





César Hidalgo Milton Miganquer

San Juan de Pasto
2012



departamento
de **diseño**
Universidad de Nariño



Los pensamientos e ideas aquí planteados, son responsabilidad única y exclusiva de su autor. Artículo 1 del acuerdo no. 324 de octubre 11 de 1966, emanado del honorable consejo directivo de la Universidad de Nariño.

NOTA DE ACEPTACIÓN

Omar Franco

Jurado

Hugo Plazas

Jurado

Ramiro Viveros

Jurado

San Juan de Pasto, 15 de Noviembre de 2012

RESUMEN

Los jóvenes de hoy en día han venido perdiendo el interés por temas propios de nuestra cultura, es por eso que se ideó una forma práctica y sencilla para que estos jóvenes recuerden o en algunos casos aprendan temas que son propios de nuestra región y así en un futuro sean ellos los encargados de difundir estos conocimientos.

"Pericles Carnaval" es un juego de mesa, desarrollado por medio del estudio acerca del Carnaval de Negros y Blancos junto a la aplicación y análisis de elementos gráficos que han gustado mucho en la juventud actual y que se han fusionado con gráficos propios de nuestra cultura.

Con este juego se pretende despertar el interés sobre elementos del Carnaval en los jóvenes de la ciudad, para que así éste no llegue a perder su esencia en el tiempo, por el contrario llegue a convertirse en una forma práctica de difundir nuestro Carnaval a otras culturas.

En este juego se encuentran tres personajes, (PERICLES, CUSILLO y ÑAPANGA) quienes guían el recorrido y muestran el Carnaval mediante un lenguaje informal, así mismo tienen como objetivo intervenir en el camino de los jugadores dentro del juego.

ABSTRACT

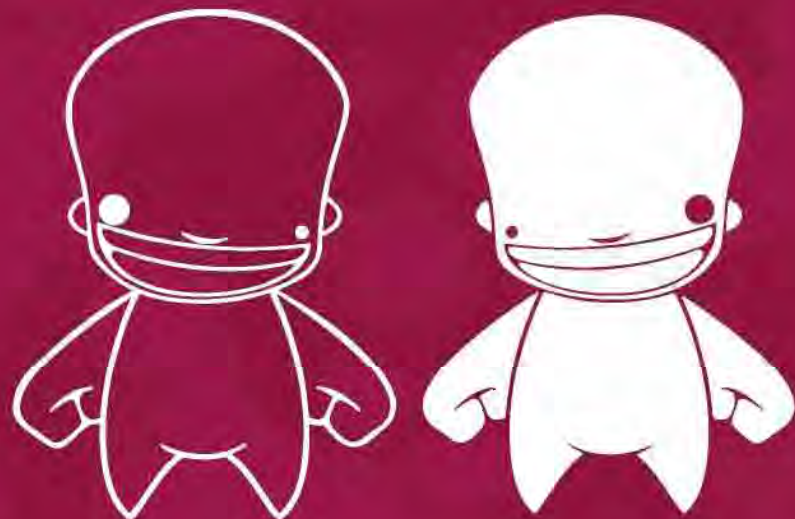
Young people today have been losing interest in issues of our culture, that is why it devised a simple and practical way for these young people remember or learn some topics that are unique to our region and thus a future they are responsible for disseminating this knowledge.

"Pericles Carnival" is a board game, developed by the study of the Carnival of Blacks and Whites together with the application and analysis of graphical elements that have been enjoying a lot in today's youth and that have merged with graphics of our culture.

With this game is to awaken interest in the elements of the Carnival city youth, so that it reaches not lose its essence in time, on the contrary is to become a practical way to spread our Carnival to other cultures.

In this game there are three characters, (Pericles, and ñapanga Cusillo) who lead the way and show the Carnival using informal language, also aim to intervene in the way of the players in the game.

TABLA DE CONTENIDO



1. INTRODUCCIÓN

2. TEMA

- Planteamiento Del Problema..... 10
- Formulación Del Problema..... 11
- Justificación..... 11

3. OBJETIVOS DE COMUNICACIÓN VISUAL

- General..... 13
- Específicos..... 13

4. DESARROLLO Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

- Días importantes del Carnaval nacieron 16
- Arrancó con alegría, los guaguas en su día..... 24
- Llegó el día de los blancos ¡Que viva Pasto carajo!..... 27
- Caminando y disfrutando en la senda vamos pasando..... 28
- Conceptos básicos para un buen juego..... 32
- La juventud contemporánea 34

5. Proceso Gráfico

- Metodología..... 38
- Referentes gráficos..... 40

- Buscando una imagen para Pericles Carnaval.... 50
- Aplicación de fuentes 52
- Bocetos del Tablero 62
- Tarjetas..... 67
- Caja o empaque..... 70
- Dinámica de juego..... 71

6. CONCLUSIONES

7. ANEXOS

8. BIBLIOGRAFÍA

9. GLOSARIO

- 72
- 73
- 74
- 76

INTRODUCCIÓN

Pericles Carnaval es un juego de mesa, que nace de la necesidad de promover el Carnaval de Negros y Blancos dentro de la cultura juvenil, ya que es una de las festividades más ricas en valores culturales, sociales y económicos de cuantas se realizan en Colombia.

Con La gráfica utilizada en esta pieza lúdica se desea atraer el interés de los jóvenes en cuanto a temas culturales se refiere sobre nuestra región, ya que se aplica estilos gráficos acordes a las tendencias que atraen la atención de ellos.

Dentro del recorrido del juego usando un lenguaje dinámico e informal y además de la intervención de personajes que a través del tiempo han sobresalido en el mismo; se dan a conocer detalles del Carnaval, para así revalorar y reforzar los conocimientos que se tiene acerca de esta festividad.



TEMA

Creación de un juego de mesa sobre el *Carnaval de Negros y Blancos* de Pasto, para promover el interés del mismo en la juventud.



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Carnaval de Negros y Blancos, celebración alegre y rica en tradiciones, es un acontecimiento que por su lenguaje simbólico y estético, se diferencia de otras festividades, ya que su eje principal es el juego y se compone de elementos culturales que se han encontrado a través del tiempo en esta región.

Con su espíritu de fiesta hacen de ésta una experiencia única y que deja Huella en quienes presencian este suceso. Con el pasar del tiempo se han presentado cambios importantes los cuales han tenido diferentes beneficios en esta costumbre, si bien es cierto muchos de estos han sido renovadores y le han dado un nuevo aire y distinción al Carnaval, hasta darle la mención de Patrimonio Cultural e Inmaterial de la Humanidad, pero así mismo requiere mantener los orígenes que hacen único el Carnaval, por tanto los cambios que afectan negativamente se les tiene que prestar la suficiente atención para no atentar contra su esencia.

actualmente el interés por éste se ha venido desplazando y en algunos casos olvidando a causa de factores externos que afectan a la sociedad, y más aun a una parte de ésta como lo es la juventud; éste grupo social que es fácilmente influenciado, practicando a tempranas edades, actividades nocivas como el consumo de alcohol y sustancias psicoactivas, llevando a los adolescentes a una sociedad consumista dominada por los medios de comunicación y sus influencias en la cultura juvenil, evidenciando a un futuro un impacto nocivo a nuestra cultura e identidad local. Estas distracciones hacen que la juventud reste importancia a la cultura y a las raíces de nuestra región, lo cual afecta de manera negativa y genera gran preocupación, por que los niños y jóvenes deben ser los futuros hacedores del Carnaval por tanto la mayor preocupación es incentivar la apropiación de la cultura y la tradición.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo a partir de una pieza didáctica se puede despertar el interés de los jóvenes con edades entre 12 a 16 años acerca del *Carnaval de Negros y Blancos* de Pasto.

JUSTIFICACIÓN

A partir de la declaratoria dada por la organización de las naciones unidas para la educación, ciencia y cultura, UNESCO, el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto ha logrado su reconocimiento a nivel mundial como Patrimonio Cultural e Inmaterial de la Humanidad. Esta distinción hace que el Carnaval deba cumplir con ciertas obligaciones como lo describe la antropóloga claudia Afanador al decir: "ser patrimonio trae obligaciones más que parabienes obligaciones porque en esta oportunidad debemos hacer del Carnaval lo más autentico, lo más fidedigno posible"¹. Una tradición que desde años es un legado importante para todos los pastusos y nariñenses al igual que para los visitantes que se deleitan con la riqueza del Carnaval.

Con el fin de lograr que la gente mantenga presente elementos importantes de la cultura del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto y a la vez se divierta, conociendo y conservando estas tradiciones; es importante que se creen proyectos que promuevan el interés y el conocimiento acerca del mismo, cultivando el saber en beneficio de nuestra región.

En términos gráficos es beneficioso y funcional encontrar elementos que empleen la lúdica, ya que no hay abundancia de éstos con argumentos y técnicas de diseño gráfico que involucren directamente la representación del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto y que estén dirigidos a una población específica.

La implementación de un juego de mesa para mostrar el Carnaval sería un medio viable de promocionar el mismo, ya que es una pieza que puede interactuar directamente desde los colegios, para ser jugado en grandes grupos, jugarse desde el mismo hogar o ser llevado a diferentes sitios de nuestro país o incluso del mundo y así lograr un mayor reconocimiento de nuestra cultura.

Gracias a su practicidad de juego, el manejo de una temática informal y juvenil, junto a la aplicación gráfica hacen de Pericles Carnaval un juego funcional y divertido tanto desde la parte visual como en su contenido para así crear un estilo apropiado y llamar la atención de los jóvenes de hoy en día.

