada es preparada bajo ciertos parámetros que tiene que ver con muchos factores sociológicos, políticos, educativos e incluso valores o de intereses de conveniencias propias de los grupos sociales a los que pertenecemos. Pero la belleza no solo se ciñe a los parámetros matemáticos o geométricos. Según Elena Oliveras, la teoría de una belleza matemática o geométrica nace en la antigua Grecia que trató de

imponer dichos cánones dejando de lado incluso la belleza sonora, la música, no medible con los parámetros antes expuestos.

Por lo tanto la belleza no solo se la admira con los ojos, si fuera así, las personas no videntes no pudieran saber qué es belleza y los músicos no podrían decir que su música es bella. Es que la belleza también se la puede admirar desde otro parámetro que no necesariamente es visible, un ejemplo de aquello es el valor que se le da a algunos elementos artísticos o artesanales como por ejemplo el sombrero de paja toquilla que fue declarado como patrimonio de la humanidad, esa distinción fue otorgada no solamente al sombrero, puesto que este es el resultado final de una serie de componentes que le dan carácter al objeto pero que no se los puede ver en el mismo, esta visión se la consigue con la información que se proporcione sobre el objeto, en el caso citado, el sombrero es la respuesta a una serie de pasos que fueron cada uno de ellos construyendo el objeto final, como son: la siembra de la toquilla, el secado y preparado, la tejida meticulosa, la técnica, la forma, etc. Esto hace que el objeto tenga otro valor no solo el formal, se imbuje de un valor conceptual que en muchos de los casos es más importante que el valor visual.

La belleza entonces es percibida de diferentes maneras, según las culturas y la construcción intelectual de los individuos que la conforman.

**La belleza no es una
cuestión solamente
de gustos o de
intelectualidades.**



Ahora en lo que tiene que ver específicamente con la belleza dentro de un objeto, lo entenderemos de la siguiente manera, primero analizaremos la belleza dentro del término “estética”, puesto que la palabra guarda más elementos que se yuxtaponen, nos amplía el entender y está adjunta al arte, que en este caso de la construcción de la ruleta es necesario e indispensable. Sin embargo esta estética se la filtrará por cuatro ítems que son propios del objeto, la forma, la función y la tecnología, que juntos forman al objeto de manera concreta, más la filosofía, que puede estar inmersa en los tres primeros ítems.

En lo referente a la forma, la belleza se verá reflejada en el trato de los elementos que van a conformar la ruleta, para esto se designará de manera concienzuda las teorías, estudios, lecturas, recomendaciones, que se han recopilado en la investigación para poderlos plasmar en las formas, recordando la estructura primaria que se mantendrá será el círculo, elemento característico de este juego y su base o mesa, que será un rectángulo.





**“La belleza no es una
cualidad de las cosas en
ellas mismas, ella existe
en el espíritu de aquel
que la contempla. Cada
espíritu percibe una
belleza diferente”.**

David Hume

4.3 Diseño

BRIEF

Para emprender el camino de la construcción o elaboración de la parte concreta del diseño, se armó un brief, que nos ayuda a conocer los requerimientos actuales de los futuros consumidores, primero determinamos los antecedentes y realizamos un diagnóstico, lo que se conoce también como el "Background", se analizaron fotos de anteriores formas lúdicas encontradas en las plazas donde se desarrollan los festejos tradicionales, se obtuvo información básica sobre la ruleta, la fiesta, el dulce, la cultura, la identidad, información sobre sus competidores, los juegos virtuales, aunque cabe destacar que al juego virtual no se lo debe tomar como competencia, sino más bien como un referente, se realizó un pequeño estudio de mercado, posibles usuarios de este juego que nos comentaron de los recuerdos sobre el mismo y su opinión sobre su renovada aparición en la fiesta popular, finalmente las razones para desarrollar este proyecto

Objetivos:

- ¿Qué es lo que el objeto o la acción de reconfigurar el objeto pretende?, entre las razones están: el aporte a la fiesta popular, el desarrollo de políticas (en este caso políticas prácticas) que estimulen a que estos elementos no se pierdan, el aumento de ventas de los productos que se distribuyen en el Septenario como son los dulces, entre otros, dosificar en los nuevos visitantes de la fiesta una memoria positiva sobre la misma, informar sobre la fiesta y su contexto por medio del juego, provocar una actitud determinada, motivar a la participación, motivar a la compra, generar interés sobre algún tema

en especial. El objetivo, sea cual sea, debe ser expresado de tal manera que se entienda correctamente y en lo posible focalizar a un público meta, en el presente caso el público son jóvenes de 17 a 24 años, gente que está en las universidades y gente afín a los juegos virtuales, la intención de comprometer a este target es para que la fiesta popular se introduzca en la memoria de los jóvenes de la gente nueva. Para lograr esto se analiza el estilo de vida, intereses, aficiones, expectativas, creencias, profesión o trabajo, cómo piensan. Es posible que el público meta sea muy diverso, por ejemplo jóvenes de varias clases sociales, en este caso igual debemos obtener el perfil de ese público diverso.

Tenemos que estar claros en saber ¿qué reacción se espera del público?, ¿cuál sería la reacción del público ante el objeto?. ¿Qué se espera que este público haga después de jugar?. ¿Qué esperamos que piense el público luego de la experiencia?. El recuerdo mental, es el elemento más importante, ¿qué se pretende que la gente recuerde luego de su asistencia a la fiesta popular, en este punto hay muchos aspectos a los cuales podemos inducir. En el caso presentado se manejaron tres macro temas en el sentido gráfico que son: como elementos principales: Gráfica 1: Elementos del Corpus y naturaleza, Gráfica 2: Elementos de la ciudad de Cuenca y plantas medicinales o de importancia histórica. Gráfica 3: Elementos de la Banda de Pueblo y fauna endémica de la zona.

FORMA

Cromática:

A partir de una investigación de campo donde se encontraron que en la paleta cromática se usan colores principalmente básicos, luminosos, con alto grado de contraste, se ha determinado el uso de los mismos. En el proyecto propuesto se manejan esta paleta pero con colores no muy contrastantes, debido a la gran cantidad de elementos que se tiene que graficar.

Tipografía:

Se usa la tipografía denominada, Canoa, que es un tipo de letra creado por el Dis. Tomas Quintanilla quien la diseñó en base a una investigación sobre la tipografía popular en el Ecuador. Es un tipo de uso libre y se la puede encontrar en este link: <http://cevichedeletas.blogspot.com/2010/09/reproduccion.html> (fecha de visita: julio 2013) . “A este tipo de letra se la denominó Canoa por la zona manabita donde se la encontró, y se diseñó manteniendo todos los rasgos” Tomás Quintanilla.

