



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

REALIZACIÓN DE UNA INSTALACIÓN SIMBÓLICA Y VIDEO MAPPING
SOBRE LOS SABERES ANCESTRALES DE LLANO GRANDE.

AUTOR

SERGIO DANIEL LOACHAMIN OYANA

AÑO

2018



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

REALIZACIÓN DE UNA INSTALACIÓN SIMBÓLICA Y VIDEO *MAPPING*
SOBRE LOS SABERES ANCESTRALES DE LLANO GRANDE.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos
para optar por el título de Licenciada en Multimedia y Producción Audiovisual,
Mención en Animación y Producción Audiovisual.

Profesor Guía

Patricio David Escobar Jaramillo

Autor

Sergio Daniel Loachamin Oyana

Año

2018

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido el trabajo, realización de una instalación simbólica y video *mapping* sobre los saberes ancestrales de Llano Grande, a través de reuniones periódicas con el estudiante Sergio Daniel Loachamin Oyana, en los semestres 2017-2 y 2018-1, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

Patricio David Escobar Jaramillo

Master en Artes Digitales

CI: 171650091-1

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

"Declaro haber revisado este trabajo, realización de una instalación simbólica y video *mapping* sobre los saberes ancestrales de Llano Grande, del estudiante Sergio Daniel Loachamin Oyana, en el semestre 2018-1, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

Ingeniero Fernando Sánchez Oviedo

CI: 050239922-3

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”.

Sergio Daniel Loachamin Oyana

CI: 171995785-2

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi familia, Enrique, Rosario y Juan Andrés por el apoyo incondicional y por su esfuerzo. A mi madre por siempre creer en mi. A mi amigos que conocí durante la universitaria. Gracias por su apoyo de amigos, familiares y docentes.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi familia por ser parte fundamental en mí, a la Comuna Llano Grande de la cual formo parte. Al nacer y crecer dentro de esta Comunidad, llego el tiempo de hacer algo por ella. Con este proyecto, generar mas iniciativas que favorezcan a la difusión y fortalecimiento de los saberes ancestrales.

RESUMEN

El desconocimiento del patrimonio ancestral e identitario, conocimientos y tradiciones de la mayoría de jóvenes y niños de la Comuna Llano Grande, perteneciente al Pueblo Kitu Kara han provocado en parte, la ausencia de referentes identitarios en esta parte de la población de la Comuna. El desarraigo obedece, muchas veces, a que los niños y jóvenes de padres y familias originarios no conocen y por qué no decirlo, no se interesan por valorar sus raíces ancestrales.

Con la ayuda de entrevistas y de vivencias compartidas en un determinado tiempo y en diversos espacios el investigador quiso plasmar a través de la realización de una instalación simbólica y video *mapping*, el acervo cultural e identitario, los sentires y principios de esta Comuna para fortalecer la identidad, conocer y re-conocer, difundir y valorar esta comunidad y a su gente.

Este trabajo pretende difundirse dentro y fuera de la comuna y ser una herramienta de conocimiento para instituciones educativas del sector y aledaños, que perennice la memoria de los abuelos, abuelas, adultos y personas que han trabajado todos los frentes de acción para mantener viva la identidad de la Comuna durante muchos años atrás.

ABSTRACT

Ignorance of the ancestral and identity heritage, knowledge and traditions of the majority of young people and children of the Commune Llano Grande, belonging to the Kitu Kara people have led, in part, to the absence of identity references in this part of the population of the Commune. The uprooting is due, many times, to the fact that the children and young people of parents and native families do not know and why not say it, they are not interested in valuing their ancestral roots.

With the help of interviews and experiences shared in a certain time and in different spaces, the researcher wanted to capture through the realization of a symbolic installation and video mapping, the cultural and identity heritage, the feelings and principles of this Commune to strengthen the identity, know and re-know, spread and value this community and its people.

This work aims to spread within and outside the commune and be a knowledge tool for educational institutions in the sector and surrounding, that perennice the memory of grandparents, grandmothers, adults and people who have worked all fronts of action to keep alive the identity of the Commune for many years ago.

INDICE

CAPITULO I.....	1
INTRODUCCIÓN	1
1.1. Introducción	1
1.2. Antecedentes.....	2
1.3. Justificación	5
CAPÍTULO II	8
ESTADO DE LA CUESTIÓN	8
2.1. Origen e historia de los Kitu Kara.....	8
2.1.1. Llano Grande: tradiciones y costumbres.	11
2.1.2. El idioma y formas de expresión de la Comuna Llano Grande	21
2.1.3. Llano Grande y sus saberes ancestrales.	22
2.1.4. Factores negativos que afectan a la Comuna Llano Grande.	24
2.2. Video <i>mapping</i> enfocado a la difusión de la cultura	26
2.2.1. El video <i>mapping</i> : ilusión y percepción.....	29
2.2.2. El video <i>mapping</i> en el contexto de Ecuador	31
2.2.3. Tipo de instalaciones: arquitectónicas, corporativas y artísticas	34
2.2.4. La Chacana: significado, performance y base de la proyección	35
CAPÍTULO III.....	40
DISEÑO DEL ESTUDIO	40
3.1. Planteamiento del problema	40
3.2. Preguntas	41
3.2.1. Preguntas específicas	41
3.3. Objetivos	41
3.3.1. Objetivo general.....	41
3.3.2. Objetivos específicos	42
3.4. Metodología	42

CAPÍTULO IV.....	44
DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.....	44
4.1. Preproducción	44
4.1.1. Idea y Bocetos	44
4.1.2. Guion Técnico Literario.....	46
4.2. Producción	51
4.2.1. Producción de material	51
4.2.2. Animación, técnicas.....	52
4.3. Postproducción y Video Mapping.....	54
4.3.1. Armado de contenido y proyección	54
4.3.2. Proyección del Video.....	55
CAPÍTULO V	57
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	57
5.1. Conclusiones	57
5.2. Recomendaciones	58
REFERENCIAS.....	59
ANEXOS	63

CAPITULO I INTRODUCCIÓN

1.1. Introducción

Este proyecto consiste en la realización de una instalación simbólica y video *mapping* sobre los saberes ancestrales de la Comuna Llano Grande perteneciente al Pueblo Kitu Kara. Este estudio se enfoca en los saberes ancestrales de la Comuna y cómo pueden vincularse herramientas y materiales tecnológicos interactivos audiovisuales, de tal forma que aporten a la difusión y re-conocimiento de sus costumbres y tradiciones dentro y fuera de la Comuna y así contribuir al fortalecimiento de la identidad principalmente en niños y jóvenes.

El tema se seleccionó con el fin de fortalecer la identidad de esta Comuna, este trabajo servirá como herramienta para que los conocimientos que guarda la memoria de los ancianos, adultos y la cultura de esta comunidad no se desconozcan y/o se olviden, así serán conocidos y re-vividos por los comuneros y comuneras niños y jóvenes, especialmente.

El desarrollo del tema es importante dentro y fuera de la Comuna porque es necesario revitalizar la memoria ancestral de esta comunidad, si bien es cierto, existe un trabajo cultural previo, desarrollo de otros temas de tesis y la organización de muchos habitantes dentro de la Comuna, se precisa esta investigación porque será un instrumento de aprendizaje y conocimiento para las nuevas generaciones que se encuentran actualmente en un continuo proceso de diálogo con los abuelos y abuelas de este sector. Previamente, se realizará la investigación sobre el pueblo de origen de esta Comuna, además, sus vivencias, tradiciones, recuerdos, valores y principios que marcan su identidad como descendiente de un pueblo originario ancestral. Es así que este bagaje de conocimiento construirá una base física en la cual se proyectará el video, todo ello con el fin de difundir los saberes ancestrales de Llano Grande y, así, crear un vínculo de la memoria de un pueblo en las presentes y nuevas generaciones.

Este proyecto unirá los conocimientos académicos de la carrera Multimedia y Producción Audiovisual y la investigación de los orígenes y cultura de este sector y la experiencia de vida e identidad aportarán el encuentro y la valoración de todo lo que guarda la memoria y el corazón de esta comunidad.

El aporte de esta labor final lo vivirán y re- vivirán los habitantes de la Comuna, debido a que ayudará al fortalecimiento de su memoria ancestral colectiva que se está olvidando, se difundirán los saberes de Llano Grande- pueblo Kitu Kara y, finalmente, contribuirá con el material investigativo obtenido en el presente proyecto a futuros estudios relacionados.

1.2. Antecedentes

Con la conquista de América y el arribo de foráneos al Nuevo Mundo como lo denominaron en su tiempo, empezó a configurarse no solo en América (descubierta) sino en Europa (conquistadora), la idea de Europa como eje universal ordenadora del mundo cuyo modelo llegaba a América que estaba habitada por pueblos originarios y silenciada por la legitimación y normalización de la sumisión y la violencia. “América no es descubierta como algo que resiste distinta, como el Otro, sino, como la materia a donde se le proyecta “lo Mismo”(Dussel, 1994, p. 45).

Este hecho histórico determinó que por medio de la idea de raza, presente hasta hoy, los seres humanos se pueden clasificar y nombrar. Además, señalar modelos de vida, pensamientos, imaginarios, centro y periferia marcaron el accionar y sentir de los seres humanos. De tal forma, que las relaciones entre unos y otros, asimétricas sin duda, fueron estableciendo cánones de comportamiento, de reflexión y de praxis de dominación.

El discurso y el ejercicio de poder y de supresión están presentes en la sociedad. Hoy en día, los Pueblos Originarios, sufren los embates de la modernización y de la occidentalización en sus lenguas, territorios, mundos, interpretaciones, sentidos, creencias y sus verdaderos significados. Si bien es cierto, actualmente se vive un cambio de modelo y enfoque que valoran y reconocen al mundo andino. En el país y en el caso que ocupa este proyecto, en el Distrito Metropolitano, aún se palpa la discriminación hacia los pueblos

indígenas que habitan en lo urbano y a sus conocimientos tradicionales y ancestrales.

Actualmente, aún prevalece la afirmación de que la cultura occidental y la denominada colonialidad del poder está presente en el pensamiento y en prácticas de los seres humanos que habitamos Ecuador y el mundo donde se desconoce la existencia de pueblos originarios y nacionalidades.

El momento de conocer y valorar a muchos pueblos originarios que habitan en el Distrito Metropolitano de Quito, como la Comuna Indígena Llano Grande, perteneciente al Pueblo Kitu Kara, ha llegado y es importante que todos conozcamos mucho más a estos habitantes y territorios que poseen y conservan un legado ancestral. Es necesario y emergente que todos los saberes y conocimientos que poseen todos y todas los habitantes de esta Comuna sean re-conocidos y difundidos, y que además sean valorados por las generaciones más jóvenes.

En este trabajo se plantea la vinculación del video *mapping* a este tema cultural, identitario y ancestral es importante que se conozcan algunas definiciones que surgen en torno a este tema.

La tecnología progresa velozmente en el mundo y de forma continua. Desde los albores del siglo XX el desarrollo tecnológico si bien es cierto ha cambiado muchas formas de comunicarse y ver el mundo, además que de algún modo también se han visto afectados muchos aspectos de nuestra cotidianidad. Así mismo, que la concepción del arte se ha visto trastocada, por ejemplo:

“El arte siempre ha tenido relación con la tecnología a lo largo de la historia, este ha evolucionado constantemente al paralelo con la tecnología del momento, en la actualidad es muy evidente esta relación” (Azcárraga, 2014). Las nuevas tecnologías, aportan, modifican, y cambian los conceptos que tenemos acerca del arte y además la forma en de representar el arte, las manifestaciones artísticas se presentan y se proyectan en distintos formatos y

con múltiples métodos y medios. Pero siempre están presentes la creatividad, el movimiento, el espacio, el tiempo, una finalidad e intención, el ser y sentir del artista.

Hoy en día gracias al desarrollo de algunas técnicas y conocimientos, las obras artísticas fusionan la realidad con la virtualidad, como el Video Mapping. “La tecnología se convierte en el objetivo de la obra, se desarrollan diferentes maneras al representar una realidad” (Azcárraga, 2014).

El *mapping* es una técnica relativamente nueva, todavía no existen suficientes libros que traten el tema y es difícil buscar información sobre el mismo. Sin embargo, la información que aquí se escribe proviene de revistas, blogs o productoras. Al investigar sobre el video *mapping* en buscadores en internet como Google, únicamente se encontró material audiovisual, blogs, páginas web o foros, muy pocos son los sitios donde se puede obtener información relevante que serviría para el desarrollo de este proyecto.

Esteves (2014) se refiere al video *mapping* como una proyección de video sobre la superficie de una estructura simbólica. En este sentido, interactúa con los asistentes y ofrece una sensación de movimiento y un enfoque tridimensional al momento de ver la obra. Para su elaboración se usan varios programas de diseño y de animación, y para proyectarlo programas como MadMapper, Modul8, entre otros. Además puede acompañarse con música, pantallas gigantes y luces lineales *led* para crear un show espectacular para los asistentes.

El video *mapping* es una herramienta interactiva audiovisual que ayuda a transmitir conocimiento mediante un video a través de esta técnica se puede contar historias completas, informar sobre algún tema en específico, y de ámbitos variados como cultura, educación o reproducir una obra artística.

En el año 2011 llegó el video *mapping* a Ecuador, desde ese momento en adelante se lo está utilizando en su mayoría en el medio publicitario para lanzamientos de productos, marcas, lugares, sitios turísticos, entre otros, y en menor porcentaje en temas relacionados con el arte y la cultura.

1.3. Justificación

En la Comuna Llano Grande existe una gran riqueza cultural, material e inmaterial, que permanece en la memoria oral y en las prácticas comunitarias, familiares, sociales y organizativas en adultos mayores, adultos, en mediano porcentaje en los jóvenes y en un bajísimo porcentaje en niños.

La problemática principal que aborda este proyecto es en parte, el olvido, el desconocimiento y se podría decir que la indiferencia /desinterés de algún sector de la Comuna, sobretodo de aquellas personas foráneas que habitan los conjuntos residenciales, de la identidad de la Comuna Llano Grande descendiente del pueblo Kitu Kara.

En el presente estudio se reconoce la necesidad de conocer/re-conocer y revitalizar todo el patrimonio cultural e identitario de estos saberes y sabidurías que reflejan un pensamiento arraigado en y desde la cosmovisión andina. Son varios factores que inciden en esta problemática, por ejemplo.

1. La absorción, y la convivencia en una ciudad grande, como es el distrito Metropolitano de Quito.

“En su mayoría están ubicados en las periferias de Quito, la capital de la república y que a pesar de haber constituido una desventaja, por haber sido una influencia fuerte para la pérdida de la cultura”(Tasiguano, 2006,p. 34).

2. El sistema educativo que no aporta en la preservación de la lengua materna.

3. Existe en muy poca cantidad, comuneros que sigan labrando la tierra.
4. Discriminación de una cierta parte de la población mestiza.