Muchas organizaciones buscan promover y mantener vigente la tradición del Carnaval de Negros y Blancos como son: UNESCO ASOARCA, CORPOCARNAVAL, ALCALDIA DE PASTO, UNIVERSIDAD DE NARIÑO, entre otros; los cuales financian proyectos que impulsan el interés por temas acerca del Carnaval. Por tal razón la implementación de este proyecto tendría grandes facilidades de promocionarse y poder así llegar más fácilmente a los jóvenes.

Una vez terminado el producto, el presente trabajo puede constituirse además de un juego que divierte en una herramienta de apoyo pedagógico institucional en el momento en el que se abordan temas de ascendente cultural.

¹.HERNANDEZ, Afanador Claudia. (2009). Mil palabras de oro. En: Revista Crónicas del Carnaval de Negros y Blancos. Publicación editorial Diario del Sur.

OBJETIVOS DE COMUNICACIÓN VISUAL

GENERAL

Diseñar un juego didáctico de mesa que permita dar a conocer características del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, con el fin de divulgar y promover su valor y apropiación.

ESPECÍFICOS

- * Realizar un análisis de referentes gráficos y conceptuales.
- * Seleccionar los personajes y las temáticas a tratar en el juego.
- * Acoplar la temática del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto a un sistema de juego.
- * Desarrollo y elaboración del juego y sus diferentes piezas.





DESARROLLO Y
DOCUMENTACION
DEL TEMA





DÍAS IMPORTANTES DEL CARNAVAL. 5 Y 6 DE ENERO FELICIDAD NOS DIERON

El Carnaval de Negros y Blancos es una manifestación cultural, que prevalece a través del tiempo, no obstante la historia del origen del Carnaval es imprecisa puesto que se han encontrado y escrito diferentes testimonios del surgimiento de este, al formar parte de la identidad de una cultura se encuentra en una transformación continua, el origen del Carnaval se ha venido transmitiendo de vos a vos, mediante un relato vivido o a través de la historia descrita por investigadores acerca del tema, en este sentido es fundamental hacer un análisis de las diferentes versiones que existen hoy en día sobre el origen del Carnaval de Pasto, por tanto es de mucha ayuda para el proyecto tomar de ahí lo más relevante de la existencia de esta fiesta.

Uno de los días en donde encontramos distintas versiones es el 5 de enero, una de ellas es la que describe que: "Los orígenes del Carnaval de Blancos y Negros se encuentran ligados a la lucha de los esclavos negros por su libertad en el tiempo de la colonia española. De esta forma, el día 5 de enero la población de esclavos negros celebraba una de las mayores conquistas frente a la colonia española: "un día de libertad". Al respecto, el autor nariñense, Neftalí Benavides, registra en su libro "puntos de Kar A. Melo-estampas de Pasto antiguo" uno de los primeros levantamientos de esclavos en la población de Remedios (Antioquia) en 1607.¹ Así lo cita Germán Zarama Vásquez en su libro, por otra parte existe otra versión que afirma que este día llamado "La fiesta de los negritos" es de cuna caucana, nace en Popayán, como expresión de las reivindicaciones sociales del sector más deprimido, los descendientes de africanos en estado de esclavitud y servidumbre frente al amo blanco. Se presenta como el culmen de todos los movimientos de rebeldía liberados desde el propio tiempo de la llegada de los primeros africanos a suelo neogranadino.

Su historia de origen, ubicación de espacio y tiempo, solo maneja hipótesis y aproximación. Si se sabe que a mediados del siglo XIX, estaba en pleno vigor en Popayán, práctica que duraría hasta el siglo XX, años en los cuales decae, para florecer y evolucionar con nueva fuerza en la ciudad de San Juan de Pasto, primero y luego en las demás poblaciones del Departamento de Nariño.

A mediados del siglo XVIII, los pastusos liberaban a sus esclavos en atención a sus buenos servicios, por afecto, o por agradar a Dios. Después de la ley 1814, se contaba con el "Día del esclavo", señalando el primer día de pascuas de Resurrección para: "...La manumisión de esclavos, pagando a sus amos el valor de una justa tasación y escogiendo los más ancianos para soltarlos"². Es claro que en las versiones anteriores, cambian la localidad en la que hipotéticamente se originó, a la vez existe versiones que coinciden en este punto, queriendo aclarar de donde parte y el por qué se dio esta manifestación como lo explica Lydia Inés Muñoz Cordero en el siguiente fragmento: "Las noches de negritos en Popayán, son bien recordadas: aquellos fueron buenos tiempos en que romanos y cartagineses, encabezados por los generales José María Obando, José Hidalgo López, por los Mosqueras y Arboledas, daban tregua a los ardientes debates de nuestra agitada política para jugar el Carnaval".

Quizá años más tarde y hasta comienzos del siglo XX, se extiende el juego en el día de los negritos en la ciudad de Popayán.

Se difunde entonces el Juego de la plintica como un gesto galante: "un lunarcito en la mejilla" de la dama". Evidentemente es una versión corta que se hace sobre los inicios de este, pero que coinciden con los inicios de otros fragmentos, donde menciona su origen en Popayán.

Sin embargo persisten relatos con inicios en el departamento de Antioquia como lo expone Lydia Inés alcitarlo siguiente: "Según lo explica el académico don Neftalí Benavides Rivera –quien cita a su vez al autor cordobez Moure-: "los pastusos jugaban los negritos, por allá en el año de 1854". Sostiene que a raíz del levantamiento de los esclavos negros de la población de Remedios (Antioquia) en 1607, se logró un "día libre" como concesión de la corona española. Fue así como se escogió el cinco de enero, víspera de la fiesta de los santos reyes magos, como día libre para las gentes de color en honor del santo rey negro Melchor, ocasión que se celebra con música, danzas y disfraces"³, cabe anotar que los relatos aquí descritos son de suma importancia para definir la historia, en la que se basa el proyecto, y sobre el cual se desenvuelve la inmersión en el juego.

Las similitudes entre versión y versión son bastantes, pero también hay pequeñas diferencias como lo sustenta Javier Rodríguez en su libro al decir:

"Sobre el juego de negros del cinco de enero, en pleno carnaval de negros y blancos de Pasto, se refiere Juan Carlos Moyano Ortiz: "El cinco de enero es el día de los negros. Se dice que ese día comenzó, un poco al norte, en las haciendas del Valle del río Patía o en los caserones de Popayán, como un reconocimiento a la libertad que los amos les concedían una vez al año a los esclavos. Lo cierto es que ese día sucede algo insólito: todos juegan a la plintica usando maquillaje negro, que comienza siendo un toquecito en la mejilla y se expande por todos los rostros de cualquier color.

¹ ZARAMAVÁSQUEZ, Germán (1999). Libro Sombras y luces del Carnaval de Pasto, Editorial prisma, Colombia.
²MUÑOZ CORDERO, Lidya Inés. (2007). Memorias de Espejos y Juegos. Ediciones Edinar

³ Ibid. MUÑOZ CORDERO, Lidya Inés. (2007). Memorias de Espejos y Juegos.
⁴ MUÑOZ CORDERO, Lidya Inés. (1985). Historia del carnaval andino de blancos y negros en San Juan de Pasto. Ediciones IADAP, Quito- Ecuador.

Al final de la tarde miles de seres embebidos en el delirio dionisiaco, bajo el sagrado tatuaje de la pintura, son negros, bailan como negros, sienten como negros y afirman el yo disolviendo el ego por que como no hay distinción de persona o clase todos comparten el regocijo de la fiesta y la libertad que produce precisamente una tradición donde lo que se celebra es la expansión del espíritu y la posibilidad del contacto colectivo. En una ciudad donde, aparentemente, la gente es recatada y distante, se entra en comunicación directa, piel con piel. De hecho, la sensualidad y el juego le dan a la fiesta una importancia definitiva, para que la calidez humana y el fuego de lo placentero siga cultivándose en este crisol de las culturas⁵. Con esto nos damos cuenta que el carnaval de Negros y Blancos tiene diferentes matices en cuanto a sus comienzos se refiere, sobre todo en este caso al lugar de origen específicamente, donde se menciona otra vez a Popayán como espacio donde se emprende sus inicios.

Esta celebración ha ido surgiendo año tras año, sin que nada ni nadie detenga el festejo, por tanto se fue convirtiendo en una tradición que ha reunido gente que en una sola voz empieza a gozar el espacio de carnaval, aquí un claro ejemplo de que nada detuvo el carnaval y que ha continuado siendo la fiesta que identifica a los pastusos. "San Juan de Pasto, ubicada en la región andina del sur, durante los siglos XVI, XVII, XVIII fue centro de mascaradas, Comparsas nativas indígenas, celebración de vísperas con luminarias en los balcones, música interpretada por los Regimientos y corridas de toros.

Las fiestas reales, que se cumplían desde el 20 de enero, cobran inusitado impulso en el siglo XIX en donde se demuestra que, aun a pesar de la guerra o de los desastres naturales, no se deja la costumbre.

En 1811, en Pasto algún artesano ocurrente decidió ridiculizar a los patriotas caleños acantonados en la ciudad y tomo la representación como pretexto para ello, este hecho agudizo las malas relaciones entre los dos bandos. En 1834, el religioso Francisco De la Villota, en su oportunidad, había alertado a la ciudadanía sobre los "desafueros de las fiestas reales". El 20 de enero de aquel año, horas antes de reiniciar los festejos populares, la ciudad fue sacudida por un violento terremoto que la semidestruyó. La coincidencia fatal no aminoro la tradición en los años siguientes⁶.