Estilo:

Es un estilo popular, para esto se han investigado homólogos y se determinó basarse en un estilo denominado “fileteado argentino” que se desarrolló desde fines del siglo XIX hasta principios del siglo XX. Se desarrolló en la masiva migración que se dio en Argentina en esos años, ahí se buscaron formas que expresen esta experiencia, entre ellas surgieron: el tango, el sainete y el filete, este último es una representación decorativa que se plasmó primero en los medios de transporte y luego cubrió la mayoría de soportes, el fileteador argentino Ricardo Gómez dijo “Si Discépolo

dijo que el tango es un pensamiento triste que se baila, el filete es un pensamiento alegre que se pinta” (Barugel, 2007:5), justamente la gráfica del fileteado es definitivamente muy alegre, por sus colores y formas, esta alegría cromática – formal se encuentra también en la gráfica popular en nuestro país.

Ilustración:

La ilustración lógicamente va de la mano del estilo, pero los temas a ilustrar se planificaron luego de las tupidas conversaciones con entendidos en la materia, como se explicó anteriormente, entre ellos básicamente ayudaron a la definición temática el antropólogo Santiago Ordóñez del Instituto Nacional de Patrimonio Cultura (INPC), la psicóloga Virginia Roldán, Centro Internacional de Artesanías Populares (CIDAP), El chef Gustavo Narváez y el lco. Andrés León entre otros.

Los resultados son los siguientes:

Gráfica 1:

Elementos del Corpus y naturaleza

Tema: El Santísimo

Tema de fondo: Árbol de Capulí

Tema: Globo

Tema de fondo: Árbol Nogal

Tema: Dulces de Septenario

Tema de fondo: Árbol de higo

Tema: El castillo

Tema de fondo: Maíz



Gráfica 2:

Elementos de la ciudad de Cuenca y plantas medicinales o de importancia histórica.

Tema: La Chola Cuencana

Tema de fondo: Flor de Amancay (varias)

Tema: Catedral (nueva)

Tema de fondo: Floripondio

Tema: Puente Roto

Tema de fondo: Planta de Ataco

Tema: Río Tomebamba y el Barranco

Tema de fondo: Gigantón o San Pedro

Gráfica 3:

Elementos de la Banda de Pueblo y fauna de la zona

Tema: Tuba

Tucán Andino Pechigris

Tema: Saxofón

Urraca Turquesa

Tema: Trompeta

Estrellita Ventriblanca

Tema: Bombo

Machuelo Andino

La técnica:

La pintura que se usa comúnmente en este tipo de trabajos es el esmalte, sin embargo para este proyecto se sustituyó por la acuarela.

Composición:

En la composición se determinaron 2 características principales en lo que tiene que ver con la gráfica, colocar dos temas fuertes en cada división, estos temas se desarrollan en un área triangular, están distribuidos de manera simétrica, todos poseen un fondo con dos temas uno de los cuales va en un “marco” formado por la bandera de la ciudad donde se coloca una gráfica relacionada con el Corpus, con la banda de pueblo o con la ciudad (lugares emblemáticos).

En el caso del segundo elemento, el castillo, se manejaron similares consideraciones con pequeñas variantes, que son:

Cromática:

Colores primarios y secundarios, planos logrados con elementos como el vinil e impresión láser.

Tipografía:

Canoa, explicada en la ruleta horizontal.

Estilo:

Se acerca a un estilo *high tech*, de líneas limpias y transparentes, puesto que en esta propuesta lo que queremos mostrar son los materiales actuales, como son los acrílicos, vinilos cortados, tornillos, etc.

Ilustración:

Es lineal, plana, con pocos detalles, excepto la ilustración de las letras y la gráfica que la acompaña.

Composición:

Es un elemento bastante simétrico, vertical, con mucha transparencia y luz.

FUNCIÓN

El juego, como hemos visto antes, es un elemento cultural que se ha ido fusionando con la fiesta, fue adoptado por la gente y ahora su presencia es necesaria, para esto la función de la ruleta como juego será inexcusable, otro elemento que responde a la función es la de proporcionar a este objeto la tarea de ilustrar, de enseñar a la gente sobre las razones de la fiesta, es decir, contar a la gente por medio del juego, qué es el Septenario, qué es el Corpus, qué es Cuenca, de esta forma se espera que sea un transmisor de identidad y de cultura.

En lo que tiene que ver con la cromática, la función principal es llamar la atención por medio de contrastes simples, la segunda expresar por medio del color los diferentes elementos.

En la tipografía, se usa la letra Canoa, porque parte de una investigación realizada de la gráfica de la costa de Ecuador, este tipo de letras son hechas a mano se las puede ver en varios letreros populares, por lo general estos son realizados por el mismo dueño o por personas con cierta habilidad gráfica, por esta razón carecen, en algunos casos, de un buen manejo sobre todo espacial, cromático y de sintaxis de la forma, lo que le da una característica justamente popular.

En cuanto al estilo, se determinó el fileteado desde una mirada funcional, podemos ver las diferentes similitudes de este estilo que se desarrolló en Argentina, y que llegó a expandirse en toda América Latina en los medios justamente populares, sobre todo en los transportes. La gráfica desarrollada con acuarelas y el trazo libre y un tanto descuidado, trata de simular el estilo inocente de la gráfica popular.

La composición (trazos, figuras) busca enseñar al jugador los diferentes elementos que componen la fiesta y la ciudad donde se desarrolla la misma, es un recorrido visual donde el espectador puede apreciar los elementos tanto gráficos como escultóricos y cautivarse con ellos.

TECNOLOGÍA

La tecnología usada en los dos trabajos es una mezcla entre manual y de manera digital. Para la parte manual, los dibujos se realizaron a mano, con la técnica de la acuarela, fueron escaneados y luego retocados en la computadora, una vez terminados se armaron las artes y fueron enviados a las empresas Spring y Señal X que concretaron los proyectos con impresiones láser,

adhesivos y con cortes con láser en madera y acrílico.

El software usado es el ilustrador y photoshop básicamente.

Tintas RGB y materiales como la madera, vinilo y acrílico.

FILOSOFÍA

En el aspecto filosófico, en realidad se implanta en cada una de las tres áreas, en la forma, función y tecnología, y se trata de mantener formas sin alterar el contexto popular, en la función presentamos una propuesta que se adapta al contexto y que va a ser aceptada por la fiesta como un elemento lúdico, y en la tecnología se trató de mantener una similitud con las expresiones típicas de la gráfica popular, junto a una propuesta innovadora que es el castillo, que se aleja un poco en este sentido para mostrarse más como un producto actual o moderno.