Ushiña (2006) afirma:

Las nuevas generaciones parecería que están creciendo sin rostro, sin identidad. Tenemos una vasta riqueza cultural y ancestral así como la urgencia y la responsabilidad de trabajo por la recuperación y el fortalecimiento del nuestro pueblo, pueblo que tiene estructura, historia, que tiene identidad, referentes y simbólicos, que necesitan ser reactivados ante las amenazas de la modernidad (p.1).

Las nuevas generaciones de niños y jóvenes están creciendo sin un sentido de pertenencia y sin autodeterminación. Debe reconocerse el trabajo durante muchos años atrás de grupos culturales, gestores culturales, tíos y tías mayores (se los denomina así, aun cuando no exista un parentesco familiar o sanguíneo, esta es una señal de respeto para los adultos y adultos mayores de la comuna), adultos y jóvenes, sin embargo, es importante el fortalecimiento y revitalización hoy en día a través de nuevas tecnologías de este lugar que tiene historia, cultura e identidad.

El desarrollo del siguiente tema y su selección del tema se debe a dos motivos concretos:

El primero, de interés social, se debe al apoyo y la creación de políticas públicas que respaldan (en parte), fortalecen y valoran al conocimiento ancestral.

Segundo, para difundir, transmitir y re-conocer los diferentes saberes de la Comuna Llano Grande-Pueblo Kitu Kara, mismos que se están olvidando en un sector de la Comuna, actualmente. Es importante que se difunda todo el bagaje

cultural que poseen los comuneros adultos/ adultos mayores a los jóvenes y niños, que está amenazado por la modernidad. Este trabajo es de beneficio para toda la comunidad.

La comunidad entera se beneficiará de este estudio a corto plazo, ya que se plantea la necesidad de visualizar y difundir este trabajo en las asambleas del Cabildo, en las reuniones de las distintas organizaciones culturales, económicas y en los establecimientos educativos de este sector.

CAPÍTULO II ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1. Origen e historia de los Kitu Kara

La ciudad de Quito fue la capital del Reino del mismo nombre y tenía sus rasgos espirituales, mitos, cosmovisiones, particulares. (Costales, 1997). “Su mito de origen dice que los quitumbes (hombres quitus) se salvaron del diluvio refugiándose en la cumbre del Pichincha. Los sobrevivientes fundaron la Quito Solar o Quito Pajtá.” (Costales, 1997, p. 22).

Algunos estudios anteriores como trabajos de tesis como en el trabajo de Pregrado de las Lcdas. Ana Tasiguano y Aymé Quijia denominado “La Danza de los danzantes en el fortalecimiento de la comunicación y la cultura de la Comuna Indígena Llano Grande”, (Tasiguano & Aymé Quijia, 2003) se reunieron algunos conceptos en torno al origen de los Kitu Kara, las autoras afirman que en el año 700 u 800 de esta era, existieron varias naciones que dominaron el Reino de Quito, siendo la más antigua la de los Quitus, radicada en la hoya de Guayllabamba. Señalan en su escrito que por ese tiempo llegaron a América unos marineros extranjeros, comandados por el Jefe Karán, que luego de fundar Bahía de Caraquez arribaron por el río Esmeraldas hacia Quito, dominando a estos moradores y fundando el imperio Kara, cuya cabeza principal fue Shiry “El Señor de todos”. Fue en el proceso de conquista de estas dos naciones que llegaron los incas y su conquistador Tupak Yupanqui.

“Los Kitu Kara tenemos raíces en la etnia Chibcha, cuyos asentamientos se extendían desde Honduras, Nicaragua, Costa Rica, Panamá, Venezuela, Colombia hasta Ecuador” (Costales & Peñaherrera, 1992). El pueblo Kitu Kara contaba con grandes asentamientos que iban desde Nicaragua, Costa Rica, Panamá, Venezuela, Colombia hasta Ecuador, cubrían mucho territorio en ese entonces.

Si bien es cierto, historiadores, investigadores, antropólogos y sociólogos aún

no determinan el verdadero origen del PKK (Pueblo Kitu Kara) y de quiénes habitaban estos territorios antiguamente. Sin embargo, lo que sí es seguro, es que existen, hasta hoy, descendientes de personas que habitaron estos lugares y hoy en día están en Comunas, parroquias y parte de la urbe, quienes aún conservan su idioma, su vestimenta, sus tradiciones, sus tierras, sus conocimientos, y que están aquí, que existen, que conviven con la ciudad y que sus cosmovisiones, sus apellidos, sus historias, recuerdos y sentires están más vivos que siempre. El pueblo Kitu Kara ha existido y vive este proceso desde hace muchos años atrás y en el camino se han ido fortaleciendo los habitantes de estas tierras anteriores a los incas.

En el Ecuador, el Pueblo Kitu Kara están asentados en diferentes zonas como en las áreas urbanas, periurbanas y rurales del Distrito Metropolitano de Quito, del mismo modo hay asentamientos de Kitu Kara en diferentes partes del país, incluso se auto determinan como nacionalidad proveniente de los Pueblo Kitu-Caras. El pueblo Kitu Kara habitaba en Quito antes que Incas y españoles, hace más de 530 años.

El Pueblo Kitukara (PKK) está integrado aproximadamente por 80.000 habitantes, organizados alrededor de 64 comunidades de la Sierra Norte, en las zonas sub-urbanas de la Provincia de Pichincha, en el Cantón Quito. Se ubican en las parroquias de Nono, Cumbayá, Guangopolo, La Merced, (...). Además, incluye a diferentes comunas como Nayón, Llano Chico, Llano Grande, Tababela, Yaruqui, El Quinche, Checa, Conocoto, Ilaló y Puembo (Gómez, 2009, p.68).

Es importante señalar que “el pueblo Kitukara cuenta con respaldo oficial del Consejo de Desarrollo de las Nacionalidades y Pueblos del Ecuador (Codenpe, 2001), los reconoce como pueblo indígena en proceso de reconstrucción. Pertenece a la nacionalidad kichwa desde el año 2001” (Gómez, 2009, p. 69). Según Enrique Tasiguano (2016), en uno de sus testimonios para realizar este trabajo, asegura que el pueblo Kitu Kara (PKK) se ubica en un espacio

unificado entre Kitus y personas de la mitad del mundo. Mientras que los Kitus eran los originarios, en el centro del mundo, los Kara son personas venidas del mar que se juntan con ellos al entrar por Bahía de Caráquez, quienes venían en embarcaciones y se dirigieron hacia la sierra andina, donde se produce este vínculo.

Continúa su relato y afirma que el Pueblo Kitu Kara se extiende desde Pasto hasta Cuzco, antes de la llegada de los Tahuantinsuyos, y su origen verdadero es Centroamérica. Inicialmente, se escribía como Quitu Caras, pero en 1980 cambio debido a estudios lingüísticos que deciden sustituir Qui por Ki, para unificarlo con el Kichwa y, de esta forma, hacer de ese idioma el principal, por encima del inglés y otros, y que la educación intercultural bilingüe tenga repercusión internacional (Tasiguano, 2016).

En la Constitución del Ecuador, Título I- Elementos Constitutivos del Estado, Capítulo Primero, Principios Fundamentales, artículo 1, señala que : “El Ecuador es un Estado constitucional de derechos y justicia, social, democrático, soberano, independiente, unitario, intercultural, plurinacional y laico” (ECUADOR, 2008, p. 16).

Entonces, la constitución de la República del Ecuador, señala que este país está conformado por diversas culturas, pueblos, y en este sentido, se reconoce la existencia de los pueblos originarios, en el momento que la constitución cita a los pueblos definitivamente da por sentado que existen varias lenguas, varias culturas, varias nacionalidades, se está dando la razón de su existencia.

Para los Kitu Kara su idioma, saberes ancestrales, tradiciones, ritos ceremoniales, los principios ligados a una cosmovisión andina, forman parte de su identidad y de su sentir como pueblo originario. “Nacieron en comunas y parroquias ancestrales de Quito y han sido herederos de tradiciones, tierras, conocimientos, y que nunca supieron de su pertenencia a un pueblo, y que ese pueblo tenía una extensión territorial”(Quijia, Simbaña, & Ushiña, 2006, p. 1).

2.1.1. Llano Grande: tradiciones y costumbres.

La Comuna Llano Grande o Hatun Pamba (palabra en kichwa cuyo significado es Tierra/ Llano - Grande , ubicada al norte de la Ciudad de Quito, en la parroquia Calderón, reafirma su identidad si bien no en artículos, estudios, tesis o conceptos, consolida su existencia e identidad en las prácticas diarias, en las vivencias, en la memoria de sus abuelos y abuelas. Las nuevas generaciones, sí se reconocen como asentamiento de los primeros habitantes del Pueblo Kitu Kara.

El 23 de febrero de 1956, la Comuna Indígena Llano Grande se erige como comuna indígena bajo Acuerdo Ministerial N° 3474, suscrita en el Ministerio de Agricultura.

Los límites de la Comuna son:

Norte: Barrio Landázuri, El Cajón y La Capilla, dividida por la Quebrada de Landázuri.

Sur: Comuna de Cocotog, dividida por el Río Tantaleo, Quebrada de Chakishkawaico (Quebrada Seca) o de Guevara.

Este: tierras extensas perteneciente a la Comuna de Oyacoto y el Río Guayllabamba.

Oeste: Actual Panamericana Norte.

En la memoria oral, en el diario y cotidiano vivir, en las actividades y acciones comunitarias, sociales y organizativas de los comuneros permanecen las enseñanzas de los tíos y tías. Perviven en el tiempo e incluso en la distancia los relatos de los comuneros en la vida individual y colectiva.

“Las costumbres es el hábito adquirido por hacer alguna actividad frecuentemente. Las costumbres dependen de varios factores como: socio económicos, lugar de nacimiento, lugar donde vives, cultura. Dentro de las costumbre está: la danza, fiestas, comida, idioma o artesanías” (Quijia, *et al*, 2006, p. 8).

Las tradiciones son el conocimiento que se transmite de generación en generación por parte de las personas mayores a las personas jóvenes, son esos bienes culturales como: fiestas, costumbres, saberes ancestrales, entre otros. Este conocimiento se originó en el pasado y se va contando mediante la tradición oral, es imposible determinar su origen. Además, las tradiciones son heredadas, forman parte de la identidad de un grupo, y dentro de la tradición están las costumbres.

Para mayor entendimiento el investigador divide las tradiciones y costumbres en ítems de acuerdo a los ámbitos: comunitario, cultural y organizativo arraigados profundamente en la identidad indígena de los comuneros y comuneras y que son referentes simbólicos y concretos existentes en este sector. El orden de los mismos no representa el valor e importancia a cada uno de ellos.

La investigación que a continuación se redacta obedece al testimonio de comuneras y comuneros, a experiencias compartidas en el diario vivir y al aprendizaje que proviene del participar en el camino con los abuelos y abuelas, adultos, jóvenes en la Comuna.

ÁMBITO COMUNITARIO

- **Agricultura**

En la Comuna Llano Grande los conocimientos para trabajar la tierra se mantienen en las prácticas de labranza cada año, según lo indica el calendario agrícola. El calendario señala qué fecha se puede o no sembrar, además de otorgar ciertos consejos para que en esos días los incentivos y motivos sean energéticos, para que se pueda proyectar las buenas energías en los cultivos, con ánimo, alegría, unidad, desinterés y con mucho trabajo y en particular en los días recomendados se obtenga una mayor y mejor producción. Actualmente, esta actividad es realizada por la población adulta de la comunidad.

En estas vastas tierras se observan sembríos de maíz, zambo, zapallo, arvejas, fréjol, legumbres como remolacha, papa nabo, zanahoria, árboles frutales

como aguacate, níspero, guaba, tomate y limón. En las prácticas diarias se vive un

rito, unifica el pasado y presente en una misma experiencia vivida, la duración del encuentro entre pasado y presente se condensa en el instante y se despliega en la sincronía, mientras que la discronía queda abolida en el tiempo ya recuperado (Aguirre, 1986, p. 11).

Acudir a la tierra para trabajar la tierra la acción trasciende el tiempo, lo que se realizaba mucho antes con nuestros antepasados regresar al presente, no está olvidado, está vivo, las enseñanzas de los tíos y su memoria está en el aire y se viven a plenitud y debe manifestarse.

En el sector del Valle de Tinallo, lugar que fue declarado como tierra ancestral y un recurso natural de la Comuna, está prohibida la lotización de las tierras y se fortalece la práctica de la siembra y cosecha responsable.

En el sector y desde y durante muchos años varias organizaciones legalmente constituidas han trabajado varios frentes comunitarios, por ejemplo, La Asociación de Mujeres Agrícolas de la Comuna Llano Grande, un grupo de aproximadamente 15 mujeres, conservan y refuerzan estos conocimientos agrícolas todos los días. Con sus actividades no solo alimentan a gran parte de la Comuna, sino a la gente que se acerca a adquirir sus productos los días lunes y miércoles en la mañana.

- **Minka/ Minga (trabajo comunitario)**

“Es cumplimiento de la tarea, el compartimiento de la responsabilidad para afianzar la responsabilidad entre comuneros, entre la gente que participa” (Quijia et al, 2006, p. 43).

En Llano Grande, esta actividad de carácter familiar o comunal se la ha vivido desde mucho tiempo atrás pero desde su nacimiento como Comuna Jurídica, como lo relatan los comuneros , el último Varayuc (Presidente del Cabildo), Don Calixto Muzo Juña, organizaba de casa en casa las mingas.

Según María Tasiguano (2017), “*Tío Calixto convocaba a la comunidad entera con pala, azadón y pico desde muy temprano a trabajar, todos salíamos porque*

el Tío era muy bravo. El daba ejemplo a todos”.

Esta labor no era por obligación, sino se convertía en un espacio donde se reafirmaban dos valores principales dentro de la cosmovisión andina, la solidaridad y reciprocidad entre los individuos.

En las mingas, hombres y mujeres trabajaban por igual, los hombres iban con sus esposas y ellas llevaban cucayo para compartir en comunidad. Toda la comunidad aportó para abrir carreteras, calles y pasajes, se construyó la Iglesia, se pudo traer el agua y la luz con el paso del tiempo.

- **Territorio**

“Sería bastante necesario empezar a trabajar, sobre la identificación territorial desde nosotros mismos” (Loachamín, 2006, p. 14).

Estar cerca de la ciudad representa en muchos casos, representa la influencia en nuestros modos de vida, sin embargo, deberíamos trabajar en nuevas alternativas que nos permitan mantener y preservar las formas de organizarnos comunitariamente y la administración territorial.

Estas tierras son de propiedad privada individual, esta tierra fue propiedad de los hacendados y cada habitante de la Comuna adquiría sus escrituras de posesión. En el pensamiento de cada habitante está fuertemente arraigada la idea de Comuna, territorio ancestral, se reconocen, por la memoria oral existente en este lugar, los testimonios de los orígenes puesto que indagan sobre un pasado que fue herencia de los primeros habitantes.

La Comuna Llano Grande posee además un territorio reconocido como un Recurso Natural, el Valle de Tinallo, como territorio ancestral donde los comuneros poseen tierras productivas para sus sembríos, y el lugar donde muchos relatos aseguran que habitaron este lugar los primeros pobladores de Llano Grande.