Estas son las historias donde se da el supuesto origen en Popayán o en Antioquia, pero por otra parte surge la versión que involucra otro punto de vista en cuanto al surgimiento del carnaval se refiere: "A juzgar por Muñoz Cordero, el origen del carnaval de negros y blancos se remonta a la época de las ceremonias, ritos y danzas indígenas de Quillacingas y Pastos, que se celebraban periódicamente en honor del sol, la luna o para conseguir excelentes cosechas y buenas presas de casas. Los mitos y leyendas, el teatro indígena, la danza y la música. Los danzantes precolombinos vestían mantas en las que pintaban motivos geométricos. Usaban mascararas con formas de pájaros y tocados de plumas: portaban lanzas, bastones y sonajas. Utilizaban instrumentos musicales como ocarinas de barro, cascabeles de tumbaga, flautas de hueso de oro, caracoles marinos forrados en tumbaga, silbatos y rondadores"⁷. Con esto encontramos en la historia que el Carnaval de Negros y Blancos tiene un origen andino que viene desde nuestros antepasados para con el tiempo formar parte de la identidad de nuestra cultura y ser transmitida así a través de diferentes generaciones.

⁶MUÑOZ CORDERO, Lidyalnes.(1995).Carnaval Andino de Negros y Blancos en Pasto .En: Nueva Revista Colombiana del Folclor.

⁷ RODRIZALES, Javier. (2011). Carnaval de Negros y Blancos, juego arte y saber. Primera edición. Pasto.

⁵Ibíd. RODRIZALES, Javier. (2011). Carnaval de Negros y Blancos, juego arte y saber.

Por otra parte el 6 de enero que en la actualidad es el día grande del carnaval tiene dos versiones que relatan su origen en la fiesta, un relato que es el más conocido es el que menciona lo siguiente: "El espíritu de don Ángel Zarama, antiguo sastre de la vecindad, sonría al recordar el episodio que dio origen a esta tradición: corría el año de 1912 y don ángel, en compañía de algunos colegas había amanecido ese día de reyes libando unas copas de aguardiente, en un pequeño negocio ubicado en la calle real- hoy carrera 25. Unas de las atractivas jóvenes que atendían el establecimiento decidió en un momento dado pasar al espejo, a peinarse y echarse rubor en las mejillas con una motita de algodón. Don ángel, a quien unas copas de más habían cargado de euforia, tomo la polvorera de manos de la señorita del cuento, y aplico suavemente sobre su rostro los perfumados talcos diciendo: ¡Que vivan los negros y que vivan los blancos!. No tardaron los compañeros de Zarama en ser víctimas primero, y luego participes, del juego. Todos juntos, luego, habrían de salir a la calle a repetir la chanza- que desde entonces se ha perpetuado año tras año- con los parroquianos que salían de misa de la iglesia de san Juan Bautista"⁸. Según esta versión todo surge espontáneamente como un juego casual que luego se convirtió en el festejo tradicional del Carnaval.

Sin embargo, se ha encontrado que también hay posibilidad que el 6 de enero haya tenido otro surgimiento, "Según Oviedo Zambrano y Cabrera, la fiesta profana del 6 de enero en Pasto se instituyo porque había la necesidad de separarla de la fiesta propiamente religiosa que se celebraba en honor a San Sebastián el 20 de enero, lo que indicaba un triunfo relativo de los eclesiásticos pues tal vez fue la final sugerencia del P. Agustín Zambrano y Benavides al cabildo, y tal vez a los vecinos de la parroquia en cuestión y algunos cabildantes o miembros de la elite local que estaban asombrados o disgustados por los excesos festivos de los

⁸ZARAMA DE LA ESPRIELLA, Germán. Libro Carnaval de negros y blancos. Colombia. ⁹ Ibíd. RODRIZALES, Javier. (2011). Carnaval de Negros y Blancos, juego arte y saber

pobladores y cofrades en el día consagrado al mártir"⁹. De esta forma nos transmitimos a la historia de los días más importantes de nuestro carnaval para investigar las raíces de su origen.

Tradicionalmente se ha venido realizando año tras año un desfile que conmemora al día cuatro de enero como la llegada de la familia Castañeda, en la cual observamos como una familia forma parte del carnaval y anima la fiesta integrándose entre la gente de la ciudad en una sola voz de alegría y jolgorio; "En la historia del carnaval andino, la "llegada de la familia Castañeda", se remonta al 4 de enero de 1928. El testimonio de don Alfredo Torres Arellano, manifiesta: "después de varios años de permanencia en Quito, regrese a la ciudad y me encontré con un amigo, Hernando Dorado, el tipo más selecto que tenía el humorismo en la ciudad de pasto. Al verme me dijo: -hombre Alfredo, has llegado a tiempo. Por qué no hacemos revivir estos carnavales que parecen que estar muertos?. Le respondí: - vamos a tomar cartas en el asunto, vamos donde el gobernador Zarama así conseguimos se nos prestara la banda departamental y dos bueyes para salir con Hernando Dorado.

La cabalgata dio 4 o 5 vueltas a la ciudad hasta las 7 de la noche. El 4 de enero de 1928, reunía en mi casa de San Agustín a los siguientes amigos: Neftalí Benavides, Alias Karamelo, Hernando Dorado, Clímaco Ortiz, Gonzalo Ocaña, Alberto Eraso Zambrano, Clemente Montenegro, dos amigos Luna, unos 20 o 21 caballos, después de haber tomado unos whiskys en mi casa, los invite a dar una vuelta a la ciudad.

Karamelo propuso: - hombre, tengo unas amigas allá en el Ejido, que venden aguardiente barato. Nos enrumbamos allá. Eran las cuatro de la tarde y cuando ya los invitaba a regresar a la ciudad, precisamente en este instante llegaba una familia que venía de El Encano y que iba a pagar una promesa a la Virgen De las Lajas.

Esa familia estaba compuesta por un señor que iba en un jamelgo blanco, la señora montaba un gancho que en ese tiempo se usaba, cuatro niñas en sus distintos caballos y cuatro muchachos, traían unas cargas de almofreg, y unas petacas, dos corderos y unos gatos. Al verla grite: -¡VIVA LA FAMILIA CASTAÑEDA! Quedo bautizada de familia Castañeda. Así regresamos luego a una pensión en el barrio de Las Mercedes, para que los atendieran como era debido.

Usted me preguntara por que le puse familia Castañeda, ya le voy a contestar: durante los cinco años que permanecí en Quito, conocí a una familia Castañeda oriunda de Guayaquil, compuesta de siete personas, cuatro muchachos y tres señoritas. Todos artistas, la mayor parte cantantes, poetas y bailarines de primera, es decir, que donde no había familia Castañeda en Quito, no había función. Al ver la familia de El Encano me trajo a la memoria aquella familia Castañeda que yo conociera en 1920” de esta forma surge desde la historia hasta el presente la llegada de la familia Castañeda que continua celebrando su día en la fecha del 4 de enero como una representación de esa historia que aún está latente y que forma parte hoy en día de nuestra cultura y tradición dejando huella en cada una de las personas que componen esta representación que sigue vigente y que hace parte del Carnaval de Negros y Blancos de pasto.

Así es como se abordó la historia del origen del Carnaval de Negros y Blancos en sus días más relevantes, existes diversas versiones del surgimiento de estas fechas y el lugar en donde se dieron sus inicios de lo que hoy en día es uno de los carnavales más importantes de Colombia y patrimonio universal que representa nuestra cultura a nivel mundial, esto ha hecho que el departamento de Nariño y sobre todo la ciudad de Pasto haga conocer su nombre y su cultura en otros lugares del mundo, trayendo con esto más turismo y aumentando la importancia y el reconocimiento cultural.

Remitiéndonos a las raíces del Carnaval nos damos cuenta de sus múltiples versiones pero aquí se quiere acentuar en este caso la esencia del juego que persiste en cada una de ellas y es en lo que se ha enfatizado el proceso de Pericles carnaval, en resaltar y rescatar el juego de la “pintica” y sus respetivos colores según el día, 5 de enero día de negritos y 6 de enero día de blanquitos. Por tanto se enfatiza siempre en el juego como fundamento del Carnaval dándole un segundo plano a la historia de su origen, porque el fundamento del Carnaval en la actualidad es una realidad vigente y consolidada y desde que se declaró patrimonio universal se debe luchar siempre por la conservación de su esencia, que se basa en el juego siendo este el pretexto principal para unir a las personas de la región y a los visitantes, que son quienes componen el Carnaval, así como también fundamentar la importancia de la fusión triétnica que trasmite un mensaje muy importante a todas las personas que asisten a esta fiesta carnavalera, que el color de piel, estrato social o regional no tiene ninguna relevancia a la hora de disfrutar del Carnaval, unidos todos por el juego y el jolgorio de Nariño y por otro lado la fusión triétnica revive y da trascendencia a las raza indígena, africana y blanca que es parte cultural de la identidad regional enfatizando en los diferentes asentamientos raciales que se han fusionado y que en la actualidad todas tiene igualdad de condiciones en todo sentido social.

El Carnaval de Negros y Blancos es por tanto un festejo multicultural que trasciende fronteras desde lo regional hasta lo universal, llevando como fundamento el juego como manifestación viva de la expresión de alegría y unión entre todas las personas que se vinculan a través de una “pintica”, llevando esa sencilla acción a un nivel más importante dando un sentido especial a cada paso del carnaval ya sea en el baile, la música, las carrozas y todo lo que en cada una de ellas se manifiesta como acto cultural, llevando a la comunidad pastusa caracterizada por una vida apacible, la oportunidad de romper el normal funcionamiento de la ciudad para

vivir sin límite y sin riesgo el hecho de la fiesta y liberar su espíritu de carnaval a través del juego, que con máscaras y colores en la cara permiten ocultar su identidad gozando sin distingo de razas, colores o religiones, sencillamente con la finalidad de disfrutar todos a una sola voz, el juego del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.