**“Esto que es bello es
bueno y lo que es bueno
pronto será bello”.
Sappho**

4.4 Conclusiones y recomendaciones

Después de todo el camino investigativo recorrido durante el proyecto de tesis, en el que se ha podido conocer un poco más sobre la cultura popular, sus fiestas y elementos que la conforman, en especial los juegos populares, y luego de haber analizado su realidad en los últimos años, que evidencia que el camino que siguen es hacia una posible desaparición debido a varios factores como las nuevas miradas estéticas y lúdicas que existen en el mercado y la aculturización, el proponer el rediseño de un juego, reconfigurándolo con el fin de volverlo contemporáneo, cargado de una estética afín al nuevo ciudadano, y con simbolismos que se acerquen a este sujeto, conseguirá alimentar al nuevo patrimonio, fortalecer la parte lúdica, y generar acentos visuales y nuevas lecturas dentro de este tipo de celebración, a más de ser un atractivo que capte el interés del público actualmente ausente, y profundice al frecuente.

El objetivo de la investigación fue aportar con elementos conceptuales y prácticos para la mejora de la situación deplorable en que se encuentran los juegos de las fiestas populares, especialmente la ruleta. Pienso que se cumplió este principal objetivo. Otro elemento que se evidencia, desde una mirada del diseño, arte, tecnología, es el poder aportar con nuevas maneras de concretar ideas, sin llegar con esto a invadir de forma postiza a la cultura, todo lo contrario, con esta intervención lo que se consigue es actualizarla, dándole un miramiento contemporáneo, con lo que se atrapa el interés de los jóvenes ciudadanos.

Para concluir esta investigación y práctica, es importante indicar que tenemos una cultura inmensamente rica,

llena de color, sabor, diseño. No la hemos sabido valorar y como diseñadores y artistas tenemos la responsabilidad de retomar ciertos conceptos y junto a las nuevas opciones tecnológicas, proponer diseños que aporten a la cultura e identidad de nuestros pueblos, sin olvidarnos de los jóvenes en esta tarea.

En este período de investigación logré descubrir algunas incógnitas que las llevaba buscando desde hace más de 11 años, dialogué con gente del pueblo que compartió sus ideas, a más de indicar el camino a seguir, profesionales que estaban buscando cosas similares desde sus propias perspectivas, y con este equipo de gente se concluyó de manera satisfactoria el proyecto.

En este recorrido pudimos darnos cuenta de varios aspectos significativos como la evidente decadencia a la que se dirige el juego popular, o las características observadas en los juegos tecnológicos que sin duda son importantes pero que están impermeabilizando a las sociedades, sobre todo a la juventud, como por ejemplo la creación de mundos virtuales infinitos, personajes varios con características heterogéneas, recorridos estéticamente bien logrados, sonidos, vibraciones, que hacen más real al videojuego. Cascos, lentes y muchos tantos otros accesorios, con el fin de que el usuario se introduzca en sus mundos virtuales. Niveles de complejidad fusionados con terceros elementos, direccionados hacia un solo objeto físico de cortas medidas, captar el interés para ser fácilmente consumido por niños, jóvenes e incluso adultos, quienes atraídos por la belleza virtual que posee este tipo de entretenimiento, han desatendido casi en su totalidad a los juegos populares.

No obstante, es importante reconocer que estos insumos tecnológicos poseen contras, características nocivas para la sociedad, que nos direccionan a una comunidad impermeable, plana, una sociedad que se aísla y se introduce en su mundo y en su juego. La juventud actual

con sus celulares inteligentes son una muestra de ello, están físicamente presentes en un lugar, en un momento, en una situación, sin embargo se encuentran ajenos a la misma, pues su mirada, sus sentidos, su atención, están centrados en la pantalla de su teléfono móvil, generando como consecuencia el apego a culturas virtuales, dejando de lado las propias, constituidas básicamente por dispositivos primarios, aparatos mecánicos fáciles de construir y de entender, materiales comunes, elementos como color, forma o gráficos asimilados por diferentes edades, todas, características que pueden ser vista como débiles frente a las de los juegos tecnológicos, pero que merecen ser analizadas como tecnologías básicas sí, pero que logran unir a la comunidad, al ser de fácil comprensión para un niño, como para un joven, o un adulto. Si bien es cierto que se pudiera calificar como negativo el que no tengan varios niveles estéticos y de complejidad, esta facilidad inmediata y esta dificultad básica, permiten el acceso a grandes y chicos, por lo tanto estos elementos conceden la fluidez y el aprendizaje inmediato del juego como tal.

Si analizamos desde el aspecto cultural, los juegos tradicionales aportan elementos significativos a la fiesta. Su color, su mecánica, su presencia misma, ponen acentos importantes dentro de una celebración, por ello el creer que a pesar de que a este elemento lúdico se lo puede ver como un juego monótono, en cada fiesta, cada año, ayuda o viabiliza el dialogo, la sonrisa, la alegría propias de los festejos populares, por ello el interés de no abandonarlos a su suerte, contribuyendo a su manutención, a su protección, para que formen parte del patrimonio vivo de nuestras fiestas, y que regalen color, alegría, algarabía. Un primer paso es el respeto, el conocimiento y sobretodo el valor al propio contexto que puede iniciar en las universidades, colegios y escuelas, profundizando el aprendizaje sobre quiénes somos, valorando lo que nos han heredado nuestros antepasados, y conociendo lo propio para traspasar a nuestros hijos.

En una primera instancia la intención de este proyecto fue generar una fusión del juego popular con el virtual, con el fin de vincular características positivas del virtual, en la estructura del tradicional, sin embargo, en este intento se pudo detectar un error que es el pensar que se puede unir estos dos elementos lúdicos para que el uno logre introducirse en el público meta principalmente juvenil. No obstante, luego de analizarlo, se observó que al hacer este intento, se produce un efecto contraproducente que es el migrar las virtudes y los defectos de un elemento propio de un contexto, y al producirse este desplazamiento, el juego como tal pierde los valores de elemento propio de una fiesta popular. Inclusive se detectó que los componentes, o valores que son vistos como errores en el juego popular, como por ejemplo la monotonía, los materiales, la gráfica realizada de manera manual y sin mayores recursos técnicos, la manipulación creativa empírica de alguna forma infantil, sin mayores detenimientos en lo que tiene que ver con la teoría artística para la elaboración de estos objetos, logran ser parte importante y característica estética de estos elementos, que al ser llevados a un computador con el fin de lograr cierta perfección en el trazo, con el fin de conseguir un apego con el público meta actual, se convierten, a criterio de entrevistas, en elementos fríos y superficiales, al perder en este proceso, la intervención humana, infantil, ingenua, empírica, que si bien en un principio eran vistas como errores, ahora no son percibidas como tal en la comunidad, porque esa improvisación supuesta, o esas aparentes falencias, han llegado a ser parte intrínseca y característica necesaria del producto, lo que me transportó a la conclusión de que el juego virtual tiene su espacio y su razón dada por la evolución del ser humano en el camino tecnológico, contrario del juego popular que tiene su presencia y razón de ser como respuesta fiel, real, del contexto en el que se desenvuelve, por lo tanto, si la intención es ayudar a que la fiesta popular y los elementos que la integran como la música, la comida, y los juegos tradicionales tengan un espacio merecido



en el mundo actual, es recomendable mantener vivas esas esencias y características gráficas, objetuales, con cambios o yuxtaposiciones que se mantengan dentro de un esquema que no altere las particulares de estos elementos.