“El territorio étnico tiene una profunda importancia para la existencia de cualquier comunidad” (Osorio, 2006, p. 134). La territorialidad comunal no solo tiene que ver con reproducir su ámbito social sino identitaria, el espacio, el territorio en este sentido sirve para la construcción socio cultural étnica identitaria, la historia y el aspecto social viven, conviven, perviven, se articulan,

producen dentro y en el territorio y en el tiempo.

Una particularidad de Llano Grande y que tiene que ver con el territorio porque es aquí donde se lleva a cabo esta tradición, es el nombrar con apodos o seudónimos a los comuneros ya sea por alguna característica física o subjetiva. Los sobrenombres se transmiten de generación a generación y se puede encontrar apodos como:

- “Tío Huracán”
- “Tío Pollo” Manuel Loachamín
- “Tío Caspi” Enrique Loachamín
- “Tía María” María Tasiguano
- “Tío Salchicha” Manuel Muzo
- “Tío Muco” Enrique Tasiguano

ÁMBITO CULTURAL

- **Festividades**

“La Fiesta es un espacio de convivencia donde se manifiestan gran parte de nuestras creencias y religiosidad” (Quijia et al, 2006, p. 16).

En la Comuna específicamente se celebra el Coya Raymi Quilla (Fiesta de la Fertilidad) en el mes de septiembre, en esta época se prepara la tierra para sembrar.

La Corporación Samari Yachana Wasi, Grupo Cultural de Danza, hace aproximadamente siete años atrás, celebra esta fiesta con autogestión y el auspicio, otras veces, de instituciones públicas. Esta celebración fortalece la identidad cultural.

- **Música y Danza Tradicionales**

La presencia de los gestores culturales dentro de la Comuna es importante. En la Comuna existen cuatro grupos de danza: Corporación Samari Yachana Wasi, Corporación Cultural Sisa Pacari, Corporación Cultural Aklla Sisa y Grupo Cultural Killanturi que promueven en sus coreografías la historia, la simbología, los conocimientos, saberes tradiciones, vestimenta de esta comunidad.

- **Artesanía**

En este sector existen comuneros que elaboran sus creaciones a mano como mazapán, camisas bordadas, tejidos. En este sentido las artesanías, son creaciones y recreaciones que conllevan significados, características y símbolos de esta Comuna y de su memoria e historia.

- **Vestimenta**

En esta Comuna se ha observado sobre todo en las abuelas y en tiempos festivos llevar la vestimenta. En la mayoría de las mujeres no se ha mantenido esta práctica. Sin embargo, mujeres del sector se han unido y consolidado en una organización que fortalece el uso habitual del vestuario y la elaboración del mismo.

Gracias al relato y el registro de los testimonios de las tías mayores de la Comuna, antiguamente las mujeres se vestían con la TUPULLINA, considerada como el vestuario de trabajo. O también se llamaba faccha es una tela o manta grande de color blanco de lana sin curar (lana de borrego) que se sostenía en los hombros con dos tupus de plata o de oro. Actualmente, se puede adquirir de liencillo, lona.

La transición de una vestimenta a otra, no tiene una fecha histórica precisa, sin embargo, se tiene conocimiento en base a entrevistas con varios comuneras y comuneros se determina que con el arribo de habitantes de Pujilí a Calderón para la instrucción en el mazapán a gente de esta parroquia y de anejos cercanos, se empieza a vivir un intercambio de vivencias. Antaño, las compañeras comuneras de Llano Grande, bordaban los trajes para mestizas de Calderón y celebraban el Corpus Christi. Esta vestimenta foránea que observaron de los mujeres de Pujilí llamaron la atención de las comuneras de Llano Grande, desde ese momento fue que se adoptó, modificó con propias características, creatividad y con propios significados. Ahora la llaman, Camisa bordada.

La camisa bordada está formada por ocho piezas de tela blanca (dos hombros, dos mangas y cuatro pecheras), que al unir las toma la forma de la cruz andina, un símbolo importante en la cosmovisión andina, que tiene forma simétrica. En la camisa se bordan diseños de plantas del sector como: flores de taxo, plantas de papa, capulí, chochos y hojas que se observan de la naturaleza que rodea a la comuna. Están bordadas a mano con hilos perlita o perlé de vivos colores.

El complemento es un anaco, un pedazo de tela abierta. Actualmente, se realiza los anacos de tela de paño y de tonos coloridos que les diferencia de otros pueblos originarios. En los bordes inferiores y superiores van desde hojas, troncos, palmeras, aves, pencos, rombos y cuadrados que son realizados a máquina. Por un comunero del sector, llamado Tío Salchicha, Manuel Muzo, quien sigue vivo y es un referente de sabiduría e identidad.

Los anacos están sujetos en la cadera por la Mama chumpi (faja más grande) por lo general de color rojo, que mantiene erguida a la mujer, se elabora con cabuya y se teje por fuera con lana de diversos colores.

Además la wawa chumpi (faja más pequeña), es una creación de los antepasados, que fueron elaboradas a mano con telar de cintura y por comuneros en la Comuna Llano Grande cuya técnica y creatividad no han podido igualarse hoy en día. Las fajas tienen 4 mts. de largo y de ancho aproximadamente 10 cm, en sus bordes se tejen líneas paralelas llamadas ribetes de varios colores (varían según la faja), le sigue unas figuras denominadas coqueados, una pequeña trama de puntos y en el centro está el shungo de la faja donde se plasmas los conocimientos e historias de los antiguos tejedores de fajas del sector.

La lista es una pieza de tela blanca con rayas de color negro, que hace las veces de chalina. Antiguamente esta prenda tenía muchos significados comunicacionales, sociales y comunitarios.

Las Walcas (collares) de color rojo o rosado adornan los cuellos de las mujeres. Los pendientes son largos de plata y las manillas adornan sus puños

y son de color rojo. El color rojo ayuda a protegerse de las malas energías, y por último las alpargatas de color blanco.

En la Vestimenta del Hombre, los varones llevan un pantalón blanco, camisa con mangas de color blanco y con bordados de color rojo en el cuello, llevan un sombrero de lino con cinta.

Llevan el capisayo, que es un poncho de color rojo tejido con rayas unidas de color negro, azul y café que le sirve para cubrirse del frío y su tamaño da hasta la cadera.

ÁMBITO FAMILIAR

- **Tradiciones**

Todas pueden ser tradiciones y costumbres, depende desde el punto que se las vea, por ejemplo, la siembra de maíz es una tradición porque los antepasados lo sembraban, además, es una costumbre porque se la siembra en el mes de febrero cada año. La tradición es más general, unifica ciertas características de un pueblo, mientras que las costumbres son más específicas o propias de cada lugar (Tasiguano, 2016). Lo tradicional es todo lo que se viene arrastrando desde tiempos anteriores.

En la Comuna Llano Grande observamos cómo el pensamiento filosófico andino ordena el sentir y accionar de los individuos. Los valores o principios de hombre y mujer originarios debe guardar en su corazón, en su mente y en sus acciones los siguientes preceptos.

- El RANDI RANDI (dar y recibir): la práctica de esta costumbre se basa en “yo te doy y tú me das”, sin necesidad de poner como garantía ningún papel firmado, lo que prevalece para esta práctica es la palabra. Esta fortaleza permitió sobrevivir a los pueblos del maltrato al que fue sujeto de parte de los invasores españoles.

- TANDANACUI (reuniones): las reuniones informativas de discusión y planificación previa, las Asambleas del Cabildo, las reuniones de las diferentes organizaciones.
- AYNI: el NI hace referencia al decir, hacer o expresar, seguido del JAI(suena como J), respiración final cuando se termina la obra, además para seguir tomando fuerza para avanzar. Una de las fortalezas más fuertes e importantes de los pueblos originarios.

Y también lo han hecho nuestra abuelas mientras cocinaban con los hijos y nietos alrededor de la tulpa, del fogón, en esos espacios donde antiguamente se compartía la palabra y se hablaba de la familia y las tradiciones” (Quijia, *et al*, 2006, p. IV). Esta parte es muy importante porque al compartir con los abuelos este espacio, era buena idea para sentarse y compartir el conocimiento, hablar sobre la familia y tradiciones que tenían.

Según Enrique Loachamin (2016), el momento de hacer y comer los alimentos, era una atmósfera perfecta para conversar con la familia y con los queridos “viejitos”, y habla sobre las tradiciones y costumbres del pueblo. Hace 20 años, no tenían luz eléctrica en todas las casas, así todos permanecían en una misma habitación que era alumbrada por velas de cera, en este compartir las personas conversaban sobre diferentes temas como la familia, contaban historias de la zona, enseñaban a sus hijos cómo hacer ciertos platos. Ese era el momento donde las nuevas generaciones conocían sobre su historia y cultura porque su “viejitos” conversaban con ellos y les pasaban el conocimiento por la vía del habla, trataban temas como (Quijia, *et al*, 2006).

- **Ayllu (Familia)**

La familia es un referente identitario y simbólico, de unión y transmisión de saberes, a través del cual los hijos pueden aprender, compartir, conocer, valorar y re-conocer la tradición oral de nuestros abuelos y abuelas, tíos y tías mayores de la Comuna.

La mujer, la madre en este caso, es la guardiana de la tradición, la dadora de

vida, la cuidadora de las semillas sagradas. Quijia(2006) afirma que “ella es quien semienta las raíces de un pueblo”(p.42).

En el núcleo familiar es donde se transmiten todos los saberes y conocimientos, los sentires y las experiencias vividas dentro de la familia determinará que el habitante de la Comuna conozca, valore, sienta orgullo, comparta y difunda su identidad dentro y fuera de la comunidad.

- **Alimentación**

Dentro del entorno familiar por las abuelas (adultas mayores) aún mantienen las comidas ancestrales. La mayoría de gente aún siembra las semillas con las que se preparan los alimentos tradicionales de este sector. Sus saberes y sabores tienen productos agrícolas del sector como maíz, zambo, zapallos, etc.

En la Comuna se preparan la uchukuta, las tortillas de maíz con dulce zambo o zapallo, Caldo de Huagrasinga, Tostado de sal y dulce, chicha de jora (bebida sagrada preparada con maíz).

ÁMBITO ORGANIZATIVO

- **Gobierno Comunitario**

En la Comuna se conserva el carácter comunitario de las Asambleas y la elección de un Gobierno Comunitario. Cada barrio cuenta con un Presidente o representante se convierte en la voz oficial ante el Presidente/a del Cabildo.

La autoridad está conformada por el Cabildo y los presidentes de los barrios.

La Asamblea tiene voz y voto, es la institución más importante y la conforman todas las organizaciones, personas jurídicas o naturales que viven en la Comuna.

Todas las decisiones se someten a votación y se garantiza una participación donde todos los comuneros y comuneras se integren colectiva y democráticamente.

2.1.2. El idioma y formas de expresión de la Comuna Llano Grande

Es el idioma natal heredado que se continúa hablando en muchas comunas, aunque tristemente está desapareciendo con las nuevas generaciones. Este idioma, sin embargo, fue impuesto por los Incas. Según los historiadores plantean que los Kitus teníamos nuestro propio idioma, el Shillipano, es por eso que muchas de las palabras de nuestros cerros, lugares y apellidos no tienen traducción, ni son palabras Kichwa (Quijia, *et al*, 2006, p. 42)

El Kichwa es el idioma de esta Comuna y forma parte de su identidad. Actualmente los adultos entienden el kichwa pero no lo hablan, los jóvenes y niños no entienden y no hablan Kichwa. Gracias a varias iniciativas personales, grupales y de organizaciones se han llevado a cabo varios cursos/ taller del idioma con instructores del sector.

En la Comuna se ha observado que solo en un establecimiento educativo Centro Educativo Bilingue “Centro Por la Paz”, se imparte la enseñanza del idioma kichwa a los niños y niñas. En las otras cinco instituciones solo se recibe el idioma inglés.

En relación con las formas de expresión, son lingual y sistemáticos, en el tiempo anterior, donde no había medios de comunicación, la gente acostumbraba a comunicarse de casa en casa a través de una loma o una quebrada, gritando para juntarse para ir a traer leña, agua, para ir a cosechar el maíz, etc., y esto siempre se lo hacía en grupo, ya sea familiar o de amistad.

2.1.3. Llano Grande y sus saberes ancestrales.

Según Enrique Tasiguano (2016), un saber es un conocimiento que se transmite de generación en generación, sea en familia o en comunidad como, por ejemplo, la preparación de la chuchuca o la medicina ancestral; es un saber extra escolar o extra curricular. El conocimiento traspasado de padres a hijos y de abuelos a nietos, y demás antepasados, más importante en la Comuna es el trabajo agrícola, base del sostenimiento de la comunidad.

Por ejemplo se puede tomar el conocimiento del cultivo, la preparación del wacho o surco. Estos saberes tienen una importancia fundamental, un wacho grueso, ancho y profundo es para sembrar papas, un wacho delgado y pequeño es para sembrar arvejas, y un wacho intermedio o mediano es para sembrar maíz, no se pueden sembrar papas en wachos de maíz o arvejas, y a la inversa. Entonces, el conocimiento de la agricultura, que viene de los ancestros y de la práctica de años, no se imparte en la escuela o en aulas de educación formal.

Otro saber ancestral que se puede citar es recoger los escarabajos para prepararlos con maíz tostado. Es de conocimiento que salen en un mes determinado y hora. Comuneros tienen claro que cuando está arada la tierra y cuando ha llovido sin trueno, al día siguiente, se deberá salir a atrapar los “catsos”, quitarles las patas y alitas, y freírlos y comerlos con tostado.

Con todo esto se puede decir que primero está el saber ancestral, luego la tradición y por último las costumbres, por nombrar algunos más, destacan los siguientes:

- Los Comuneros del sector tienen mucho conocimiento en relación a la medicina ancestral como, por ejemplo, con el paico que es para la inteligencia, el consumo del ají que ayuda a la vista por la vitamina A, la flor iso con hojas de eucalipto da un jarabe para poder curar la bronquitis, la purga que quita los callos y cura heridas, o las hojas del

arrayan que se mastican para fortalecer los dientes y encías. Esto es Etnomedicina.

En algunos tíos y tías permanece el recuerdo y la praxis de estos saberes, tenemos a la Tía Lolita, curandera / sanadora ancestral quien tiene visitas desde muy lejos porque a decir de muchos tiene buena mano para curar el espanto y mal de ojo; está también el Tío Magia, sobador del sector, a quien acuden sus pacientes muy adoloridos, el tío realiza algunos masajes y después de varias sesiones notan una gran mejoría.