EL CARNAVAL YA INICIO, A SU PASO HISTORIA DEJO Y SU LEGADO POR SIEMPRE QUEDO.

A través del tiempo el Carnaval ha ido evolucionando, y se han ido incorporando diferentes expresiones populares dentro de este. Para comenzar la consolidación del Carnaval de Negros y Blancos como se conoce hoy en día no fue sino hasta principios del siglo XX en donde la historia cuenta que: “Expresiones artísticas como el arte, la danza, el teatro, la música, la literatura, la artesanía, ya estaban presentes en el festival Estudiantil de 1925, considerado como la antesala del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto. Sin embargo, la primera versión del Carnaval de Negros y blancos propiamente dicho, comienza en Pasto hacia 1927, cuando se lleva a cabo una programación especial que incluía reinado, cuadrillas, comparsas, disfraces, batalla de flores, carros magníficos y desfile de carros alegóricos”¹.

Años después también se inserto lo que se conoce actualmente como Carrozas, esta expresión engalano y cambio para siempre el Carnaval, ya que esto se ha convertido en lo más llamativo y fundamental para la fiesta, este suceso lo expresan al decir:

¹ RODRIZALES, Javier. (2011). Carnaval de Negros y Blancos, juego arte y saber.



¹⁰ MUÑOZ CORDERO, Lidya Inés. (1998). En Pasto: juegos profanos en tiempos sagrados. En: Manual historia de Pasto tomo II.

“En su nueva etapa, en su calidad de evento organizado, entro en escena el arte popular, de mano de los extraordinarios artesanos pastusos y nariñenses. Aparecieron las gigantescas esculturas de papel (en un principio) y las que rodaban sobre coches para el desfile magno del 6 de enero que hoy es el evento central de las fiestas.

En 1950 las carrozas se elaboraban con movimiento, lo que les dio una mayor vistosidad. Además, año tras año los artesanos la iban construyendo de mayor tamaño, lo que le daba más espectacularidad al desfile. Es entonces cuando el maestro Alfonso Zambrano da muestra de su genialidad e inaugura una de las mejores épocas del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto” .

El Carnaval sin lugar a dudas, con el pasar del tiempo se ha fortalecido y con el reconocimiento dado a nivel nacional, requirió una entidad encargada de conservar los orígenes de Carnaval, llamada Corpocarnaval, esta entidad se preocupó por hacer que se mantenga las tradiciones y logró que en noviembre del 2001, el Carnaval de Negros y Blancos fuera declarado Patrimonio cultural de la Nación por el Congreso de la República de Colombia, esto trajo consigo la construcción de espacios propicios para la realización del evento de tal importancia como la Plaza del Carnaval hecha en 2003 y por ende el reconocimiento en todo el país, pero no fue sino hasta el año 2009 en donde el Carnaval recibió su más alta condecoración, faltando 3 meses para celebrarse la fiesta más importante del sur occidente del país se conoció que había sido proclamado por la UNESCO como Patrimonio Cultural E Inmaterial de la Humanidad, esta condecoración es beneficioso ya que es reconocido a nivel mundial como una fiesta que hay que salvaguardar, no obstante esta distinción trae compromisos más que otra cosa como lo expone

Claudia Afanador: “Ser Patrimonio trae obligaciones más que parabienes, obligaciones porque en esta oportunidad debemos hacer del Carnaval lo más auténtico, lo más fidedigno posible, no habrá cambios. Seguramente tendremos mayor rigurosidad en el reglamento y en su cumplimiento en aspectos como las puestas en escena, el diseño y la elaboración de los motivos”, esto es lo se debe cumplir ahora como Carnaval reconocido ante el mundo.

² CARVAJAL, Hernando Jorge. (2009). Carnaval de Negros y Blancos una historia Mágica. En: Revista Crónicas del Carnaval de Negros y Blancos. Publicación editorial Diario del Sur.
³ HERNANDEZ, Afanador Claudia. (2009). Mil palabras de oro. En: Revista Crónicas del Carnaval de Negros y Blancos. Publicación editorial Diario del Sur.





El Carnaval actual está constituido por cuatro etapas importantes, a saber: el Carnavalito, la llegada de la familia Castañeda, el día de los Negros y el día de los Blancos con su desfile magno.

A continuación se describe cual es su temática y composición respectivamente en cada día:

ARRANCO CON ALEGRÍA, LOS GUAGUAS EN SU DÍA

El Carnavalito de Pasto nació el 3 de Enero de 1966. Años atrás los organizadores del carnaval de Negros y Blancos habían estudiado la posibilidad de abrir un espacio para los niños. la idea fue madurando hasta que hace 43 años se hizo el primer Carnavalito.

Ese día, inolvidable, los niños presentaron sus carrochitas y desde entonces quedó institucionalizada esta celebración que además de hacer la felicidad de los niños, sirve para ellos, desde muy temprana edad, empiecen a comprender lo que es la fiesta más importante de su ciudad y una de las más destacadas de Colombia.

Con el paso del tiempo el Carnavalito ha ido evolucionando. Hoy los niños, además de sus carrochitas donde dan muestra de su ingenio, participan con comparsas, disfraces individuales, colectivos coreográficos y murgas. Por eso, todos los 3 de enero las niñas y niños se convierten en los reyes de la fiesta.¹

¹ CARVAJAL, Hernando Jorge. (2009). 3 de Enero los niños abren la fiesta. En: Revista Crónicas del Carnaval de Negros y Blancos. Publicación editorial Diario del Sur.
² DOSSIER PERIODÍSTICO CARNAVAL DE NEGROS Y BLANCOS (2007)

PASANDO POR PASTO LA CASTAÑEDA, SE FUE QUEDANDO

El 4 de enero se realiza el tradicional desfile de la familia Castañeda, muestra de hospitalidad de los pastusos. Rememora la tradición y las características de los pobladores urbanos y rurales de la comarca, es la antesala, la bienvenida, a la fiesta de Negros y Blancos. En el desfile se representan escenas costumbristas y personajes que han dejado su huella en la historia de Pasto. El desfile se celebra desde 1928 cuando un grupo de connotados amigos invita a una familia trashumante a disfrutar de las fiestas que se realizaban en la ciudad y la bautizan con el nombre de « Familia Castañeda ». Este día un personaje simbólico, « Pericles Carnaval », hace lectura del bando, texto que trastoca el orden establecido, expresa su complacencia del advenimiento de las fiestas y prohíbe la tristeza, recibe a la Familia Castañeda, da la bienvenida a los visitantes, invita al juego limpio, a vivir fraternalmente con alegría y respeto los días del Carnaval?²



EL DÍA DE NEGROS LLEGO, ¡UNA PINTICA POR FAVOR!

El 5 de enero es el día de los negritos en el Carnaval de Pasto. Se trata de la fecha en la que se conmemora el día en que los esclavos, de origen africano, durante una jornada disfrutaban de una momentánea libertad que les era totalmente negada el resto del año. ¡Una pintica, una pintica!, es la manera como se juega a pintarse de negro. Se trata de una frase que se usó bastante en los primeros años del Carnaval y que se intenta retomar con mucho éxito.

Para esto, en los primeros años se utilizaba el hollín o el betún, hoy hay modernas cremas cosméticas y otras pinturas de silicona de color negro. Dado que en los últimos años se ha puesto de moda pintarse la cara de otros colores como rojo, azul, verde, amarillo..., los organizadores del Carnaval insisten en la utilización del negro, el cual realmente es el color que representa la historia y el significado que tiene esta fecha, el uso de otros colores desfigura lo que es en sí la celebración. "¡que vivan los negros! es el grito que resuena ese día en todo Pasto, mientras la gente juega y baila al ritmo de las orquestas y artistas que se ubican en diferentes tarimas a lo largo y ancho de la ciudad".

³ Ibíd. CARVAJAL, Hernando Jorge. (2009). 5 de Enero "¡una pintica!". En: Revista Crónicas del Carnaval de Negros y Blancos. Publicación editorial Diario del Sur.

LLEGO EL DÍA DE LOS BLANCOS ¡QUE VIVA PASTO CARAJÓ!

Hace muchísimos años que los tres Reyes Magos: Baltasar, Melchor y Gaspar, dejaron de ser Populares en Pasto. En efecto, el 6 de enero ya no se celebra a los Reyes, sino que es el Día de los Blancos y del desfile Magno. Contrario a lo que sucede el 5 de enero, los pastusos y turistas se pintan de blanco, para lo cual usan cremas, pinturas cosméticas, la ya famosa "carioca" o, en su defecto, harina común y corriente. Lo cierto es que nadie se salva de quedar blanquito. Además de esto hay verbenas populares en las plazas y calles de la ciudad y lógicamente el esplendoroso desfile de las carrozas. Este evento central recorre las principales calles de Pasto, la plaza del Carnaval y parte de las avenidas de la capital nariñense, lo que se denomina la senda del Carnaval.

A lo largo del recorrido miles de personas, entre moradores de la ciudad y turistas, llenan las calles para no perderse un solo detalle de un espectáculo maravilloso, lleno de magia, alegría y colorido, donde los artesanos de la ciudad hacen gala de su inigualable arte en unas carrozas esplendorosas, todas aplaudidas a rabiar por un público que sabe valorar la extraordinaria habilidad que reside en las manos de los artesanos.