Si la intención es salvaguardar la fiesta popular y sus juegos, desde la docencia se pueden manejar algunos factores importantes, todo ello teniendo presente que no se consigue enseñar algo si no se ha aprendido, como tampoco se puede valorar algo que no se conoce, y de igual manera no se incentiva a que a los estudiantes les guste algo, si no le atrae al docente.

En primera instancia, no se puede enseñar algo si no se ha aprendido: si un profesor no se instruye a profundidad acerca de la importancia de la fiesta popular, si no aprende lo que esta significa dentro de un contexto cultural de una ciudad, un país, no puede entonces pensar siquiera en inculcar ese conocimiento a los estudiantes.

Así también, no se puede valorar algo que no se conoce: si el docente en las aulas no conoce, no llega a entender el valor cultural de estos elementos, si a manera de ejemplo a un profesor no le gusta bailar el pasacalle, si no le agrada la letra del mismo, si lo percibe como triste, melancólico, o si no sabe bailarlo, difícil será que active su cuerpo y mente, en relación al ritmo de esta música, que cuente como vivencia propia las virtudes de esta melodía, por el contrario, transmitirá a sus alumnos su disconformidad con este elemento cultural, encontrando vínculos únicamente negativos entre el pasacalle, el licor, y la tristeza, condenándola al rechazo, más aún si se la identifica como un ritmo consumido solo por las clases sociales bajas.

No se puede empujar a que a los estudiantes les guste algo que al docente no le gusta. Si el catedrático no entiende, no le gusta, ¿cómo puede empujar a sus alumnos a trabajar temas culturales?

Sólo se valora lo que se entiende, lo que nos gusta, lo que se conoce, lo que se ha aprendido, y sobre todo lo que se ha vivido.

Desde la docencia he observado en muchas ocasiones a profesores indicar su descontento con la música popular, con lo étnico, con los juegos tradicionales, y comparar estos elementos con los extranjeros, siendo a su parecer mejores los ajenos. La recomendación por tanto sería que al ser guías de juventudes, el prepararnos de mejor manera para lograr valorar, entender, y poder transmitir desde esta perspectiva con conocimientos de causa estos conceptos de forma positiva, ayudaría a que estas celebraciones y sus componentes sean concebidos y entendidos desde otra perspectiva.

Implementar un marketing popular, que busque no necesariamente ganancias económicas, sino más bien culturales, que ayuden a que estos elementos se desarrollen de buena forma, y que luego estos valores culturales aplicados a la música, a la fiesta en sí, den en el futuro réditos económicos, potencializándolos, regenerándolos y salvaguardándolos, contribuirá a que se incremente por ejemplo el turismo, logrando de esta forma que la fiesta tradicional y sus juegos, se recarguen de nueva energía para seguir caminando en el tiempo.

Dentro del punto de vista estético se concluye con la siguiente mirada. Se pueden observar en la investigación algunos momentos conceptuales, teóricos y prácticos, entre los más importantes está un elemento que tiene que ver con la estética o se puede decir, con la moda que

se da en los pueblos alrededor del mundo. Si tomamos la foto de un habitante de la ciudad de Cuenca del año 1960, en pleno auge de la tendencia hippy, y la ubicamos al lado de una imagen de un ciudadano de Cuenca del año 2014, observamos que la vestimenta en estos dos individuos después de 54 años, ha cambiado radicalmente. De igual manera si colocamos la foto de un indígena shuar, del oriente ecuatoriano del año 1960, y a su costado una imagen de otro indígena de la misma zona, pero del año 2014, vamos a percibir que son iguales a pesar de los cincuenta y cuatro años que han transcurrido entre la una y la otra. Este ejemplo evidencia dos cosas, la primera, lo que conocemos como moda para los habitantes de las ciudades, cambia de manera radical, principalmente porque estamos dominados por un sistema capitalista que lo que busca son ganancias económicas extremas, y una de las formas de obtener estos réditos, es la publicidad y marketing como herramientas para indicarnos nuevas necesidades, y lograr con aquello el consumo en algunos casos masivo e incluso negativo por la contaminación ambiental que esto genera. En el segundo ejemplo vemos que la moda o la estética, si cabe el término, de estos pueblos aborígenes, no cambia a la misma velocidad que lo hacen los ciudadanos.

Con el apoyo de estas cuatro imágenes logramos evidenciar que el espiral evolutivo con las variantes moda-tiempo, en el caso uno, en el mismo período hay una evolución muy evidente, mientras que en el ejemplo dos está prácticamente detenida. Cosa parecida sucede en las fiestas populares, si bien es cierto que esta celebración como tal y la cultura popular tienen que crecer, que evolucionar, porque cultura o fiesta popular que se estanca, se muere, hoy por hoy no hay festejo tradicional puro, todas las celebraciones se han ido

mezclando con el paso del tiempo, con la suma de otras culturas, pero de una manera muy lenta, pausada. Sin embargo, se debe mencionar casos o decisiones políticas extremas que han obligado a que estos elementos cambien de manera brusca, un ejemplo actual de esta permuta violenta es la decisión del Municipio de Cuenca en prohibir sobretodo en las fiestas populares los cuetes y los globos, porque existe el riesgo de un accidente, a sabiendas de que estos elementos, son característicos de esta celebración, y al ser circuncidados, mutilados, estamos haciendo lo mismo con la cultura popular, caso parecido se dio anteriormente, cuando las grandes plazas diseñadas para aglomerar al pueblo fueron convertidos en hermosos jardines que en primera instancia sedujeron a los habitantes de la ciudad y embellecieron el casco urbano, no obstante, se olvidó que al construir esos jardines, se estaba bloqueando, tapando este espacio en el que la gente puede acudir a estas reuniones masivas populares, por lo que al no contar con espacios adecuados para el desarrollo de las mismas, el habitante se aleja de la fiesta, por ello la importancia de tomar conciencia sobre ¿qué es la identidad?, ¿qué es la cultura?, y ¿cómo debemos tratar a la misma para mantenerla viva para futuras generaciones?

Cabe indicar que falta mucho por hacer, que apenas este trabajo es un pequeño paso, un boceto. Quedaron en el camino muchos elementos que no pudieron ser aplicados en la propuesta final por falta de espacios, por lo que nos lleva a pensar que la tarea continúa, definitivamente existe una “post investigación” que será el intentar que esta idea se la tome en cuenta de manera política cultural y de ser posible que se aplique, lógicamente con los cambios y adecuaciones que se deban hacer.