- Los ritos y ceremonias son cosmovisionarios y difieren de acuerdo a la localidad. Como antes se había explicado en la Comuna se preservan algunas ceremonias y ritos en cuanto a la siembra, por ejemplo.
- La Comuna también tiene música ancestral propia, El Taller de Música Sayla Ñan (Camino resplandeciente), tienen varias canciones de su autoría e interpreta antiguas canciones de autoría del Tío Arpero (músico de la Comuna)
- Además hay comuneros que conocen el pingullo y con el tambor especialmente, se utiliza para el Mashalla, ceremonia de consejos.
- A los niños, si tienen mal comportamiento, desde los seis o siete años se los castiga con ortiga para que su conducta en el futuro sea buena, pero si persiste con la mala conducta, la mamá o madrina aplican la ceremonia Humeada o Cushnichina en Kichwa, que consiste en recoger al niño en un costal grande y colgarlo en un dintel, debajo quemar hierbas curativas con diferente sabor, humeantes o atosigantes, y luego aconsejarle para que nunca más en su vida sea malo. Posteriormente, le bajan y le dan un plato con dulce de sambo frío, continuando con los consejos, donde insisten en que debe ser una persona de bien y si insiste en no ser bueno será expulsado de la comunidad.

2.1.4. Factores negativos que afectan a la Comuna Llano Grande.

Un factor negativo que afecta a las nuevas generaciones es la modernidad, sin ánimo exagerado hoy en día, jóvenes y niños crecen sin identidad, su autodeterminación cultural no responde a las vivencias y saberes de esta comuna. Los apellidos originarios de esta Comuna tienen historia, guardan una herencia cultural, ancestral y además una responsabilidad fuerte, una tarea pendiente que cumplir, por los ancestros, por las familias, por el camino trazado de varios años atrás. Apellidos como: Andrango, Alobuela, Caiza, Muzo, Guachamín, Loachamín, Guamán, Lincango, Lema, Juña, Morales, Pulupa, Sanguña, Simbaña, Tupiza, Tasiguano, Suquillo, Tasintuña, Toapante, Tituaña, Ushiña, Uyana, Vásquez, apellidos que se registraron años atrás en una publicación de hermanos comunicadores Kitu Kara.

El pueblo Kitu Kara tiene mucha riqueza cultural y ancestral, además tiene la necesidad urgente de trabajar por la recuperación y el fortalecimiento del pueblo, el cual tiene estructuras, identidad, cultura, historia, simbología, las cuales necesitan ser reactivadas y aprovechadas por las nuevas generaciones.

Sin embargo, la gran mayoría y sobre todos las nuevas generación parecería que están creciendo sin rostro, sin identidad. Tenemos una vasta riqueza cultural y ancestral así como la urgencia y la responsabilidad de trabajo por la recuperación y el fortalecimiento del nuestro pueblo, pueblo que tiene estructura, historia, que tiene identidad, referentes y simbólicos, que necesitan ser reactivados ante las amenazas de la modernidad. (Quijia, *et al*, 2006, p. 1)

El pueblo Kitu Kara, al estar ubicado cerca de la ciudad de Quito, tiene grandes desventajas respecto a temas culturales. Quito se ha convertido en el nuevo modelo de ciudad a seguir, la gente con raíces Kitu Kara está adoptando su moda, estilo de vida, lenguaje, comida, fiesta, entre otros, de esta manera los jóvenes se sienten atraídos por las nuevas tendencias que salen y van

perdiendo su propia cultura, están olvidando sus propias raíces. De alguna forma la ciudad está absorbiendo a las Comunas.

Al parecer están únicamente interesados en responder las preguntas: ¿Quiénes vivan en Quito y sus alrededores a la entrada de los incas? y no, ¿Quiénes son los habitantes que perviven con su filosofía de tradiciones milenarias hasta ahora? Mientras descifran si existimos o no como Pueblo, se va creando nuevas políticas anti-comunas, ordenanzas municipales, impuestos prediales, lotizaciones de tierras, proyectos urbanísticos, privatización de agua de riego y aculturación, etc., violando de esa manera nuestros derechos contemplados en tratados internacionales y en la misma constitución del Estado. (Quijia, *et al*, 2006, p. 2)

Una gran amenaza para los pueblos ancestrales son las mismas entidades gubernamentales que homogenizan a todos los pueblos y sus conocimientos. La respuesta está en políticas institucionales para proteger y resguardar nuevas políticas territoriales, ordenanzas que respetan las formas de vida y de gobierno y entendimiento que existen en las comunas.

Es importante tomar en cuenta que tenemos un gran territorio que en su mayoría están ubicados en las periferias de Quito, la capital de la república y que a pesar de haber constituido una desventaja, por haber sido una influencia fuerte para la pérdida de la cultura. (Quijia, *et al*, 2006, p. 34)

Según Enrique Tasiguano (2016), el comportamiento de las personas que están en la ciudad, que se ven influidas por el extranjerismo, uso del inglés, de ropas ajenas a los pueblos originarios provocan, en parte, el olvido de la memoria de este pueblo originario. Un ejemplo es que en la misma ciudad se ha considerado que el hablar Kichwa es de pobres. Todo esto provoca la pérdida de valores sociales, de la vestimenta, incluso de las semillas y plantas.

2.2. Video *mapping* enfocado a la difusión de la cultura

El video *mapping* es una técnica impactante de proyección, que se realiza con *software* especializados y otras tecnologías que ayudan a acoplar y mezclar las imágenes proyectadas para que se ajusten perfectamente a la forma irregular de la superficie de la “pantalla”, como por ejemplo: edificios, espacios interiores y paisajes naturales. Cualquier superficie puede ser usada para convertirse en una pantalla dinámica de vídeo 2D y 3D, el *mapping* es ideal para la publicidad, lanzamiento de marcas, entretenimiento, arte público (ChristieDigital, s.f.).

El hombre primitivo seguramente fue el primero en descubrir que al interponer sus manos u otros objetos entre la fuente de luz generada por su hoguera y una superficie, en este caso la pared de su caverna, podía crear distintas formas y figuras, estáticas o en movimiento. Estos primeros juegos de sombras podrían haber tenido un significado religioso e incluso mágico. Sin embargo, el antecedente primitivo más próximo al Video *Mapping* podría encontrarse en las famosas representaciones de sombras chinas, empleadas como recurso dramático en las obras de teatro de la dinastía Han (206-220 a.C.). (Mde Mapping)

Las raíces históricas del video *mapping* datan desde que el hombre primitivo observó que al poner sus manos frente al fuego, se proyectaba una sombra o figura en las paredes de la caverna. Aunque las conocidas representaciones de las sombras chinas utilizadas para dramatizar obras de teatro de la Dinastía Han, sería el testimonio más aceptado sobre el origen del video *mapping*.

La evolución en la historia del video *mapping* también podemos encontrarlo con la “Linterna Mágica” creación de Christian Huygens y Athanasius Kircher. Este artefacto óptico,

se trataba de una cámara oscura con un juego de lentes y un soporte corredizo en el que se colocaban transparencias pintadas sobre placas

de vidrio. Las imágenes eran iluminadas en su interior con una lámpara de aceite, se invertía el proceso y eran proyectadas hacia el exterior (Mde Mapping).

Con el paso del tiempo y luego de la popularidad que tuvo este experimento.

Poco después se inventó la fantasmagoría. Esta técnica hacía uso de un proyector más sofisticado compuesto por una mezcla de linternas mágicas dotadas con ruedas y mezclaban proyectores frontales, retro-proyecciones y proyecciones sobre elementos sólidos. Con los avances tecnológicos del siglo XIX, las fuentes de luz, placas de vidrio y las mejoras en la óptica, la fantasmagoría se sofisticó. (Mde Mapping)

Existen autores que Valentina Di Blase que plantean que una parte del *mapping* proviene de (Blase, 2012) “las proyecciones sincronizadas de los veejay en las discotecas que seguían los ritmos de la música techno, de la electrónica, o del house , donde la música y las imágenes se fundían en un espectáculo siempre diferente”.

(Blase, 2012) afirma que el DJ quien mezcla la música, y el VJ, quien proyecta los visuales, al unirse, generan una proyección armonizada entre audio y video, un show espectacular jamás visto en ese entonces. Debido al éxito que tuvo el *mapping* en las discotecas, invadió otros lugares como: almacenes abandonados, plazas de pueblos y después ciudades. Cada vez el *mapping* iba creciendo, fue reconocido como forma de arte en el 2005 en la primera edición del *Mapping Festival* que se realizó en Ginebra, Suiza. Este evento internacional está dedicado al mundo VJ y todo lo relacionado con las artes visuales.

“El *mapping* empieza a hacerle cosquillas a la curiosidad tanto de los estudios de arte como de las agencias de publicidad que intuyen la fuerza comunicativa del medio” (Blase, 2012). El *mapping* cada vez se vuelve más importante en el

medio de la comunicación que los toman en cuenta para lanzamientos de productos, marca y para *performance* artísticas de todo tipo con cualquier fin.

Desde ahí en adelante la innovación en el *mapping* no ha parado, varias personas y colectivos han tomado al *mapping* como una herramienta y la han adaptado a sus perfiles profesionales, tal es el caso de Mr. Beam, un grupo holandés que trabaja en la arquitectura tanto en interiores como en exteriores, trabajan con la música y el video llegando a crear impresionantes y emocionantes atmósferas (Blase, 2012).

El *mapping* ha ido evolucionando y hoy se puede observar presentaciones de arte, y diversos ámbitos como: arquitectura, música, turismo, publicidad. Se pueden realizar magnas presentaciones, *performance* o conciertos con esta valiosa herramienta. Incluso las productoras, estudios, agencias publicitarias y colectivos artísticos han adoptado esta técnica y la han fusionado con la programación, *motion graphics*, gráficos 2D y 3D, ilustraciones y fotografías.

Al ser versátil, el video *mapping* se lo puede hacer de forma interactiva, se puede utilizar tecnología como es el *kinect* que sirve para captura de movimiento, sensores de movimiento, óculos, simulación de ambientes 3D, de igual manera se pueden utilizar pantallas gigantes 3D y luces lineales *led* para la proyección del mismo.

Una de las características más atractivas de esta técnica es su adaptación a cualquier tipo de proyecto: videoarte para la difusión de lugares interés patrimonial, inauguraciones de edificios y grandes espacios, aplicaciones para escenarios en festivales de música, ambientación para eventos de alto impacto y acciones publicitarias. (Video Mapping: Publicidad y Arte, s.f.)

Una cualidad muy importante que posee el video *mapping* es la versatilidad y la rápida adaptación a cualquier tipo de proyecto; videoarte para la promoción de sitios patrimoniales, inauguración de lugares, aplicación en escenarios de festivales de música, *performance*, ambientación para eventos publicitarios a

gran escala, de esta manera, el video *mapping* está siendo usado como herramienta de difusión a gran escala.

El marco en que se desarrolló este mapping fue en el del Festival Circle of Light de Moscú. Se trata de uno de los eventos más importantes del mundo en cuanto a iluminación contemporánea y nuevos medios en espacios públicos. Contó con espectáculos en espacios públicos de videomapping, pirotecnia, luz láser e instalaciones lumínicas interactivas. (Video Mapping: 5 intervenciones de luz, s.f.)

El festival *Circle of Light* de Moscú es uno de los eventos más importante del mundo en cuanto a iluminación contemporánea y nuevos espacios públicos. El evento tuvo impresionantes espacios públicos de video *mapping*, luces láser, e instalaciones interactivas. Delight Lab de Chile obtuvo reconocimiento especial en la categoría de video *mapping*, quienes realizaron un proyecto sobre la fachada del VDNKh de Moscú con el Ritual *Hain*, inspirados en el rito de iniciación del pueblo Selk`nam, la obra trató sobre la pelea entre la Luna y el Sol, comparándolo con la lucha entre padre y madre, además, en la presentación se incluyeron diferentes espíritus como *Xalpen*, espíritu más importante de la gran ceremonia Hain; *Shoort*, espíritu más dinámico del Hain; y *Hachai*. De esta manera, el video *mapping* ayuda a relatar historias de forma dinámica y novedosa, con el fin de comunicar o transmitir dicha información al público.

2.2.1. El video *mapping*: ilusión y percepción.

El video mapping consiste en la proyección de imágenes sobre objetos tridimensionales, edificios u obras de ingeniería con el objetivo de crear la ilusión de profundidad y dinamismo. Para llevarlo a cabo se representa virtualmente el lugar elegido. Este modelo virtual permite al artista añadir dimensiones, crear ilusiones ópticas y movimiento, que se reflejan en el objeto real a través de la proyección. Posee además un importante componente sonoro que envuelve al espectador y completa el

impresionante efecto del video mapping. (Video Mapping ¿La nueva vanguardia?, 2013)

Como se ha dicho, el video *mapping* es una proyección sobre estructura tridimensional, pueden ser edificios históricos o estructuras simbólicas, el video *mapping* juega con la ilusión de movimiento y de profundidad a las personas que lo ven, lo hace de forma dinámica para que las personas se sientan cautivadas

A lo largo de la historia, el modo en el que el ser humano ha representado el espacio tridimensional ha evolucionado. Bien intentando hacerlo fielmente o con la intención de abstraerse y hacerlo de un modo libre. El mapping, es una técnica en la que la representación en perspectiva es de vital importancia. Después de todo, la proyección se adapta a los espacios reales y diversos parámetros afectan a su representación.(...) Se representan los objetos y elementos tal y como están dispuestos a la vista para luego crear otra realidad engañando a los sentidos para hacernos creer que la materialidad es otra. Además, la observación del fenómeno del vídeo mapping tiene la característica de que para poder apreciar realmente el efecto de perspectiva 3D generado, la visión debe hacerse desde un punto concreto. De otro modo, aunque se aprecie la espectacularidad del vídeo superpuesto, no se apreciará la representación espacial con total plenitud. (Elgorriaga, 2013, p. 15)

El ser humano, a lo largo de su vida, ha tratado de representar espacios tridimensionales, y cada día ha ido evolucionando su técnica y manera. Debido a esta evolución surge el *mapping*, el cual, obligadamente, requiere de la perspectiva para crear ilusiones ópticas, mientras que la proyección se puede adaptar a cualquier superficie, eso no tiene mucho problema.

Se puede engañar a los sentidos, creando objetos y elementos exactamente iguales a los forman parte del lugar, para aprovechar al máximo esta interesante técnica, el sujeto que mira debe estar ubicado en un punto exacto.

2.2.2. El video *mapping* en el contexto de Ecuador

En el 2011 hace su primera aparición el video *mapping* de forma incipiente, pero ya estaba esta técnica en el país. Los nichos que abarcó en su inicio fueron en los medios publicitarios, con lanzamientos de marcas y nuevos productos, promoción de lugares, desfile de modas, y en ocasiones hacía aparición en conciertos y, en menor escala, con temas de arte y cultura.

El Panecillo mañana a las 19:00 se encenderán las 6 500 luces que lo iluminarán. El belén, de unos 30 m de altura (...) Se utilizó la técnica 'mapping', cuyo propósito era crear una ilusión óptica de movimiento, como la apertura de los ojos de la Virgen. La técnica fue usada en monumentos como el Cristo Redentor, en Brasil (El Panecillo tendrá belén este año, 2011).

Uno de los primeros eventos de forma masiva del video *mapping* fue la iluminación de la Virgen del Panecillo, donde se utilizaron grandes proyectores y luces *led* para hacer la instalación y crear la sensación de movimiento. El objetivo del proyecto fue dar la ilusión de parpadeo de la virgen, pero no resultó como esperaban debido a que las condiciones climáticas no se prestaron para el evento, de hecho, la lluvia y la neblina baja impidió que la proyección se desarrolle de manera óptima.