Este día el grito es "¡Que vivan los blancos!", al que ahora se le une el "¡Viva Pasto Carajó!"⁴

⁴ Ibíd. CARVAJAL, Hernando Jorge. (2009). 6 de Enero Blancos en vez de Reyes. En: Revista Crónicas del Carnaval de Negros y Blancos. Publicación editorial Diario del Sur.

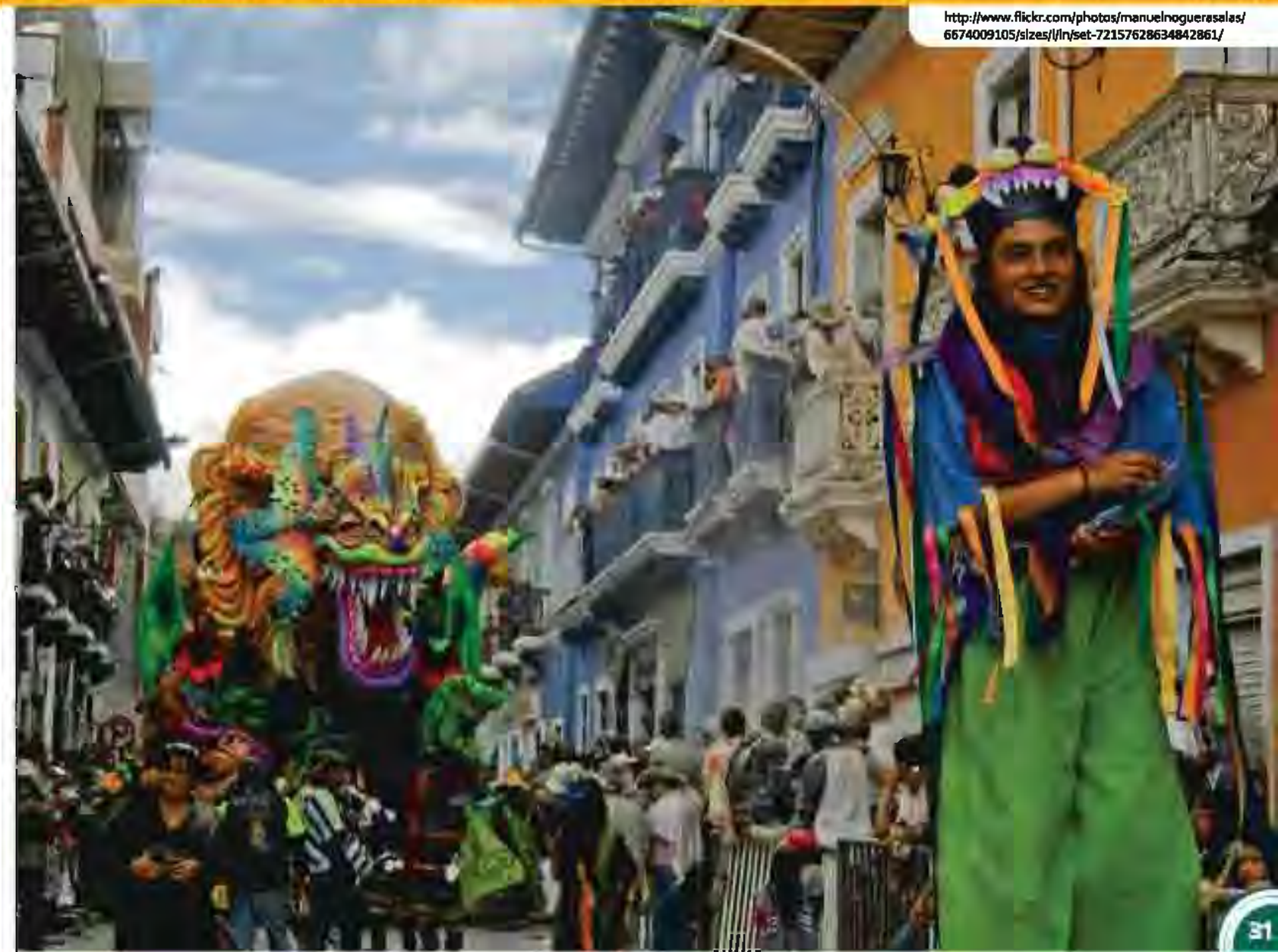


EL 5 DÍA DE LOS NEGROS ES EL TIEMPO DEL "JUEGO CARICIA", ESTE DÍA SE DISFRUTA JUEGO LIMPIO SIN MALICIA

El Carnaval es un acontecimiento Cultural Mestizo en el cual existen diferentes expresiones populares que enaltecen la fiesta tales como: los colectivos coreográficos, los danzantes, El regocijo en sí etc... Sin embargo, existe un eje principal por el cual el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto se diferencia a otras fiestas similares, puesto que fue uno de los motores impulsores para que fuera condecorado por la UNESCO como Patrimonio Cultural e Inmaterial de la Humanidad, es sin duda El Juego que constituye la interacción de los seres participativos de la fiesta, como lo afirma Jorge Carvajal al decir: "No existe la menor duda de que los juegos de "Negritos" y "Blanquitos" constituyen el espíritu del Carnaval de Pasto. Se trata de una identidad propia que hace que se descuelle de otras fiestas similares. El Día de negros, 5 de enero, cuando todo el mundo se pinta de negro y el 6 de enero, Día de Blancos"¹ es claro que el concepto por el cual esta manifestación se da es por el respeto hacia las diferentes Etnias existentes a lo largo de todo el departamento de Nariño, sumado a lo anterior esta acción simboliza la igualdad de razas mediante el "juego caricia" como se define en el dossier periodístico "² El juego es sin lugar a dudas la identidad del Carnaval de Pasto, lo diferencia de otros Carnavales y eventos similares. En él participan como jugadores quienes acuden al Carnaval; en él todos somos actores. El día cinco de enero la expresión tradicional se denomina la "pintica" o "juego caricia" como lo definió la historiadora Lidia Inés Muñoz C. En él, sin distinciones, se entrelazan los jugadores extrovertiendo su alegría y entusiasmo, que convoca a propios y extraños hasta llegar a una euforia colectiva. Aflora el niño

que aún a través del tiempo, vive en nosotros. Estas expresiones en épocas pretéritas fueron estigmatizadas como profanas; prohibidas por el clero. El carnaval de Negros y Blancos se celebra en la época de Epifanía, considerada una fiesta sacra. Superados esos prejuicios, el juego continúa, convocando a la fiesta y desbordando en carnaval. De ahí la tradicional expresión que en términos coloquiales los pastusos plantean: ¿Te vas a quedar a jugar en los carnavales? ¿Vas a venir a jugar los carnavales? Las calles y plazas son escenarios de encuentro para el juego, con amigos, vecinos y visitantes quienes se suman prontamente a la exteriorización del sentimiento de alegría y lúdica colectiva"².

¹ CARVAJAL, Hernando Jorge. (2009). Carnaval de Negros y Blancos una Historia Mágica. En: Revista Crónicas del Carnaval de Negros y Blancos. Publicación editorial Diario del Sur.
² DOSSIER PERIODÍSTICO CARNAVAL DE NEGROS Y BLANCOS (2007)



CONCEPTOS BASICOS PARA UN BUEN JUEGO

Pericles Carnaval es un juego de mesa en el cual para su desarrollo se necesita abordar y aclarar conceptos tales como: JUEGO, JUGUETE, LUDICA, DIDACTICA, Para así poder explicar lo importante que es llegar a los jóvenes a través de una pieza como lo es un juego de mesa.

EL JUEGO: según Carlos Alberto Jiménez Vélez en su libro EL JUEGO... NUEVAS MIRADAS DESDE LA NEUROPEDAGOGIA". Afirmar que: "El hombre es un ser juguetón, por lo tanto el juego no es un estado de él mismo sino, que es un proceso inherente de la vida de todos los seres humanos de una manera innata"¹.

También el juego se considera como una experiencia cultural tanto para niños, jóvenes y adultos, además de ser un camino muy divertido para apropiarse del conocimiento.

Pero bien el realizar un estudio completo acerca del concepto de juego, nos llevaría a una diversidad de ideas, ya que hay muchas personas importantes que han tratado de emitir su propio concepto acerca de lo que es el juego como por ejemplo: la idea de que el juego se entienda como el espacio de asociación entre la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales como lo explica VIGOTSKY; o también es explicado como la acción voluntaria en ciertos límites de tiempo y lugar como lo dice HUIZINGA, De igual manera encontramos las ideas de JEAN PIAGGET quien propone entender el juego desde otras perspectivas, para así poder potenciar los sentidos de la lógica y de la racionalidad; o para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos como lo dice FREUD y así se

podría seguir numerando cantidad de teorías formuladas por Psicólogos, Pedagogos, Filósofos, Antropólogos, Sociólogos etc.

que hablan del juego y su significado para la vida, pero realmente el concepto que tratamos de aplicar en el juego PERICLES CARNAVAL es muy sencillo como el de JHONATAN DAVID ERASO de 13 años de edad, habitante del barrio Tamasagra de la ciudad de Pasto; para quien la idea de juego es diversión, placer, felicidad., mientras que para ANGELA MARIA ESPAÑA de 11 años de edad, habitante del barrio Maridiaz para quien el juego es simplemente la idea de juguetes; a su vez NICOLE TATIANA URBANO de 15 años de edad, habitante del barrio Lorenzo de Aldana, para quien la idea de juego es tener un momento divertido alrededor de sus amigos. Estas son opiniones que en una forma muy natural expresan lo que para los verdaderos protagonistas piensan del juego, ya que son ellos quienes pasan la mayor parte de su cotidianidad en forma de juego aprendiendo así a relacionarse tanto en el ámbito familiar como material, social y cultural.