Otra recomendación que pienso es importante, es sugerir que los profesores generemos espacios donde se estudie y se apliquen los conceptos de nuestro contexto, que nuestras miradas y pensamientos regresen, con esto no pretendo decir que no se miren las virtudes de otras culturas, todo lo contrario, aprendamos de las demás pero siempre valorando y sembrando también lo nuestro.

Construyamos entonces una cultura que evolucione con los tiempos, que aprenda de las demás, que comparta con otras, sin perder sus características principales.

Que viva el diseño, que viva la cultura, que viva el arte.



**“Hay muchas maneras
de hacer historia, hacer
diseño es una de ellas”.**

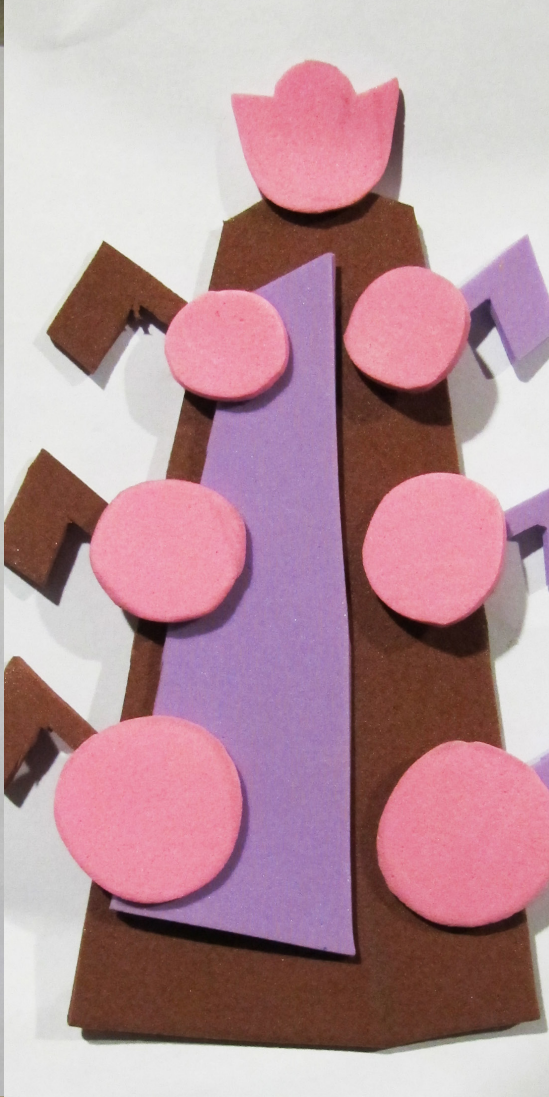
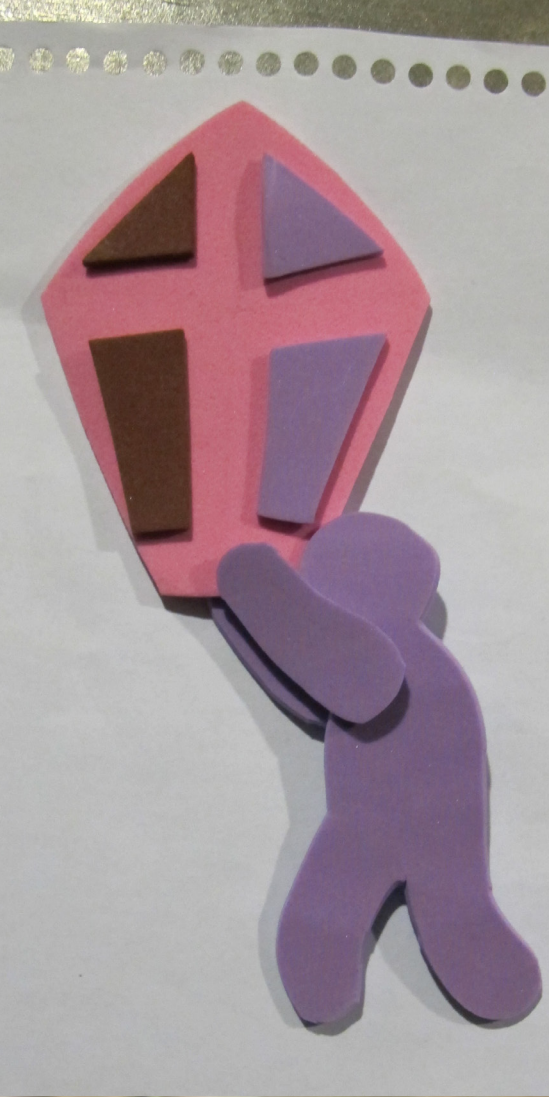
Esteban Torres



Diseño, construcción y elaboración de los Dulces







Bocetos, modes, construcción, validación.





Dulces diseñados a partir del concepto estudiado.





MISHK'I

DULCES DE CORPUS
CUENCA - ECUADOR



Propuesta de embalaje

**“Para mí,
nada es más
importante en
el futuro que el
diseño. El diseño
es el alma de
todo lo creado
por el hombre”.
Steve Jobs**