Uno de los eventos más importantes será la 'Ruta de Mapping en el Centro Histórico'. Para esto en las fachadas de los edificios patrimoniales como la Plaza del Teatro, fachada de La Catedral y el Atrio de San Francisco, se proyectarán imágenes de la capital de los ecuatorianos. El sábado 6 de septiembre, a las 19:00, será el acto de inauguración de la 'Ruta de Mapping en el Centro Histórico', la misma estará acompañada de música, según detalla la Agencia de Noticias Quito. (Ruta de Mapping en el Centro Histórico se realizará el 6 de septiembre, 2014)

Después de cuatro años se realizó la intervención denominada *Ruta del Mapping en el Centro histórico* celebrando los 36 años de ser declarado Patrimonio Cultural de Humanidad por la UNESCO. Este evento constaba de diferentes actividades, pero como actividad principal era el video *mapping* proyectado en los edificios patrimoniales: la Catedral, el Atrio de San Francisco y Plaza del Teatro. El video *mapping* mostró a los presentes aspectos sobre la historia, cultura y creencias de Quito.

En Ecuador, desde el año 2014, varios artistas se están uniendo y colaborando entre ellos para presentar sus obras maestras o *performance*, esto quiere decir que los artistas en general: músicos, artistas visuales, artistas conceptuales, arquitectos, diseñadores gráficos, diseñadores industriales, entre otros; se están uniendo para sacar a la luz su obras, todo esto con la ayuda del video *mapping*.

Music from the Stars es un *performance* de Hugo Caicedo, en la parte musical y astronomía, y Fidel Eljuri, un artista audiovisual y antropólogo; ambos, después de estudiar e indagar información sobre cada uno de sus temas, sacan a la luz dicho proyecto. Con respecto a la composición musical se lo hizo a través de la superposición de pentagramas aleatorios sobre el mapa estelar de la noche del 21 de diciembre del 2014, del cual se obtuvieron patrones rítmicos, melódicos y armónicos, y a estos sonidos obtenidos se añadieron otros de Sismología Estelar, un método científico con el cual se pueden obtener sonidos reales de estrellas.

En la parte visual, Fidel Eljuri se basa en el comportamiento del sol que determina los solsticios y equinoccios en función a la eclíptica de la tierra, y en el comportamiento de los astros porque son muy importante para entender el paso del tiempo, el cambio climático, cambios de estación, entre otros. La base de la proyección estuvo a cargo de Fidel, quien usó una escultura lumínica que interpretaba la simbología Kitu-Kara.

Music From The Stars” es un proyecto innovador, creado por Victor Hugo Caicedo, en el que fusionamos música y astronomía, para hacer sentir al espectador emociones intensas a partir del sonido del Cosmos. (Music From the Stars - Solsticio del Itchimbia, 2014)

MAPPI fue el primer festival de video *mapping* y *VJing* de Quito, el festival permitió conocer y disfrutar de nuevas experiencias visuales que tenía la ciudad. El gestor de festival fue el reconocido artista japonés, ganador de varios premios como artista de medios digitales y animación en Europa y América del Norte, Motomichi Nakamura.

Este festival duraba tres días, los cuales están distribuidos así: primer y segundo día eran conferencias y talleres que lo iban a impartir personas conocedoras del medio, como Chika Imagina (Artista Visual y *Performance*), Pablo Rosero (Programador, Artista Visual), Fidel Eljuri (Artista Visual, Antropólogo), Acid Rain (Artista Visual, *Visual Effects*), y Motomochi Nakamuro (Artista Visual, *Visual Effects*). Estos artistas, en sus talleres, enseñaron las bases para realizar un video *mapping* y al final de estos dos días tuvieron un momento para mostrar lo elaborado en el festival. El tercer día fue el cierre del primer festival de video *mapping* y *VJing* en Quito, lo cerraron con un proyección espectacular que realizaron los artistas del taller.

El objetivo de MAPPI es promover el arte del Video Mapping (proyección de imágenes sobre superficies reales) y del VJing (mezcla de vídeo en vivo) a través de instalaciones públicas. Además el festival permitirá que el público se relacione y disfrute de estas nuevas experiencias visuales en la ciudad de Quito, la cual aspira a convertirse en una nueva capital digital para 2022. La idea de crear un festival de Video Mapping & Vjing en Quito surge de Motomichi Nakamura, artista japonés ganador de varios premios como artista de medios digitales y animación, reconocido como uno de los pioneros en el arte de Medios Digitales en Europa y América del Norte. (MAPPI, 1er Festival de Video Mapping & Vjing, 2013)

2.2.3. Tipo de instalaciones: arquitectónicas, corporativas y artísticas

Mapping Arquitectónico.- Proyecciones de gran escala sobre fachadas arquitectónicas o volumetrías toman vida y sorprenden al público presente. Proyectos de este tipo se los realiza en interiores (salones de hotel, museos, etc.) para lanzamientos de producto o sobre edificios para impactar a los espectadores. (Mapping Arquitectónico, s.f.)

El *mapping* de tipo arquitectónico está enfocado en resaltar a los edificios históricos y patrimoniales, espacios externos o internos del mismo. Este tipo de *mapping* es el más usado globalmente en grandes ciudades y en eventos culturales. El propósito es embellecer al edificio momentáneamente y que ayude a contar historias del mismo, del lugar, o simplemente resaltar su belleza con los visuales.

“Actualmente el video mapping va cobrando fuerza e instalándose en la sociedad como una técnica que muchos campos pueden aprovechar, como por ejemplo, el de la publicidad” (Santamaría, 2013). El *mapping* publicitario o corporativo tiene la misma técnica base, solo que se enfoca a diferentes mercados o clientes para la presentación de productos, eventos de marca (*branding*), o campañas publicitarias. Sus principales clientes son agencias de publicidad y, específicamente, lo usan para el lanzamiento de productos nuevos al mercado o de marcas. Se usan grandes escenarios para generar mayor impacto a la proyección.

El vídeo mapping es una técnica que relaciona diversos campos artísticos. Sus aplicaciones son muy variadas, al igual que los niveles de complejidad que puede adquirir. Esta técnica audiovisual ofrece muchas posibilidades expresivas y narrativas, creando una realidad aumentada que puede ser muy atractiva e impactante para el espectador. Para su realización intervienen diversos parámetros y técnicas que se deben conocer y tener en cuenta. El vídeo mapping, hoy en día está viviendo

momentos de expansión y reconocimiento social, sin embargo esta técnica ha evolucionado a lo largo de los años y tiene influencias de campos muy diversos del arte y los audiovisuales. En un momento en el que los cambios son tan rápidos, es importante tener una visión global de los orígenes de mapping, plantearnos en qué estado se encuentra y hacia donde podría dirigirse. (Elgorriaga, 2013, p. 8)

Un video *mapping* artístico es proyectar en una obra personal algo del propio artista y lo quiere transmitir a las demás personas para que lo vean. Es una opción alternativa y espectacular para escenografías de grandes obras de teatro, opera y conciertos. En arte y escenografía ya se está introduciendo el video *mapping* debido a su versatilidad. Además, se puede usar para reforzar la historia que se quiere contar.

2.2.4. La Chacana: significado, *performance* y base de la proyección

En la cosmovisión andina la cruz andina o conocida como chakana es un símbolo muy importante, pues en él se ven reflejados todos los valores y principios de una filosofía en el pensamiento indígena.

Según las investigaciones de estudiosos de la cosmovisión andina, de la filosofía y pensamiento así como Javier Lajo, Mejía Huamán y Josef Esterman en una compilación en la web tenemos la siguiente definición. Edward Morón (2009) afirma:

Chakana viene del verbo chakay que significa “cruzar”, “trancar la puerta o entrada”, más el sufijo obligatorio –na que le convierte, añadido a un radical verbal, en sustantivo. Chakana entonces es el “cruce”, la “transición” entre dos puntos, el “puente” como nexo entre dos regiones. Chaka (en quechua) también significa “pierna” o “muslo” (en aimara es chara), el “puente” descansa sobre dos “piernas” (pilares), Chaka en aimara es el “puente”. Además, chakana significa escalera, esto es, lo

que une dos puntos (es conocido el término tawa chakana, que significaría cuatro escaleras o cruz escalonada). En este último sentido, chakana significa puente a lo alto o grande, cruce superior o, simplemente, puente cósmico (p.06).

En este sentido, la parte interna de la chakana es el punto de convergencia y de relación entre el todo, los puntos que surgen del encuentro de estos vértices, arriba/ abajo, derecha/ izquierda muestran relación intrínseca con el ser. Por un lado, arriba y abajo representa el mundo terrenal y el mundo espiritual (lo grande y lo pequeño da cuenta del universo, de lo que nos rodea de la relación con la naturaleza), la parte derecha e izquierda es la parte femenina y masculina (se corresponden y se complementan, es decir, nosotros somos la fuerza de dos energías, dos fuerzas que confluyen en nosotros, que permanecen).

Todo tiene conexión, el espacio y el tiempo, el universo y el cosmos están ligados íntimamente, la chakana sería el puente, lo que une, no un mero símbolo, sino un canal de conocimiento, una escalera para conocer más. América Latina, Abya Yala (tierra en plena madurez) fue el puente que sirvió para el encuentro de dos realidades y concepciones distintas de la vida y del mundo.

En el pensamiento andino todo lo que se conoce y se aprende debe ser aprehendido, vivirlo y hacerlo. La chakana es acción, es vivencia, es realidad que se refleja en la identidad, es puente cósmico porque une o relaciona dos realidades en un contexto general y de forma singular relaciona al ser con el todo, con los demás, consigo mismo. Por tal razón, la chakana es encuentro, diálogo, es inclusión es cuidado del todo.

La chakana desde este punto de vista sería para y desde el ser originario, comunión (poner en común), solidaridad, participación, reciprocidad, complementariedad y correspondencia, en una palabra hacer todo aquello que

nos haga más humanos y que posibilite lazos fuertes que posibiliten una verdadera vivencia intercultural.

Según Enrique Tasiguano (2016), Chakana significa escalera, la forma, el trato y manejo se reproduce actualmente en base al compadrazgo o padrinazgo, pero antes hacía referencia a una especie de jerarquía, como los Varayuc o autoridades desde la vivencia en la Comuna Llano Grande.

Gracias a las investigaciones de compañeros comuneros y al testimonio del tío Enrique Tasiguano, la chakana o cruz andina refleja el calendario agrícola andino que marca el tiempo de la producción agrícola y marca las etapas de la vida.

La Cruz marca los equinoccios y solsticios de nuestro calendario andino.

En septiembre se celebra el equinoccio de primavera, la Fiesta de la Fecundidad, se celebra el Koya /killa Raymi, en honor a la mujer como generadora de vida, así también es la fase de preparación de la tierra para comenzar la siembra. En esta etapa de la niñez / infante es cuando aparecen las plantas nacientes en los wachos.

Según el calendario (ciclo) agrícola, en diciembre se celebra el Kapak Raymi, el solsticio de verano, es la celebración de la juventud, una nueva época donde los retoños seguirán creciendo con fuerza y energía. Las parejas jóvenes se unen.

En marzo, el equinoccio de otoño, se celebra el Pawkar Raymi, es el inicio de uno nuevo año indígena, es la época del florecimiento. Esta es la etapa de la adultez, donde se empieza a cosechar los frutos de las siembras, y también los frutos de nuestras acciones, de nuestros ciclos pasados. En nuestra vida adulta seguiremos adquiriendo sabiduría.

En el mes de junio, el inty raymi, la Fiesta del sol, el solsticio de invierno, época de la vejez, el anciano tiene las lecciones de vida aprendidas para enseñar a los demás, por ejemplo: el manejo de las plantas, selección de semillas, preparación del suelo, este espacio es de meditación y cuidado para guardar alimentos y poder sobrevivir.

De diciembre a marzo, se cosechan los frutos de nuestras tierras, como choclos, fréjol y arvejas tiernas.

El cuadrante infantil, el cuadrante de la juventud, el cuadrante del adulto y el cuadrante del anciano, son los cuadrantes aplicados al calendario agrícola: de septiembre a diciembre se da una calidad en el tiempo, el clima, el verdor de los productos tiernos se da en el cuadrante del joven, y el maíz de oro en junio, y la tierra descansa en el cuadrante de los ancianos.

Aparece la chacana como un emblema y conformación de la vida, tiene gradas grandes laterales y verticales y pequeñas intermedias, cuyo centro abarca el origen de la vida misma y en los laterales difiere de acuerdo al lugar, ya que en Centroamérica y la Patagonia es diferente a lo que tiene el pueblo KK.

El pueblo KK, al estar ubicado en el centro del mundo, tiene la Chacana recta que apunta en septiembre a la fiesta simbólica del Koya Raymi, que da honor a la mujer como generadora de vida, a mano derecha, circulando según el calendario agrícola, se encuentra diciembre, en honor a las creaciones, crías, al infante y la planta naciente en los wachos, en diciembre se reproduce la vida de la juventud. De diciembre a marzo, en este lapso, se reproducen los frutos como choclos, frejol y arvejas tiernas, las parejas jóvenes se unen. De diciembre a junio las familias indígenas adornan a sus hijas, les dan aretes, les visten bonito, y salen acompañados de sus hermanos para ser cortejadas por los jóvenes.

En este espacio se reproducen todos los granos tiernos para lo que viene a ser en el mestizaje, la fanesca, para los nativos es la producción del suelo hasta

que maduren para junio cuando llega la fiesta del Pawkar Raymi. Desde marzo hasta junio viene el cuadrante del adulto, por lo que en junio se hacen las mayores fiestas en honor a la producción del maíz y otros granos propios de cada sector.

De junio a Diciembre viene el último cuadrante, que es del anciano, y este es muy importante en el pueblo KK, porque el anciano tiene las lecciones de vida aprendidas para enseñar a los demás, como son: el manejo de las plantas, selección de semillas, preparación del suelo, por eso el espacio es de color café y ya no es de fiesta, sino de meditación y cuidado para guardar alimentos y poder sobrevivir.

Entonces se ha visto el cuadrante infantil, el cuadrante de la juventud, el cuadrante del adulto y el cuadrante del anciano, ahí están los símbolos aplicados al calendario agrícola: de septiembre a diciembre se da una calidad en el tiempo, el clima, el verdor de los productos tiernos se da en el cuadrante del joven, y el maíz de oro en junio, y la tierra descansa en el cuadrante de los ancianos.

Por tanto, la idea final del proyecto es crear una *performance* con la elaboración de una base simbólica, la Chacana, para la proyección de un video *mapping*. “Una performance o acción artística es una muestra escénica en acción, es un tipo de expresión que los artista tienen y pueden realizarlas en diferentes sitios internos o externos. El un tipo de show que debe impactar a las personas por su contenido” (Dempsey, 2008).

CAPÍTULO III

DISEÑO DEL ESTUDIO

3.1. Planteamiento del problema

La problemática principal que aborda este proyecto es el desconocimiento en parte, de la riqueza identitaria, cultural, ancestral, de esta comunidad, en la mayoría de niños, adolescentes y jóvenes especialmente.