Por su variedad de acciones enfocadas enteramente al disfrute de los participantes y que gracias a esta cualidad se ha convertido en una herramienta lúdica y de aprendizaje.

TIPOS DE JUEGOS: Actualmente se encuentra gran variedad de juegos y muchas formas de jugarlos entre los más comunes se encuentran: Juegos populares, Juegos tradicionales, Juegos de mesa, Juegos de naipes, Videojuegos etc.

JUEGOS DE MESA: Sera el tipo de juego que usaremos para realizar este proyecto como su nombre lo indica es un juego que debe de ser jugado en una mesa o en una base rígida, su forma de juego es en grupo y ubicados alrededor de él. El azar es una parte

fundamental de este tipo de juegos aunque algunos necesitan estrategia y razonamiento para ser jugados.

Por lo general los juegos de mesa no conllevan actividad física, aunque algunos implican el levantarse de la mesa y realizar actividades fuera de ésta ya sea por castigo o recompensa, en este caso sería juegos de mesa pero no limitados a la misma.

Según las características especiales que poseen los juegos de mesa se pueden clasificar en: Juegos de dados, Juegos de fichas, Juegos de cartas, Juegos de rol, Juegos de tablero, Juegos de guerra, Juegos de miniaturas, Juegos temáticos etc?

JUGUETE: El juguete al igual que el juego constituye un modo muy peculiar para el aprendizaje a través del desarrollo de los diversos tipos de juegos que existen.

El juguete en si es la herramienta que utilizan algunos juegos para llamar más la atención y así ser jugados³.

LUDICA: Se puede definir como una parte innata del ser humano la cual es aplicada a procesos tales como: síquicos, sociales, culturales, biológicos entre otros, todos estos llevados por medio de la creatividad humana; formando así parte en la cotidianidad del ser humano a través de acciones como el juego, los chistes, el baile, el arte⁴.

² http://es.wikipedia.org/wiki/Juego#Tipos_de_juegos.

³ BOLAÑOS ESPINOSA, María Carmen. Educación Afectivo-Sexual en la Educación Infantil Centro de Interés:

⁴ <http://www.ludicacolombia.com/>



¹ JIMENEZ, Carlos. El juego nuevas miradas desde la Neuropedagogia. www.geocities.com/ludico_pei

LA JUVENTUD CONTEMPORÁNEA:

Tomando como base los estudios de JEAN PIAGGET acerca de los niños y los jóvenes y aplicándolo a las edades entre 12 a 16 años se puede definir un perfil emocional; según PIAGET: "los jóvenes empiezan a tener auto-definición e Integración, se vuelven más autónomos e independientes, las relaciones interpersonales empiezan a tomar mayor importancia a desarrollar la independencia de los padres, y la resistencia a la autoridad. Se da la inestabilidad emocional, se incrementa la expresión de las emociones"¹.

LA JUVENTUD PASTUSA:

Tomando como base las experiencias profesionales de CRISTIAN ORLANDO ESTRELLA (Sociólogo) ESTEBAN OBANDO (Psicólogo) y CONSTANZA MILENA ESPAÑA (Docente); profesionales que han trabajado tanto con niños como con jóvenes y temas de índole cultural, podemos tomar como base parte de sus experiencias en los diversos campos laborales para así poder emitir un concepto acerca de la juventud pastusa la cual según ellos actualmente se encuentra en un constante cambio tanto a nivel psicológico e intelectual debido a el continuo crecimiento de la nueva cultura consumista en donde la moda, la música, la influencia extranjera, las redes sociales, la tecnología entre otros hace que el modo de vida de los jóvenes cambie en comparación a los jóvenes de hace 5 años; sus conductas se encuentran influenciadas por los medios mencionados antes siendo estos los que toman el mayor tiempo en la cotidianidad de las vidas de los jóvenes, de la misma forma RAFAEL MIRALLES LUCENA docente de la Universidad Internacional Menéndez Pelayo de

concepto acerca de la juventud contemporánea al decir: "La posesión de bienes constituye la base de la Identidad de los jóvenes: a mayor renta, más consumo, y mayor gasto en ocio, cultura y servicios. Pero no existe una explicación exclusivamente económica: atracción subjetiva, mecanismos Inconscientes...El consumo juvenil representa un segmento de mercado cada vez mayor"². El impacto que todas estas nuevas actividades ha causado en nuestra cultura es muy grande ya que ha desplazado poco a poco el interés hacia temas culturales y por ende temas como el Carnaval de Negros y Blancos y como actualmente es muy extraño la implementación de una cátedra que se aplique ya sea en colegios o establecimientos de interés para los jóvenes, que hable sobre estos temas culturales en especial temas que hablen sobre el Carnaval, llegando así a repercutir en pocos años en una ausencia de conocimientos sobre él mismo.

Por esta razón se busca relacionar a todas las personas con este tema para que disfruten del juego del Carnaval, pero conservando la tradición siendo la mejor manera para ello el cultivar la cultura del Carnaval en los jóvenes quienes en un futuro serán los promovedores de éste y así la categoría de Patrimonio Cultural e Inmaterial de la Humanidad perdure al igual que nuestra cultura.

El reto que ha tomado el proyecto es llegar a la vida de los jóvenes influenciando de manera positiva en sus actos cotidianos, y de forma divertida enseñarles y hacerlos partícipes directos de la fiesta del Carnaval, comenzando desde temprana edad y cultivando esa tradición a medida de que crecen, para que siempre lleven este legado tan importante para nuestro patrimonio, que debe consolidarse cada día y afianzar sus raíces

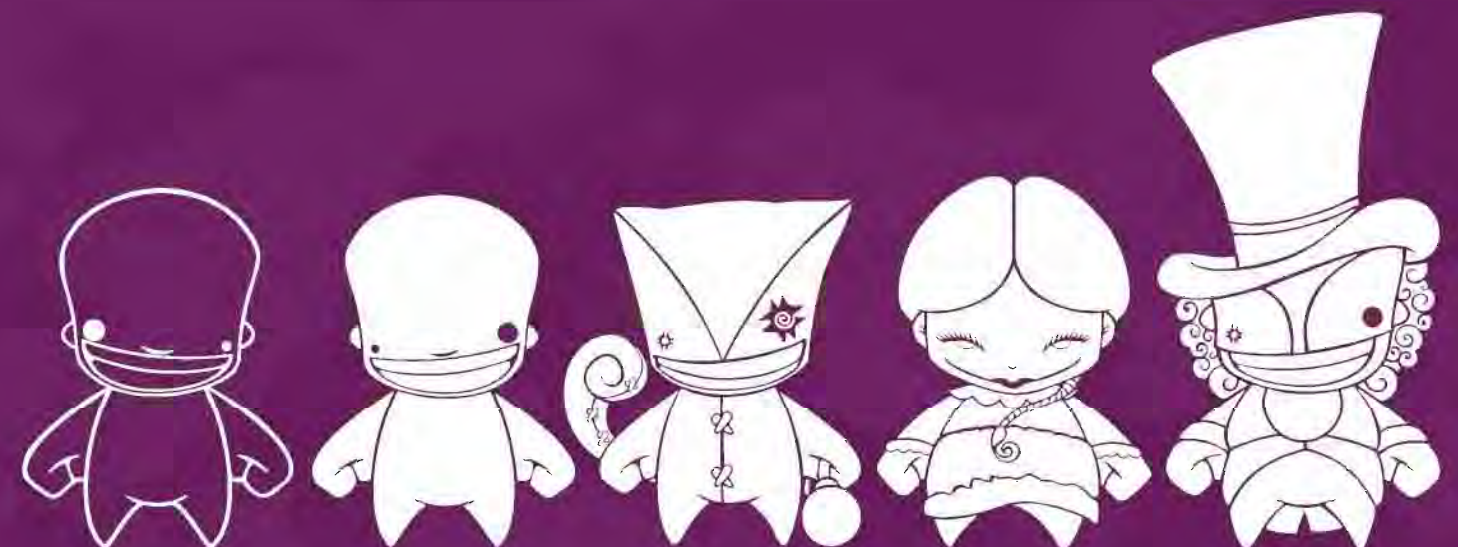
en cada joven para que nunca dejen a un lado lo que identifica a la región a nivel mundial.

¹ http://ivanluna12.blogspot.com/2012/02/caracteristicas-de-cada-etapa-segun_15.html
LUCENA, Rafael Miralles. Cultura juvenil, consumismo y medios de comunicación.

² http://www.bduimp.es/archivo/conferencias/pdf/08_10151_11_RafaelMiralles_dc9942.pdf



PROCESO GRÁFICO



METODOLOGIA

El primer paso lo constituye el proceso investigativo que nos posibilita el reconocimiento histórico de la cultura del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto desde las diferentes manifestaciones que la componen, sumado a ello la identificación de los personajes que fueron incluidos en el desarrollo del juego, cabe mencionarse que el proceso investigativo contempló la necesidad de abordar conceptos de orden teórico como por ejemplo: el juego, tipos de juegos de mesa, la juventud contemporánea.