**“Pienso que
la diferencia
entre “diseño”
y “diseño” es
el arte que
contiene uno de
los dos”.
Esteban Torres**

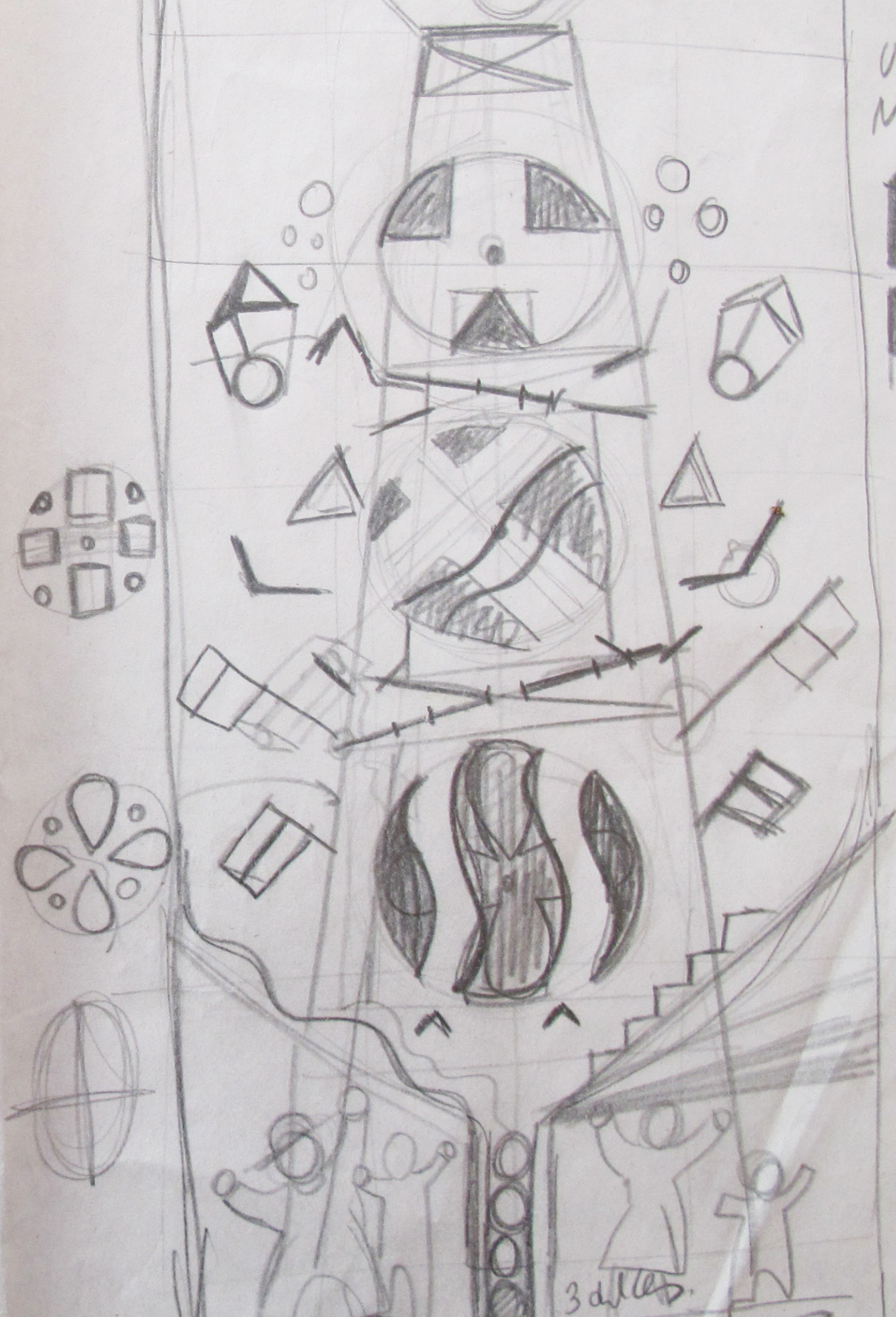
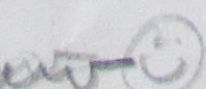
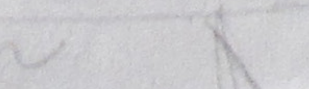
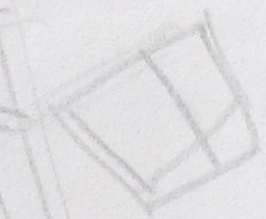




Orpa-Santa
mud 9AM
00 12 April
Hnimbos
+ calycul velvet.