Esta premisa se sustenta en la falta de interés y participación que muestran la mayoría de jóvenes, adolescentes y niños en actividades ligadas a la identidad indígena como pueblo originario Kitu Kara de esta comuna.

Una causa para afirmar esta idea es que la Comuna se encuentra en la periferia del Distrito Metropolitano de Quito, la relación directa o indirecta con las formas de vida de la ciudad de alguna forma ha influenciado en la población de la Comuna que en su mayoría desconoce el patrimonio tangible e intangible de este sector, las tradiciones, las formas de vida, de pensar y existir, la historia, la vestimenta, el idioma no se viven a plenitud.

La llegada de personas foráneas a este lugar en su mayoría a conjuntos residenciales no se preocupa por conocer a la Comuna, no se identifican.

Los jóvenes y niños deben conocer, valorar, re-conocer su lugar de origen, el lugar de nacimiento de sus padres y abuelos, de aquellos quienes les antecederon y que hoy viven en las acciones y en la memoria de aquellas personas que realizaron y realizan el trabajo diario en la cultura, economía, agricultura, gobierno, comunicación, etc.

Las nuevas generaciones están creciendo sin autodeterminación cultural, por lo que se requiere trabajar por el fortalecimiento de su identidad como un pueblo que tiene historia, cultura y raíces. Se necesita revalorizar a la cultura en este sector y sobretodo en los jóvenes y niños ya que de algún modo están siendo amenazados por la modernidad. Si bien es cierto existe un trabajo anterior sólido en grupos culturales esta realidad no se replica en todos los jóvenes.

La selección del tema se ha realizado específicamente por dos motivos concretos: en el campo social ya que actualmente se da mayor importancia y se vuelve la mirada al conocimiento ancestral y a los pueblo originarios y porque se torna urgente dar a conocer y transmitir los diferentes saberes de la Comuna Llano Grande del Pueblo Kitu Kara.

El estudio de esta investigación se realizará en Ecuador, en la ciudad de Quito, en la comunidad de Llano Grande, al norte de la ciudad. El proyecto va dirigido a la Comuna Llano Grande y a largo plazo fuera de esta localidad para todas aquellas interesadas por la cultura, no se toma en cuenta la edad, el género, ni la condición socio- económica.

3.2. Preguntas

¿Cómo se puede exponer el conocimiento ancestral de la Comuna Llano Grande del Pueblo Kitu Kara mediante el uso del video *mapping*?

3.2.1. Preguntas específicas

- ¿Cuáles son los aspectos más relevantes de la Comuna Llano Grande?
- ¿Qué tipo de instalación se puede elaborar para proyectar el video *mapping*?
- ¿Qué contenido tendrá el video de la Comuna Llano Grande del pueblo Kitu Kara?
- ¿Cómo se puede contribuir con la Comuna mediante un video *mapping*?

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo general

Desarrollar una instalación y video mapping sobre la cultura Kitu Kara de Llano Grande que contribuya al fortalecimiento y difusión de conocimiento sobre la misma.

3.3.2. Objetivos específicos

- Delimitar los saberes de la Comuna Llano Grande en relación a sus tradiciones, simbología, costumbres, formas de expresión y saberes ancestrales.
- Elaborar una instalación simbólica para proyectar el video mapping.
- Realizar un video que sintetice las tradiciones, simbología, costumbres, formas de expresión y saberes ancestrales de esta comunidad.
- Contribuir a la sociedad con la difusión de conocimiento entorno a Llano Grande mediante una instalación artística.

3.4. Metodología

El tipo de estudio es cualitativo, ya que la información compilada está basada en fuentes como entrevistas y observación directas, donde se valora el punto de vista de cada comunero. Compartir las vivencias y sentires de algunos habitantes de la Comuna y su legado a las futuras generaciones.

El alcance en primer lugar es exploratorio, ya que el proyecto se enfoca en realizar un video *mapping*, tema que está ampliamente estudiado en varios países a nivel mundial, sin embargo, en Ecuador está aún desarrollándose.

El estudio de los conocimientos ancestrales de los pueblos originarios de Ecuador se ha visto favorecido por el compromiso de compañeros de los mismos pueblos y los que no, pero muy poco se conoce sobre la Comuna Llano Grande, fuera de la comunidad.

En segundo lugar es de tipo descriptivo, ya que el tema del video *mapping* se centrará en los saberes ancestrales de la Comuna Llano Grande perteneciente al Pueblo Kitu Kara, en el que se presentarán sus costumbres, tradiciones, vestimenta, gastronomía, entre otras. Esta cultura no se encuentra ampliamente estudiada a nivel del país, por lo tanto, es un tema novedoso y de interés cultural.

La investigación del proyecto recurre a fuentes primarias, tales como entrevistas a comuneros y a la observación participante. Por otra parte, el uso de fuentes secundarias se centra en libros, artículos científicos y blogs que apoyan la búsqueda de información de identidad cultural y *mapping*.

CAPÍTULO IV

DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

4.1. Preproducción

4.1.1. Idea y Bocetos

La idea surge con el objetivo de mostrar los saberes de la Comuna Llano Grande. Esta información pretende mostrar de una forma más creativa, diferente, dinámica, entretenida para crear interés y sentirse orgullosos de la identidad, de la historia y del patrimonio de esta Comuna a través el video *mapping*.

Los bocetos concuerdan con la investigación previa al tema. Además la gráfica y el estilo se toman de su vestimenta y símbolos (ver figura 1).

La idea principal fue crear gráficos y escenas en 2D por la facilidad al momento de animar y porque fue la propuesta gráfica desde un principio. Los gráficos, ilustraciones o escenas realizados son representaciones propias de lugar y del Pueblo Kitu Kara de la Comuna Llano Grande. Se simbolizaron actividades tales como ceremonias de casamiento, personas representativas del lugar, indumentaria, símbolos y entre otros.

4.1.2. Guion Técnico Literario

En la fase de preproducción es importante tener un guión en general, el cual nos servirá como referencia de lo que vamos hacer.

Para el óptimo desarrollo del producto se realizó un guión técnico literario, en el cual se plasman las ideas del director o creador del producto además se explica la línea de tiempo y narrativa que tendrá el producto. En el documento se muestra lo que se va proyectar en el video *mapping*.

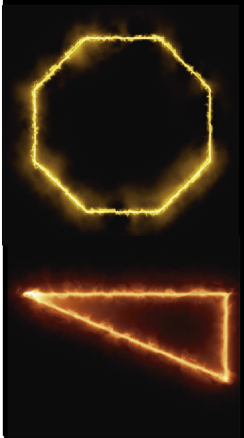
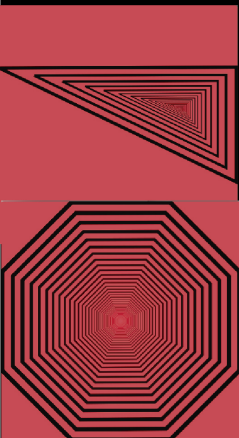
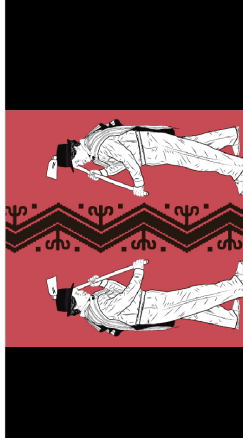
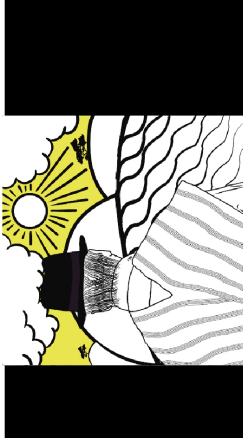
Escena	Plano	Encuadre	Storyboard	Imagen	Sonido
1	A	PG		A.- Aparece un fuego diminuto en parte central baja del octagono. El fuego crece un poco mas y contornea la figura hacia la derecha. B.- El fuego nace en las puntas externas y entra hacia el centro.	Sonido Encerder Fuego Sonido Fuego
	B	PG		A.- Figura hacia dentro B.- Figura hacia dentro	Ambiente Naturaleza
	C	PG		A.- Aparecen graficos de surcos de tierra. (Graficos Faja Indumentaria) B.- Graficos relacionados	Ambiente Naturaleza
	D	PG		A.- Hombre trabajanjo la tierra. B.- Rayos de sol	Ambiente Naturaleza

Figura 3. Guion Técnico – Hoja 1

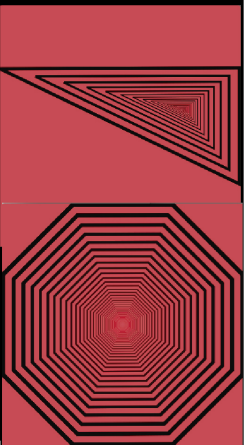

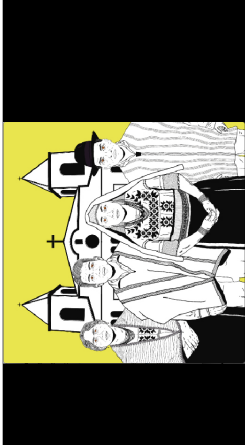

Escena	Plano	Encuadre	Storyboard	Imagen	Sonido
	E	PG		A- Aparecen graficos de minga. (Graficos Faja Indumentaria) B.- Graficos relacionados	Ambiente Naturaleza
	F	PG		A.- Hombres trabajando para abrir la calle. B.- Graficos relacionados	Ambiente Naturaleza
	G	PG		A- Aparecen graficos de la familia. (Graficos Faja Indumentaria) B.- Graficos relacionados	Ambiente Naturaleza
	H	PG		A.- Mashalla (Ceremonia de casamiento) B.- Graficos relacionados	Ambiente Naturaleza

Figura 4. Guion Técnico – Hoja 2

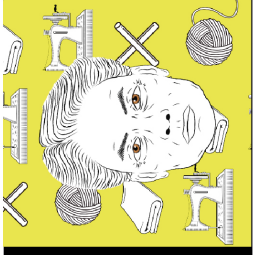



Escena	Plano	Encuadre	Storyboard	Imagen	Sonido
	I	PG		<p>A- Aparecen 3 caras de</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tio Caspi 2. Tio Salchicha 3. Tia Lolita <p>B.- Graficos relacionados</p>	<p>Ambiente Naturaleza</p>
	J	PG		<p>A.- Cara - Tio Caspi B.- Instrumentos</p>	<p>Ambiente Naturaleza</p>
	K	PG		<p>A.- Cara - Tio Salchicha B.- Instrumentos</p>	<p>Ambiente Naturaleza</p>
	L	PG		<p>A.- Cara - Tia Lolita B.- Instrumentos</p>	<p>Ambiente Naturaleza</p>

Figura 5. Guion Técnico – Hoja 3

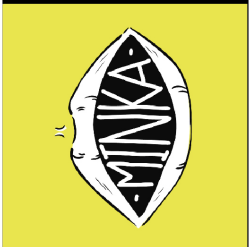
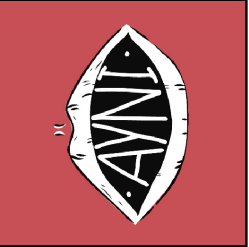

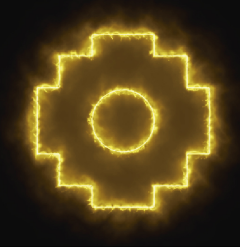
Escena	Plano	Encuadre	Storyboard	Imagen	Sonido
	M	PG		A.- Aparecen boca cerrada B.- Graficos relacionados	Ambiente Naturaleza
	N	PG		A.- Aparecen boca abierta y dentro de ella aparecen palabras en Kichwa B.- Graficos relacionados	Ambiente Naturaleza
	Ñ	PG		A.- Aparecen chacana en rojo y gira. B.- Graficos relacionados	Ambiente Naturaleza
	O	PG		A.- Aparece #SomosLlanoGrande B.- Rayos de sol	Ambiente Naturaleza

Figura 6. Guion Técnico – Hoja 4

4.2. Producción

4.2.1. Producción de material

En la fase de producción del material se realizó y utilizo gráficos 2D únicamente.

Los gráficos bidimensionales se realizaron en *Adobe Illustrator* y *Adobe Animate CC*.

Adobe Illustrator es un programa de ilustración que maneja formas o ilustraciones que están en vectores. La visualización en el programa es bidimensional y se trabaja por capas de jerarquía. El beneficio de trabajar en el programa son la definición de la imagen en vectores y la calidad de la misma. Además los gráficos o material generados en el programa tiene la suficiente integración optima con el programa *Adobe After Effects*.



Figura 7. Ilustración rostro.

Como segundo programa se utilizó *Adobe Animate CC*, en el cual se trabaja igualmente con vectores. La animación para este proyecto fue dibujada cuadro a cuadro.

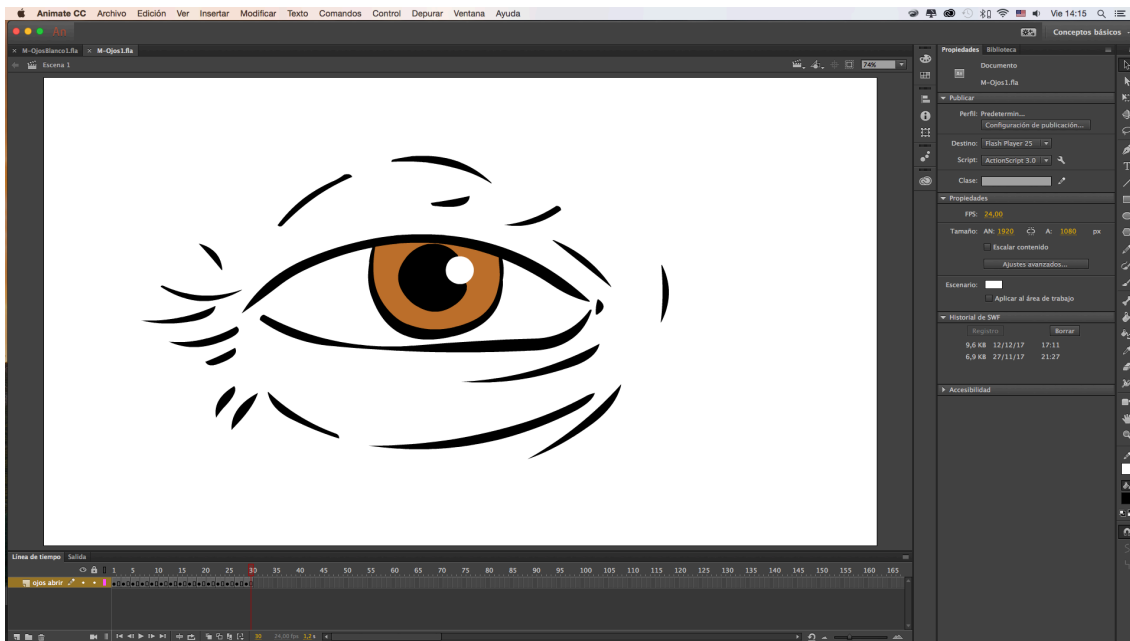


Figura 8. Animación cuadro o cuadro - Ojo

Se utilizó ciclos de animación para optimizar el producto.