Luego del proceso investigativo y de la interpretación de datos, se dio comienzo a la etapa de la aplicación de los resultados para ser representados en la mecánica del juego. Una vez realizados estos procesos se obtuvo a los personajes característicos que intervienen y que además tienen un rol que desempeñan dentro del juego de mesa, luego se dio paso al proceso de bocetación, entrando ya en otra etapa del desarrollo del proyecto. Para empezar dicho proceso fue pertinente emplear guías y referentes claros en relación a la imagen a desarrollar y al tipo de técnica que se quiso utilizar.

Finalmente llegó el último momento del proceso, el cual comprende el montaje de las piezas para dar lugar a una composición inicial sobre la historia. En esta parte se inició la combinación de elementos prácticos y tecnológicos comprendidos por herramientas y software de diseño; de su estudio y manipulación obtendríamos como resultado la pieza gráfica final "Pericles Carnaval".

EL CAMINO HACIA EL CARNAVAL DE NEGROS Y BLANCOS

La idea de "Pericles Carnaval" evolucionó desde su comienzo, en donde la idea inicial del nombre no era "Pericles Carnaval" sino "Carnaval de Negros y Blancos"; esta primera idea fue cambiada debido a un nuevo enfoque en su estructura, con lo cual se cambió todo el proceso gráfico que se tenía hasta el momento, aunque partiendo del mismo tema fundamental que era el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.

A raíz de estos cambios el proyecto volvió a comenzar sus estudios tanto en la parte gráfica como en la teórica ya que el público objetivo anterior superaba en edad al público que se maneja en Pericles Carnaval.



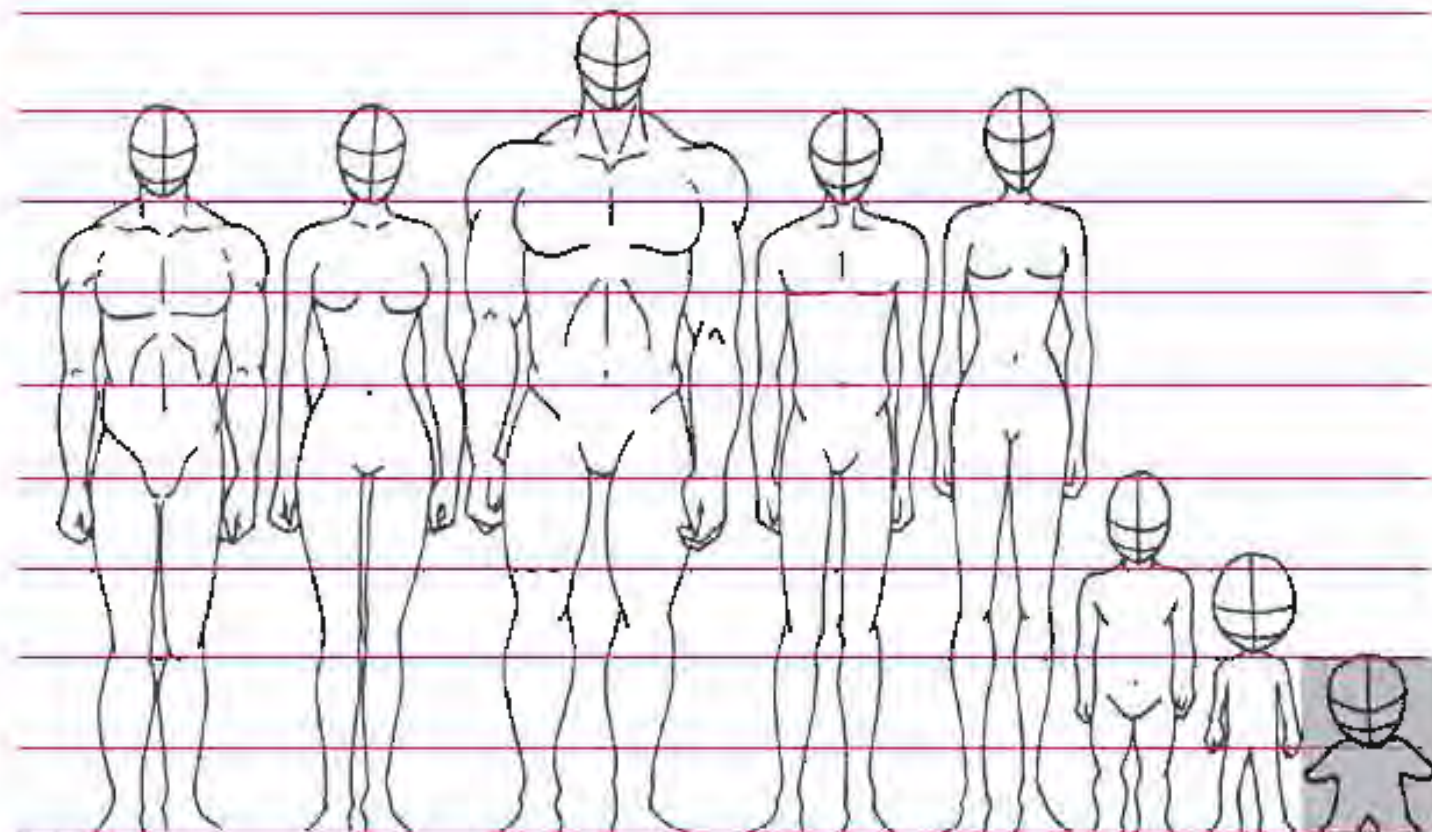
REFERENTES GRÁFICOS

Analizando el contexto actual en el que habita la juventud pastusa es notorio que los medios de comunicación tienen bastante influencia, por esta razón se tomo estilos gráficos de algunos medios los cuales despiertan mayor interés en ellos, como es la televisión y la Internet.

Según lo visto en estos medios, encontramos un claro ejemplo de un estilo que se está imponiendo es el Superdeformed también conocido como "SD". Este proviene del Manga, un estilo que ha tenido mucha aceptación por parte del público infantil y adolescente.

El Superdeformed se distingue por manejar desproporción en relación cabeza cuerpo. Ya que la escala que se maneja en el manga para personajes adultos es de ocho cabezas y el Superdeformed es de dos cabezas e incluso de una cabeza y media. Normalmente este estilo suele ser visto con humor, lo que hace que sean bastante llamativos hacia nuestro público.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado se escogió los siguientes referentes para así crear el estilo gráfico que tiene el juego Pericles Carnival.





TOONIX

Nacieron en el año 2008, cuando Cartoon Network quiso cambiar el estilo. Aparecieron el día 15 de noviembre, fueron realizados como propuesta gráfica para Cartoon Network y su juego en internet llamado Copatoon también para promover las diferentes series que este contiene en su programación.

Los toonix se generan a partir de una plantilla que la conforman diferentes formas geométricas y un estilo sencillo sin muchos detalles, como resultado de esto los diferentes personajes de Cartoon Network se ajustan a esta plantilla haciéndolo dinámico y divertido, manteniendo la unidad gráfica.

1. <http://es.copatoon.wikia.com/wiki/Toonix>

PERSONAJES CRUSH

Estos Personajes son creados para promover las bebidas de la empresa Crush o fanta, están enfocados para llegar a un público juvenil manejando la estética contemporánea de moda. Al igual que los toonix se creó una plantilla para manejar los diferentes personajes de esta campaña.

La animación es realizada en formato 3D y fue desarrollada por una agencia de diseño de Nueva York, llamada Psyop.²

Se maneja diferentes personajes, cada uno con un perfil de comportamiento muy distinto.

2. <http://natanael.blogspot.com/2007/07/fanta.html>





MUNNY

Los Munnys son muñecos de vinilo suave con articulaciones creados por Kid Robot, en sus orígenes, el Munny nació como un muñeco de color blanco cuyo chiste era que te encargaras de decorarlo, ya sea por medio de lápices, colores, plumones, marcadores, lo que estuviera a tu alcance.¹

Esta se construye a partir de formas geométricas, podemos afirmar con certeza que proviene del estilo manga Superdeformed ya que maneja un canon de 2 cabezas, además tiene una desproporción cabeza cuerpo. La finalidad del munny es ser una plantilla para que sirva de base para ser personalizado.

Mirando la aceptación que estos referentes tienen en la población juvenil, se tomó la decisión de implementar para el proyecto "Pericles Carnaval" la aplicación del uso de una plantilla para la creación de personajes en este proyecto, además de adaptar los personajes que se crearon al estilo Superdeformed.

1. <http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/articulos-diseno-grafico/550-customizando-un-munny-caso-practico-.html>

PARQUES

Parqués es el nombre que recibe en Colombia un popular juego de mesa de fichas y dados, descendiente del Pachisi de la India y Pakistán.

Es un juego de mesa que consiste en llevar todas las fichas del mismo color hasta la meta final, antes que los demás contrincantes lo hagan. Si otro jugador llega al espacio que no es denominado "seguro", en donde se encuentra una ficha de otro color, este tiene la oportunidad de enviarlo a la cárcel, haciendo devolver la ficha al inicio del juego.¹

Tomaremos para el juego Pericles Carnaval algunas funciones del parqués, como por ejemplo: la de retroceder si te alcanzan, para que así sea más dinámico y la idea de que el ganador será el primero en concluir el recorrido.

1. <http://www.banrepcultural.org/biaavirtual/ayudadetareas/matapa/matapa53.htm>



TIO RICO MK. PATO

Este juego es uno de los más famosos actualmente en Colombia, el cual se pelea en estar entre los primeros lugares de popularidad, así lo afirma el periódico el Tiempo: "El Tío Rico, en representación de los juegos más tradicionales, libra hoy una batalla campal en los puntos de venta frente al Rummy Q y al Risk, los líderes de la diversión casera, caracterizados por la interacción y la estrategia."¹

Este juego de mesa es familiar, y consiste en despertar el interés de cada uno de los jugadores por los negocios, adquiriendo casas, castillos y puntos, el ganador de este entretenido juego es quien más acumule dinero y propiedades.