mgnd
sladto

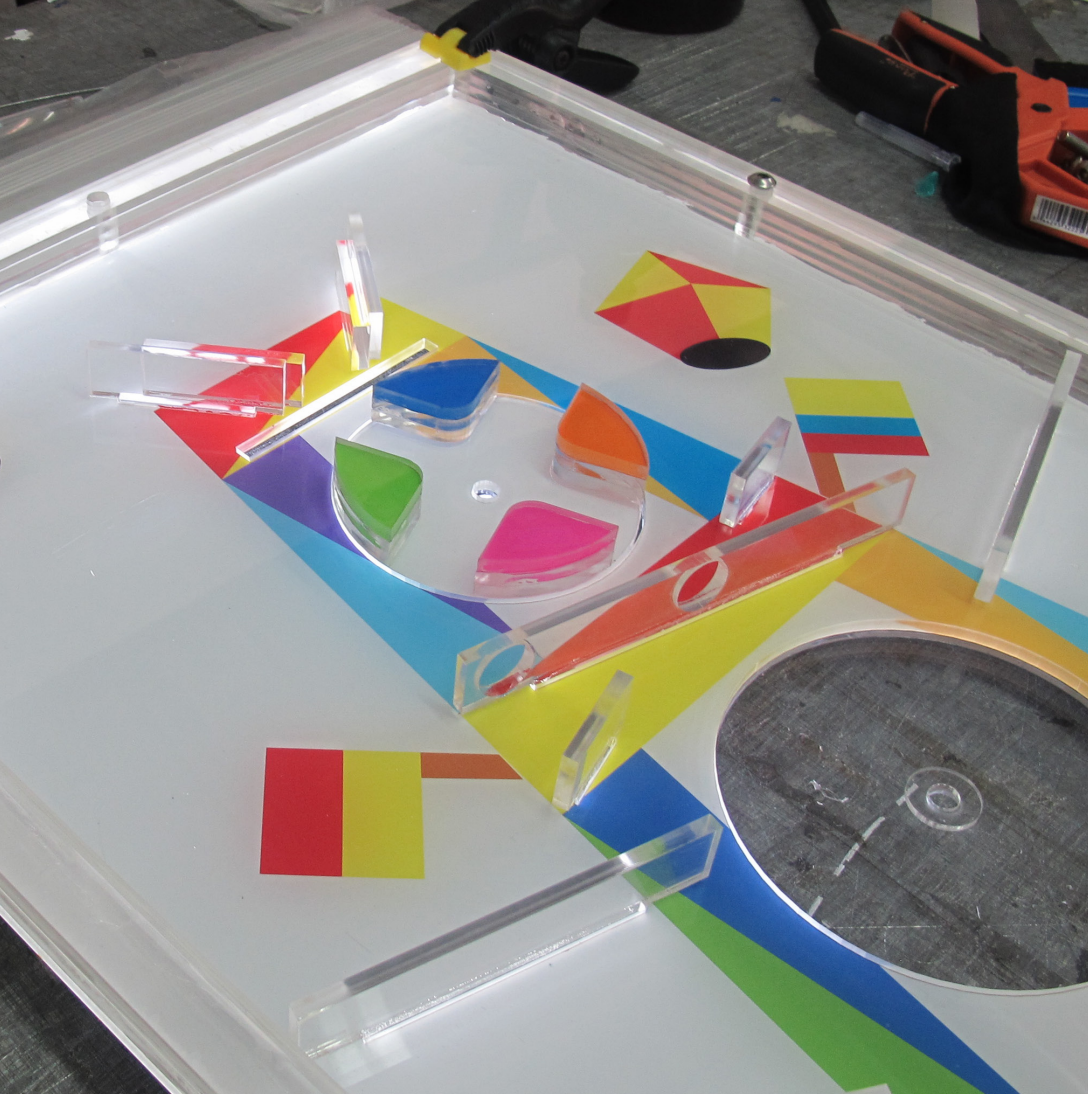
1c Lumbon



USA
Me



3 dallas



Dibujo de los diferentes temas seleccionados





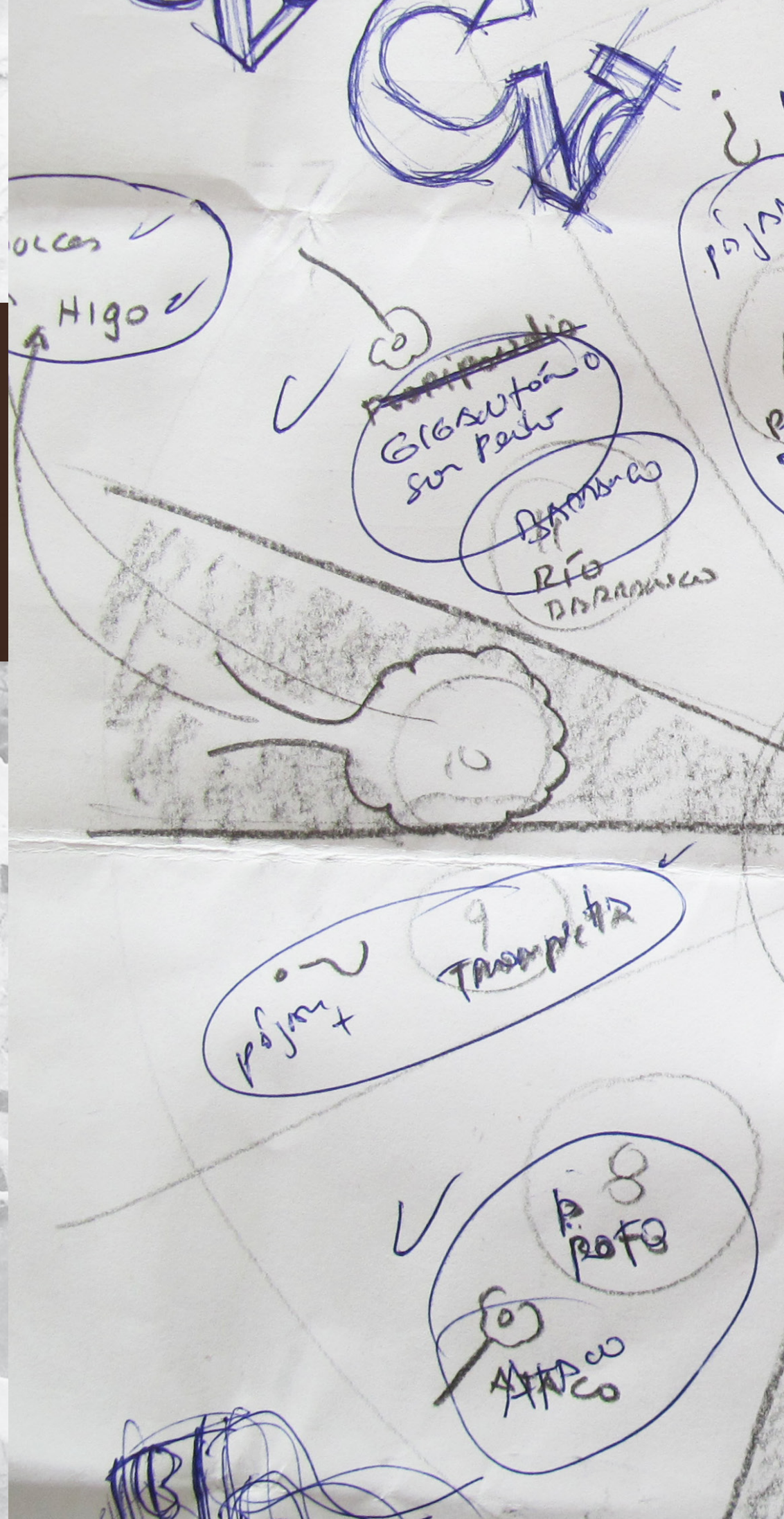
Detalle: Ruleta vertical

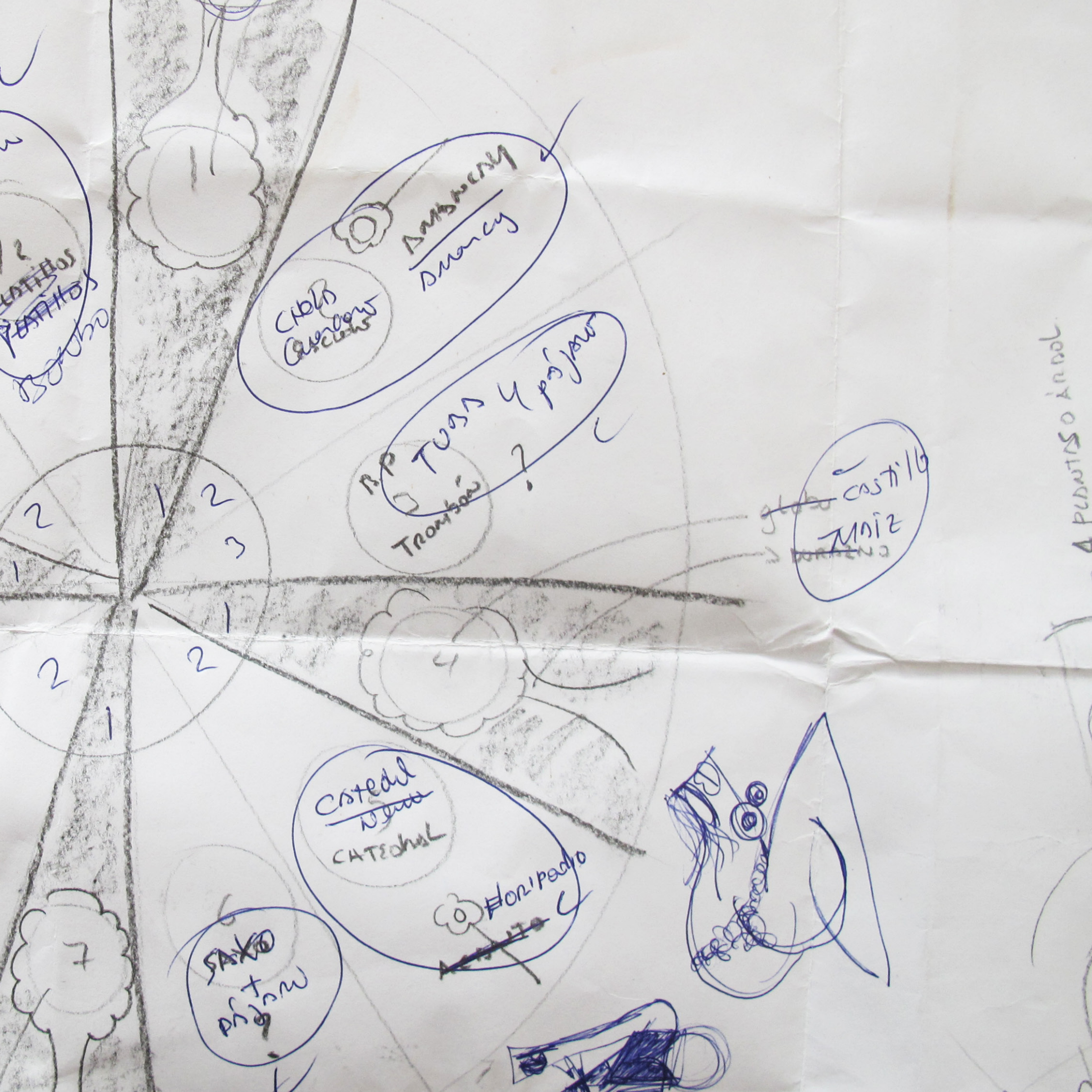
Cuenca





Diseño, construcción y elaboración de la Ruleta Horizontal





2
ESTADOS
UNIDOS
CIBOLA

1
2

CIBOLA
CIBOLA
CIBOLA

BP TUGS 4 pajar
Troncho?

castillo
MAIZ

2
1
2
3
1
2
1

CATEDRAL
CATEDRAL

Horipadro

SAVO
phom



PUERTO ANDOL





Tallado a mano de las mini esculturas



Dibujo de los diferentes temas seleccionados

El Santísimo



El Globo





Dibujo de los diferentes temas seleccionados

Dulces



Higo

El Castillo



Mai'z





Bulces de Corpus

Anexos



Ejemplos de prácticas con estudiantes de la universidad.





Ejemplos de prácticas con estudiantes de la universidad.





El aporte de los estudiantes de la Universidad de Cuenca y de la Universidad del Azuay, ha sido decisivo. Su creatividad, su alegría, su cariño al diseño y a la cultura, indican que voy por buen camino.

Gracias.







Bibliografía

LIBROS

- Álvarez, Carlos, (2002). *Corpus Christi en Socarte*. Universidad de Cuenca. Ecuador.
- Banco Central, (2007). *Fiestas Tradicionales del Azuay y Cañar*. Fondo Etnográfico Nacional del Banco Central del Ecuador, Sucursal Cuenca. Ecuador.
- Bernabeu, Natalia. (2009). *Creatividad y Aprendizaje – El Juego como herramienta pedagógica*. Narcea, S.A. de Ediciones. España.
- Bonilla, Patricia, (1987). *El Jugquete Popular*. Cuadernos de Cultura Popular. CIDAP. Ecuador.
- Caillois, Roger, (1986). *Los Juegos y los Hombres*. Fondo de Cultura Económica S.A. de C.V. México.
- Cassirer, Ernst, (1968). *Antropología Filosófica*. Fondo de Cultura Económica. Quinta Edición. México.
- Cardoso, Fausto, (2013). *Espacios de la Memoria en Cuenca*. INPC. Ecuador.
- CIDAP, (1994). *Artesanías de América No. 44*. CIDAP. Ecuador.
- Crespo, María Rosa, (2003). *Espíritu y magia de Cuenca*. Universidad de Cuenca. Ecuador.
- Desmon, Morris, (1970). *El Zoo Humano*. Plaza y Janes, S.A. Editores. Segunda Edición. España.
- Encalada, Oswaldo, (2003). *Diccionario de la Artesanía Ecuatoria*. CIDAP. Ecuador.
- , (2005). *La Fiesta Popular en el Ecuador*. Gráficas Hernández. Ecuador.
- , (2008). *Lengua y Folclor*. Gráficas Hernández. Ecuador.