Figura 9. Animación cuadro o cuadro – Boca

4.2.2. Animación, técnicas

Este proceso se realizó en *Adobe After Effects* donde las formas e ilustraciones antes creadas tomaran movimiento y fluidez. La animación es muy importante en el producto porque se debe afirmar que el *timing* de la animación este acorde al producto, sea dinámico y fluido en los movimientos.

En el caso de la animación se la realizo en Adobe After Effects, la animación fueron en capas jerárquicas, separando personajes de fondos o ilustraciones de otras ilustraciones. En el producto se realizo dos tipos de animación principalmente.

La primera fue simulación de efecto de movimiento, se la realizó mediante ruido fractal y mapas de desplazamiento (ver figura #).

En la segunda caso se animo la forma o del contorno de los gráficos, se la realizo con repetidores y manipulando los parámetros: escala, posición, rotación, entre otros. (ver figura #).

En ambas casos llegamos a tener dinamismo en la escenas finales del *video mapping*.

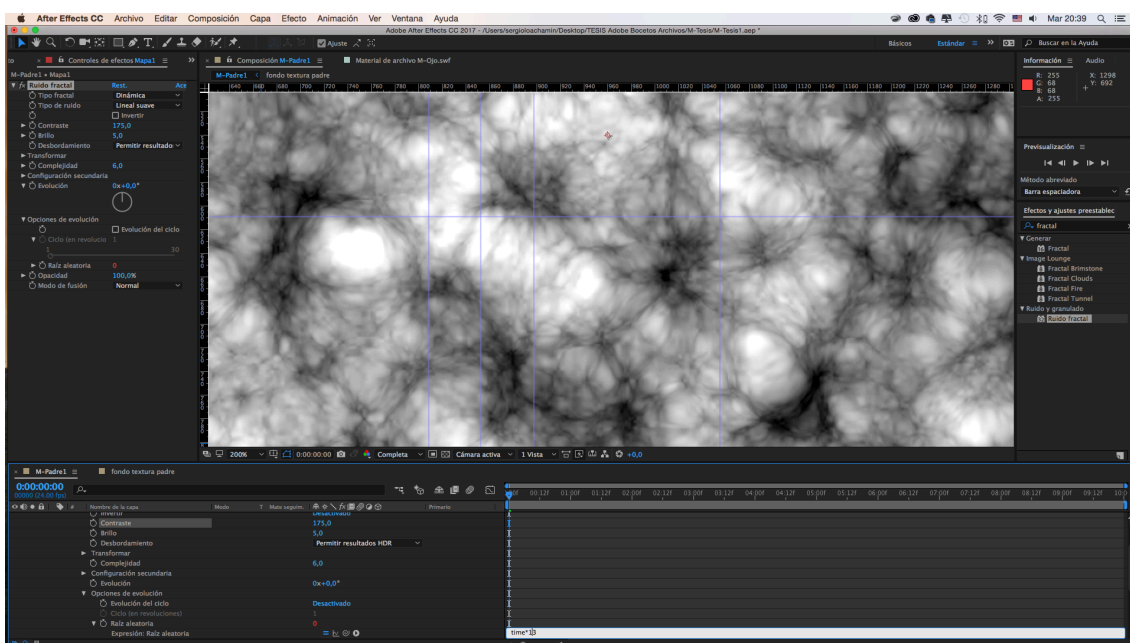


Figura 10. Efecto Fractal Noise

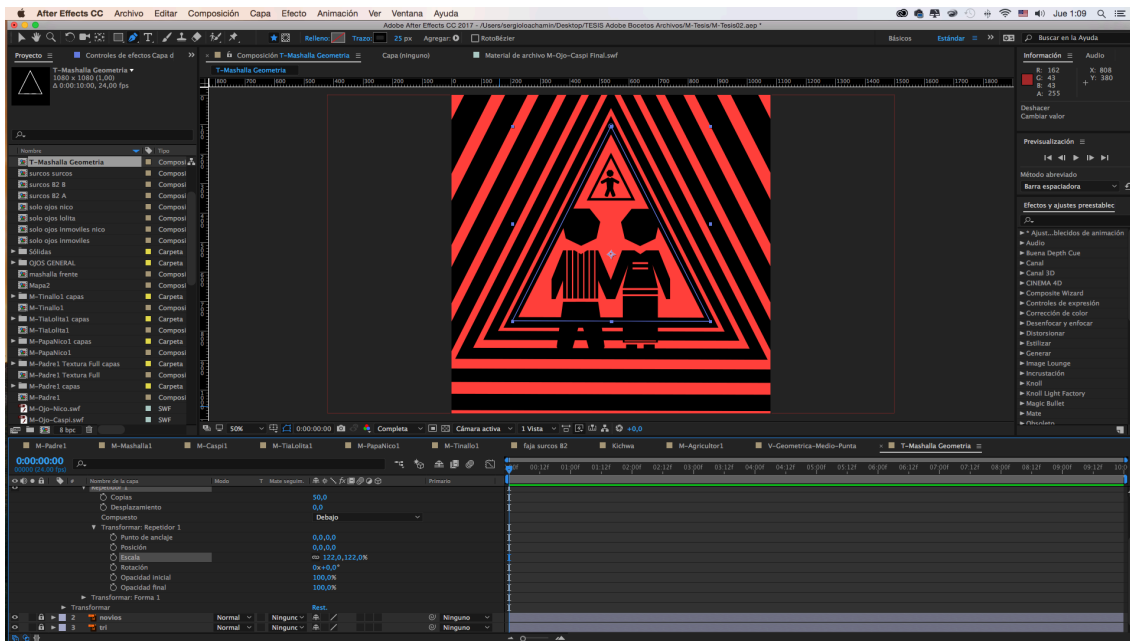


Figura 11. Animación con repetidores

4.3. Postproducción y Video Mapping

4.3.1. Armado de contenido y proyección

La composición del video *mapping* se la hizo en el programa *Arena Resolume* 4.1.3, es una herramienta de lectura de material audiovisual, permite reproducción de formatos de video y audio, mezclarlos y añadir efectos, hacer presentación en vivo o simplemente grabarlas (Resolume.com, s.f.).

Esta plataforma es usada por VJs (*VideoJockeys*), artistas visuales, entre otros. Los usuarios mayormente utilizan este programa para show en vivo o instalaciones, mayormente lo que tengan contenido audiovisual. (Resolume.com, s.f.). En el programa se importó todo el material generado desde *Adobe After Effects* y se ordenó en distintas capas del lienzo del programa (ver figura#).

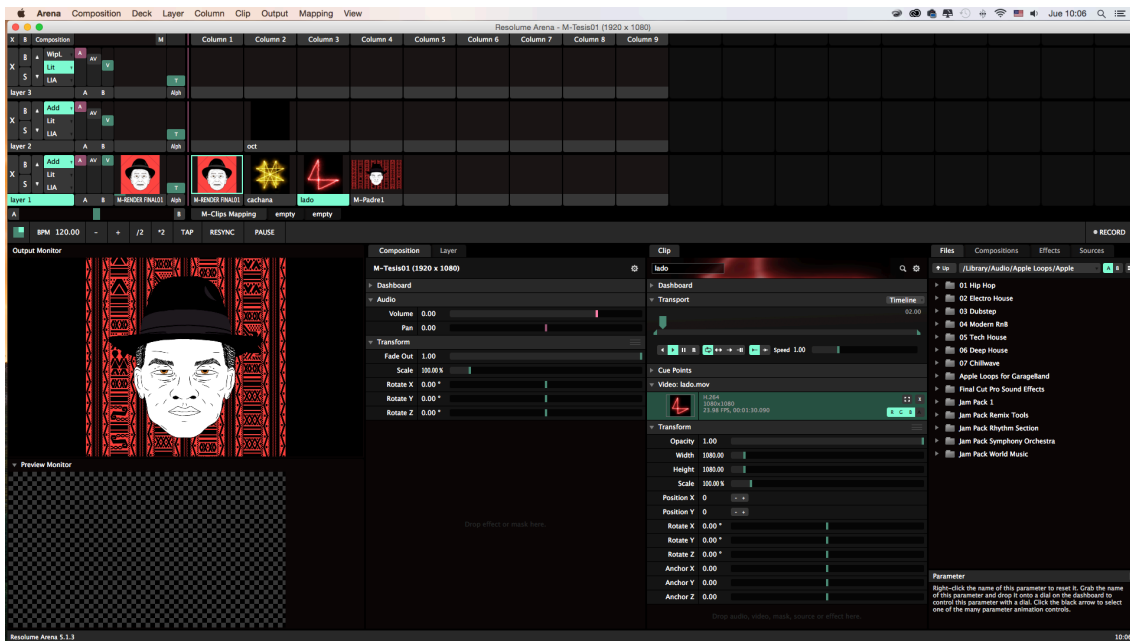


Figura 12. Composición en Arena Resolume

4.3.2. Proyección del Video

Tomemos en cuenta, se debe configurar el ordenador a doble pantalla para que, por la una salga la señal del proyector y la otra se vea la interface del programa, con esto ajuste hecho podemos trabajar en la mezcla y aumentar efectos en la proyección en vivo.

Al momento de proyectar se debe tener claro la dimensión del video *mapping*, entre mas grande la cobertura del video *mapping* se necesita mas luz del proyector, esto se mide en lúmenes.

En el caso del proyector se realizo a escala y se utilizo un proyector Epson *PowerLite S7* de 2.700 Lúmenes en B/N y Color (Epson.com, s.f.). La base de proyección tiene forma de Chacana y se la realizo en el material MDF, cortar en laser.

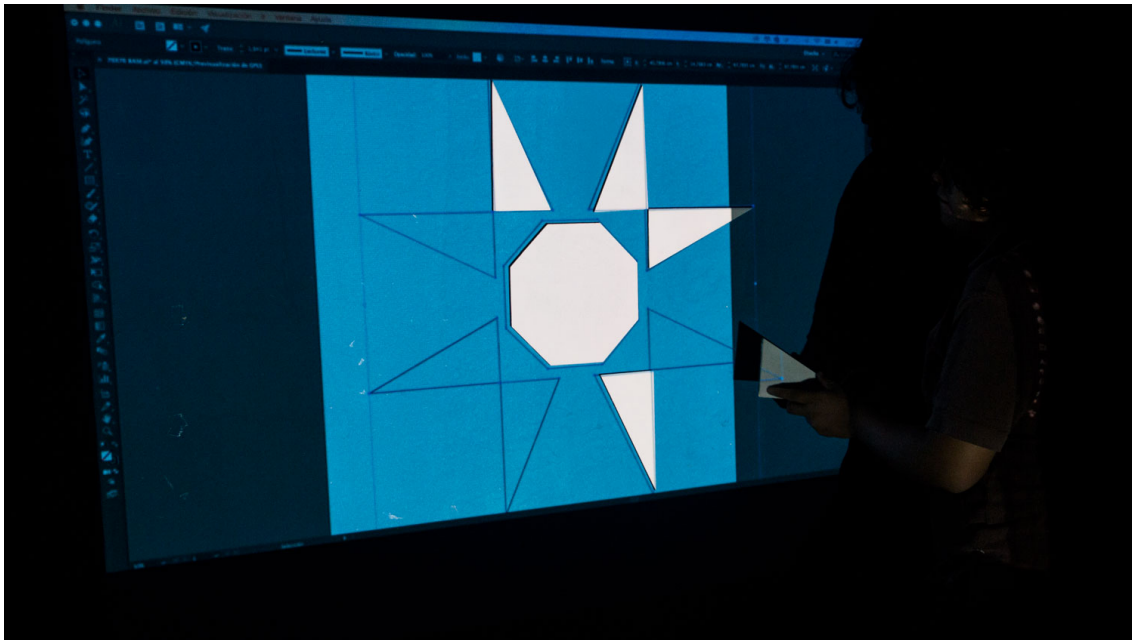


Figura 13. Instalación de base.



Figura 14. Proyección.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Con respecto a la investigación se puede decir que no existen suficientes registros físicos de los temas que aborda la tesis, se acudió a entrevistas y relatos de personas importantes dentro de la comuna Llano Grande. Sin embargo se pudo encontrar algunos libros y tesis relacionadas que ayudaron al desarrollo del producto.

En cuanto al producto, se desarrolló mediante testimonios y vivencias dentro de la Comunidad. La instalación y video *mapping* se llevó a cabo y servirá para la difusión del conocimiento de los saberes de la Comuna. El video será transmitido en una Asamblea General a las organizaciones que estén presentes.

Si bien es cierto los saberes y tradiciones de la Comuna se viven desde hace muchos años atrás y sin duda seguirán surgiendo nuevos actores y nuevas vivencias, se ha querido delimitar estos saberes para el caso que ocupa esta investigación.

Además se elaboró la instalación simbólica que será el soporte para la proyección del video *mapping*, se la hizo sin ninguna novedad.

Respecto a la contribución a la sociedad y a la comunidad de Llano Grande mediante la difusión del video *mapping*, ya que se difundió para los foráneos del sector y fuera de la localidad conozcan acerca de la Comuna.

5.2. Recomendaciones

Este trabajo de investigación servirá como material de apoyo para futuros trabajos académicos, no se trata de un estudio concluido pues seguirán surgiendo personas que trabajen cultural, social, económica, organizativamente en la Comunidad y el diálogo que se establezca con los jóvenes y niños del sector cambiarán las perspectivas, los pensamientos, los sentires en torno a la identidad y la historia del sector.

Desde este punto de vista lo que se conocerá, hoy en día, gracias al aporte de video *mapping* aportará al conocimiento pero no significa que es todo lo que guarda la Comuna, a futuro seguramente habrá aquellas personas que sigan investigando otros aspectos de la identidad de la Comuna.