- Kennedy, Alexandra, (1995). *Artes “Académicas” y Populares del Ecuador*. Fundación Paul Rivet. Ecuador.
- Kingman, Manuel, (1999). *Las Culturas Urbanas en América Latina y*

Los Andes: lo culto y lo popular. FLACSO, Ecuador,

-Malo, Claudio, (1987). *Arte Popular de América.* CIDAP. Ecuador.

-, (2006). *Arte y Cultura Popular.* CIDAP. 2da. Edición, Ecuador.

-, (2001). *Cultura Popular y Patrimonio,* CIDAP, Ecuador.

-, (2001). *Cuenca, Patrimonio Cultural de la Humanidad.* Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo del Azuay, Ecuador.

-, (1999). *Expresión Estética Popular de Cuenca.* CIDAP. Tomo 2. Ecuador.

-Mejía, Beatriz, (2002). *La Cultura Popular en el Ecuador.* Gráficas Hernández. Ecuador.

- Ministerio de Cultura, (2010). *Compendio de Políticas Culturales.* Industrias Gráficas Darbel. Colombia.

-SARAZANAS, Rejane, (1972). *El Niño y sus juguetes.* Narcea S.A. de Ediciones. España.

-Rubio, Federico, (1996). *El Juego Espontáneo.* Narcea S.A. de Ediciones. España.

-Sánchez, María Ángeles, (1982). *Guía de Fiestas Populares.* Editorial Tania S.A. 2da. Edición, España.

-Vargas, Fr. José María, (1967). *El Arte Religioso en Cuenca.* Editorial Santo Domingo. Ecuador.

-Vázquez, Nydia, (1997). *Dulces de Corpus.* Cuadernos de Cultura Popular. CIDAP. 2da. Edición. Ecuador.

-Virilio, Paúl, (2006). *Ciudad Pánico.* Editorial Libros del Zorzal. Argentina.

-Washima, Eugenia, (1992). *Expresiones Culturales Andinas en Azuay y Cañar,* Tomo I y II, Universidad de Cuenca. Ecuador.

ARTÍCULOS

-Calero, C. (2012). *La visión emic del patrimonio cultural inmaterial.* Revista Patrimonio Cultural Inmaterial, 7 (2), 34-35.

-Díaz, R. (2006). *Sentido lúdico y festivo de la vida humana.* Revista de formación y cultura Utopía, 42 (10), 30-32.

WEB

-http://www.cidap.gob.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=306%3Aorigen-de-la-fiesta-corpus-christi&catid=10%3Aboletines&Itemid=41&lang=es

-www.unesco.org/culture/ich/doc/src/01851-ES.pdf

TESIS

-Kirby, Silvia, *Juegos y entretenimientos tradicionales en Cuenca.* Universidad de Cuenca. Cuenca-Ecuador. 2003.

-Narváez, Gustavo, *Propuesta creativa de dulces tradicionales que se ofrecen en las festividades del Corpus Christi de la Ciudad de Cuenca.* UTE. Quito-Ecuador. 2013.