REFERENCIAS

- Aguirre, B.(1986). *Cosmovisión Andina - Una Aproximación a la religiosidad indígena*. Quito, Ecuador: Abya Yala.
- Asamblea Constituyente del Ecuador, (2008). Constitución del Ecuador (pp.16).Montecristi, Ecuador: Asamblea Constituyente del Ecuador.
- Azcárraga, A. P.(01, septiembre, 2014). La tecnología y el arte: Video Mapping(*Blog de Arte Triple Arte*). Recuperado de <http://triplearte.com/la-tecnologia-y-el-arte-video-mapping/>
- Costales, A. y Peñaherrera. (1992). *El Reino de Quito*. Quito: Abya-Yala.
- Costales, X.(1997). De lo Comunitario a lo Urbano. En FUNDACIÓN HANNS SEIDEL (Ed.), *Identidad Indígena en las Ciudades* (pp. 17-62). Quito, Ecuador: FUNDACIÓN HANNS SEIDEL.
- Codenpe. (2001). *Plan estratégico de desarrollo sustentable con identidad del pueblo Kitukara*. Acuerdo 006 de Agosto 7 de 2003. Quito, Ecuador.
- ChristieDigital. (s.f.). *Proyección de video mapping*. Recuperado de <https://www.christiedigital.com/en-us/business/solutions/projection-mapping>
- Di Blase, V. (2012). *Video Mapping: cuando la arquitectura y el espacio se convierten en luz y sonido*. Recuperado de <http://interartive.org/2012/09/video-mapping/>
- Dempsey, A. (2008). *Estilos, escuelas y movimientos*. Barcelona, España: Blume.
- Dussel, E. (1994). *El encubrimiento del otro: Hacia el origen del mito de la modernidad*. Quito, Ecuador: Abya Yala.
- Elgorriaga, I. (2013). *Mapping: Luz, Sonido, Espacio y Percepción* [Trabajo final de máster]. Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/35050/MEMORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=yhttps://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/35050/MEMORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- El Panecillo tendrá belén este año. (2011). *El Comercio*. Recuperado de <http://www.elcomercio.com/actualidad/quito/panecillo-tendra-belen-este->

ano-1.html

Esteves, M. (2014). *El video mapping: definición, características y desarrollo*. (Tesis de Pregrado). Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/6174/1/TFG-N.128.pdf>

Filosofía de la Chakana, cruz andina. (s.f.). *Proyecto Chakana Ecuador*. Recuperado de <http://proyechakanaecuador.blogspot.com/p/filosofia-saviduria-andina.html>

Gómez, Á. (2009). *Pueblos originarios, comunas, migrantes y procesos de etnogénesis del Distrito Metropolitano de Quito: Nuevas presentaciones sobre los indígenas urbanos de América Latina*. Recuperado de <http://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/1981/3/TFLACSO-2009ARGM.pdf>

Gómez, P. (1998). Las desilusiones de la identidad: La etnia como subconcepto. *Gaceta de Antropología*, 14. Recuperado de http://www.ugr.es/~pwlac/G14_12Pedro_Gomez_Garcia.html

Loachamín, E. (2006). Desarrollo de Plenarias y Círculos de Trabajo/ caracterización de zonas. En Quijia, A., Simbaña F. y Ushiña M. (Ed.), *GESTORES CULTURALES KITU KARA: Un pueblo Presente / desde la experiencia cultural milenaria y cotidiana - Colectivo de Comunicadores e Investigadores del Pueblo Kitu Kara Willari* (pp. 33-34). Quito, Ecuador: CODENPE.

Los orígenes del Video Mapping. (s.f.). *MdeMapping*. Recuperado de <http://mdemapping.com/los-origenes-del-video-mapping/>

Music From the Stars - Solsticio del Itchimbia. (2014). *Entresalidas*. Recuperado de <http://entresalidas.com/eventos/music-stars-solsticio-del-itchimbia/8707>

MAPPI, 1er Festival de Video Mapping & Vjing. (2013). *Plan Arteria*. Recuperado de <http://planarteria.com/2013/11/mappi-1er-festival-de-video-mapping-vjing/>

Mapping Arquitectónico. (s.f.). *Camaleón Diseño Visual*. Recuperado de http://www.camaleon.com/mapping_arquitectonico_quito_ecuador.html.

- Morón, E. (2009). Identidad latinoamericana como chakana en el marco de la filosofía intercultural desde Josef Estermann. *Cuadrantephi: Revista de Estudiantes de Filosofía*, Número 18-19, pp.1-14. Recuperado de <http://www.javeriana.edu.co/cuadrantephi/pdfs/N.18/4.%20chakana.pdf>
- Osorio, M. (2006). *Yo soy más indio que tú-Resignificando la etnicidad / Exploración Teórica e Introducción al Proceso de Reconstrucción Étnica en las Comunas de la Península de Santa Elena, Ecuador*. Quito, Ecuador: Abya Yala.
- Quijia, A., J., Simbaña, F., y Ushiña, M. (2006). *Gestores Culturales Kitu Kara*. Quito, Ecuador: Imprenta Nuestra Amazonía.
- Ruta de Mapping en el Centro Histórico se realizará el 6 de septiembre. (2014). *El Comercio*. Recuperado de <http://www.elcomercio.com/actualidad/ruta-mapping-centrohistorico-patrimonioculturalhumanidad-quito.html>
- Simari, E. (2011). *La gran pantalla. Creación y Producción en Diseño y Comunicación*. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=371&%20id_articulo=7980%20Visto%20el%2007/06/2014
- Santamaría, M. (2013). *Video Mapping ¿La nueva vanguardia?*. Recuperado de <http://tucuscus.wordpress.com/2013/01/30/video-mapping-la-nueva-vanguardia-2/>
- Tasiguano, E. (2006). Reconstrucción Histórica: Quienes conforman el Pueblo Kitu Kara / Llano Grande /Jatun Pamba. En Quijia, A., Simbaña F. y Ushiña M. (Ed)., *GESTORES CULTURALES KITU KARA: Un pueblo Presente / desde la experiencia cultural milenaria y cotidiana - Colectivo de Comunicadores e Investigadores del Pueblo Kitu Kara Willari* (pp. 33-34). Quito, Ecuador: CODENPE.
- Tasiguano, E. (2016). Comunicación Personal.
- Tasiguano, M. (2017). Comunicación Personal.
- Tasiguano, A., y Quijia, A.,(2003). *“La Danza de los danzantes en el fortalecimiento de la comunicación y la cultura de la Comuna Indígena Llano Grande* [Tesis de pregrado]. Universidad Central del Ecuador,

Quito.

Ushiña, M. (2006). La Apropiación identitaria del Pueblo Kitu Kara. En Quijia, A. et al. (Ed)., *GESTORES CULTURALES KITU KARA: Un pueblo Presente / desde la experiencia cultural milenaria y cotidiana - Colectivo de Comunicadores e Investigadores del Pueblo Kitu Kara Willari* (pp.). Quito, Ecuador: CODENPE.

Ushiña, E. M. (2014) *El corazón Kitu Kara, un método sinérgico de comunicación intercultural y meditación activa* [Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciado en comunicación Social]. Carrera de Comunicación Social. Quito, Ecuador: UCE.

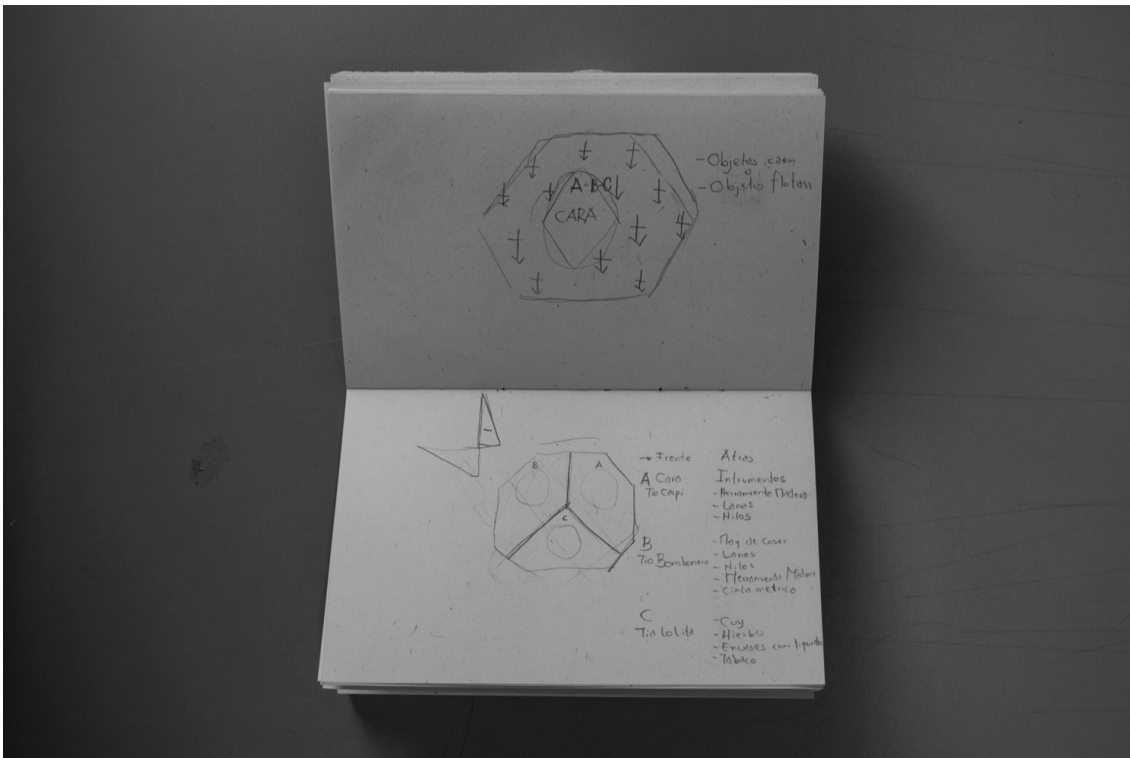
Mapping: Publicidad y Arte. (s.f.). *Social Etic*. Recuperado de <http://www.socialeitic.com/video-mapping-publicidad-y-arte.html>

Video Mapping: 5 intervenciones de luz, video y espacio por Delight Lab. (2015). *Plataforma Networks*. Recuperado de http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/770764/video-mapping-5-intervenciones-de-luz-video-y-espacio-por-delight-lab?ad_medium=widget&ad_name=navigation-prev

ANEXOS

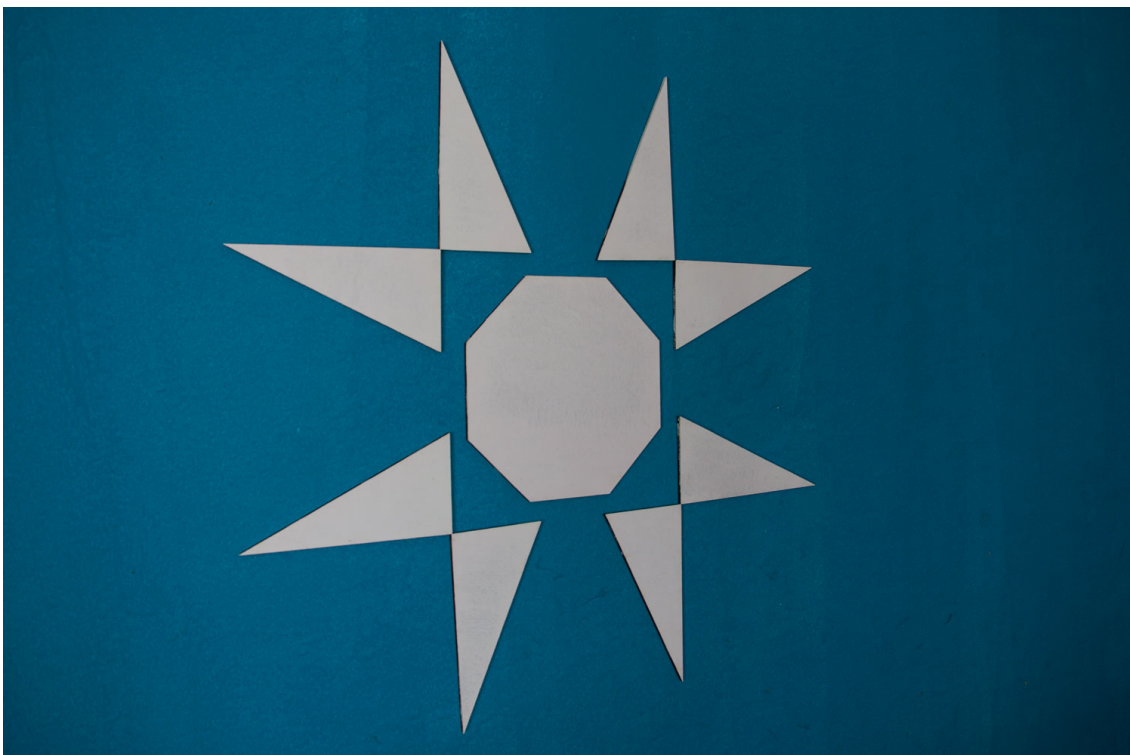
ANEXO 1

BOCETOS



ANEXO 2

BASE DE PROYECCIÓN



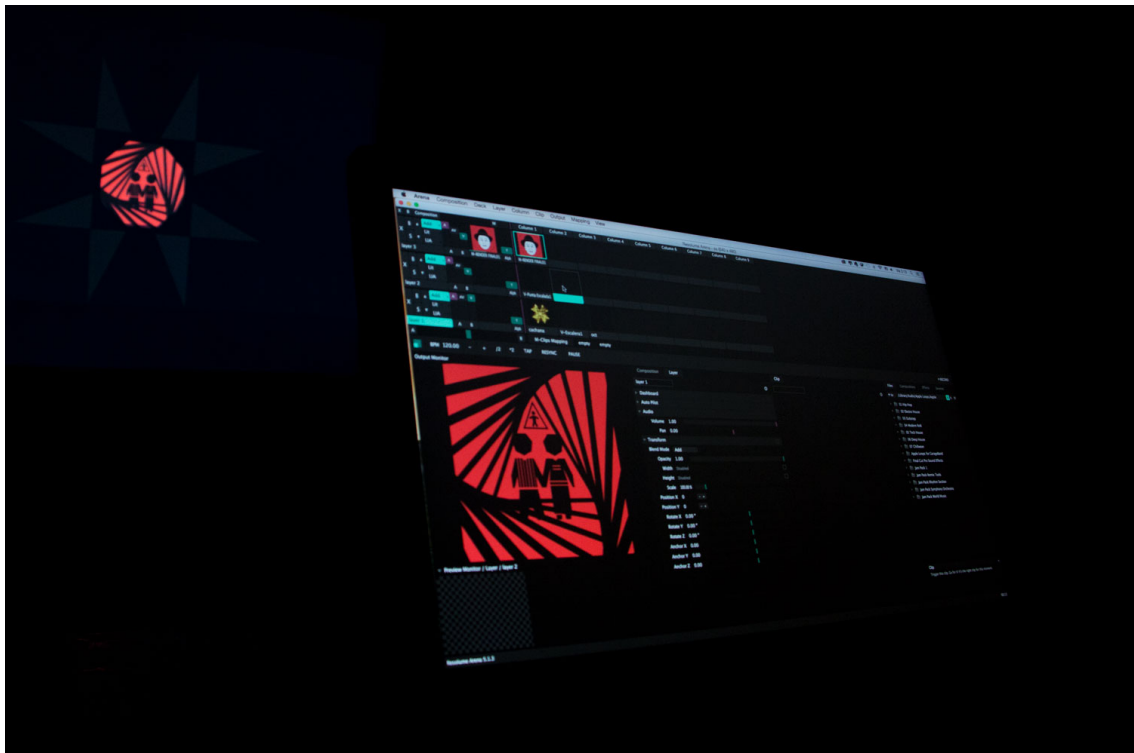
ANEXO 3

PROYECCIÓN VIDEO MAPPING 1



ANEXO 4

PROYECCIÓN VIDEO MAPPING 2



ANEXO 5

PROYECCIÓN VIDEO *MAPPING* EN LA COMUNA LLANO GRANDE 1



ANEXO 6

PROYECCIÓN VIDEO *MAPPING* EN LA COMUNA LLANO GRANDE 2