Se Tomo de este juego la implementación de tarjetas para premiar o castigar a los competidores y así tenga mayor dinamismo al momento de participar, de esta forma los jugadores tienen diferentes formas de interactuar en su desarrollo, estableciendo la diversión como base principal del juego de mesa.

1. <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1585445>



DISEÑOS QUILLASINGAS

Dentro del Carnaval de Negros y Blancos, no solo se hace alegoría a mitos y leyendas de la región, también se ha venido incorporando desde hace unos años simbología perteneciente a las culturas Pastos y Quillacingas, queriendo así resaltar la cultura e identidad local perteneciente a las tribus que habitaban en el departamento de Nariño, adicionalmente se hace una remembranza hacia algunas versiones sobre el origen del Carnaval Andino como lo describe Lydia Inés Muños al decir que: "El origen del Carnaval de Negros y Blancos se remonta a la época de las ceremonias, ritos y danzas Indígenas de Quillacingas y Pastos, que se celebraban periódicamente en honor del sol, la luna o para conseguir excelentes cosechas y buenas presas de casas. Los mitos y leyendas, el teatro indígena, la danza y la música. Los danzantes precolombinos vestían mantas en las que pintaban motivos geométricos. Usaban mascararas con formas de pájaros y tocados de plumas: portaban lanzas, bastones y sonajas. Utilizaban instrumentos musicales como ocarinas de barro, cascabeles de tumbaga, flautas de hueso de oro, caracoles marinos forrados en tumbaga, silbatos y rondadores."¹

Es por eso que hoy en día se ha convertido en fuente de inspiración para artesanos y demás participantes del Carnaval, no obstante la aplicación que se realiza de esta simbología es arbitraria, puesto que toman principalmente elementos pertenecientes a la cultura de los Pastos, tal vez por desconocimiento de la historia que revela que la cultura que predominó en el municipio de Pasto fue los Quillacingas y no los Pastos, esto se puntualiza en la versión que describe Oswaldo Granda Paz en su libro al decir que los Quillacingas y: "Sus poblaciones estaban reunidas en behetrías con una gran densidad de población. Entre las más importantes estuvieron: Mamendoy, Consacá, Mohombuco, Bulsaco, Patascoy, La Laguna y otros. En los alrededores

1. RODRIGALES, Javier. (2012). Carnaval de Negros y Blancos, juego arte y saber. Primera edición. Pasto.

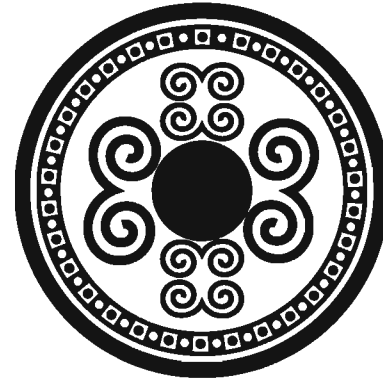


Del Galeras se encuentran varios poblados que desde Épocas tempranas se citan y de los cuales podemos reconocer los siguientes: Pejendino, Mocondino, Maxitayo, Mijitayo, Canchala, Jamundino, Catambuco, Obonuco, Jongovito, Pandiaco, Anganoy, y Genoy.¹

En vista a lo anteriormente dicho, es pertinente que desde proyectos como este, se informe y se divulgue correctamente la cultura que perteneció al territorio conocido hoy como municipio de Pasto, y que se maneje la simbología concerniente a la cultura Quillacingas.

Entre los diseños más comunes realizados por los Quillacingas podemos encontrar el uso de la espiral, el mono de cola entorchada además de la presencia de triángulos, cuadrados, rectángulos con diagonales o triángulos inscritos también círculos concéntricos y manos.

Por consiguiente el aporte de los símbolos Quillacingas dentro del juego, es la aplicación y creación de algunos elementos en base a esta cultura, para ser usados de forma complementaria en las distintas aplicaciones graficas que se uso dentro del juego.

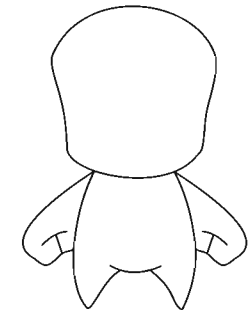
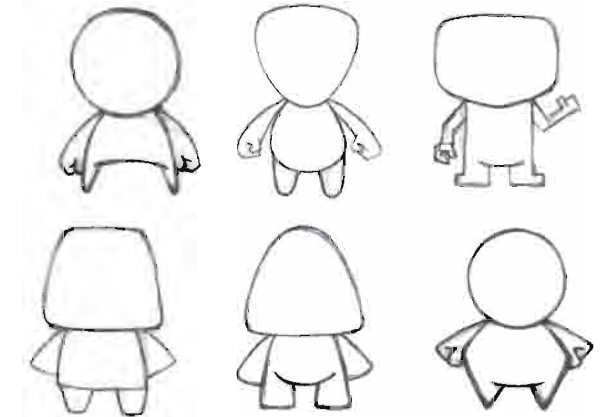


1. PAZ GRANDA, Osvaldo. (1999)Arte Rupestre en Colombia, Culturas Pasto y Quillacingas. Pasto

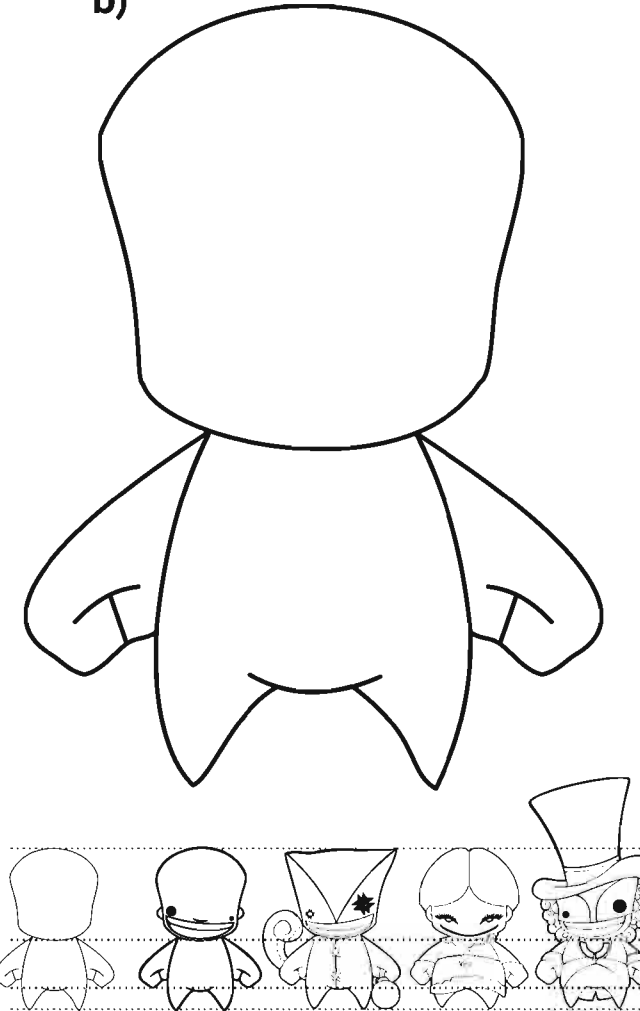
CREACION DE UNA PLANTILLA MODULO

Haciendo una relación del estudio de los referentes anteriormente nombrados, observamos que se crean a partir de una forma básica, tomando esta idea, se llego a la conclusión de crear nuestra propia plantilla para que a partir de esta crear los personajes que interactúan dentro del juego Pericles Carnaval.

a)



b)



BUSCANDO UNA IMAGEN PARA PERICLES CARNAVAL

Luego del análisis investigativo realizado previamente, se encontró una serie de actores destacados por tener diferentes rangos de importancia o pregnancia dentro del Carnaval, como resultado se obtuvo la escogencia de diferentes personajes, cada uno de ellos es relevante en el espacio que desarrolla el rol que tiene o ya sea por la tradición que cada uno de ellos posee a lo largo del recorrido histórico, y que cobra vigencia aun en la actualidad, mencionandolos a continuación:

- * PERICLES CARNAVAL
- * MATACHO, MATACHIN o CUSILLO
- * ÑAPANGA

La decisión de escoger el representante del juego, se tomo por el análisis realizado a los tres personajes descritos; seleccionando así a Pericles Carnaval ya que en la historia es el encargado de hacer la apertura del Carnaval y que en la actualidad se esta volviendo a retomar el papel que a llevado a cabo en la tradición cultural, y de igual manera se aplico el desarrollo del personaje con la misma finalidad en el proyecto del juego.



Como en un principio no se había pensado en la idea de la implementación de un modulo, se crearon diversas opciones para la caracterización del personaje Pericles Carnaval.



En los diferentes bocetos creados siempre prevaleció una misma paleta de color la cual es muy vistosa y atrayente, una vez obtenido el modulo final se prosiguió a la creación del personaje Pericles el cual se complemento con una tipografía la cual maneja un estilo divertido e informal.



Una vez diseñado el personaje y seleccionada una tipografía se procedio a mejorarlo para que sea más atractivo y dinamico para el público mediante la aplicación de una mejor postura; en este caso la aplicacion del personaje en 3/4 haciendo una pose de bienvenida.

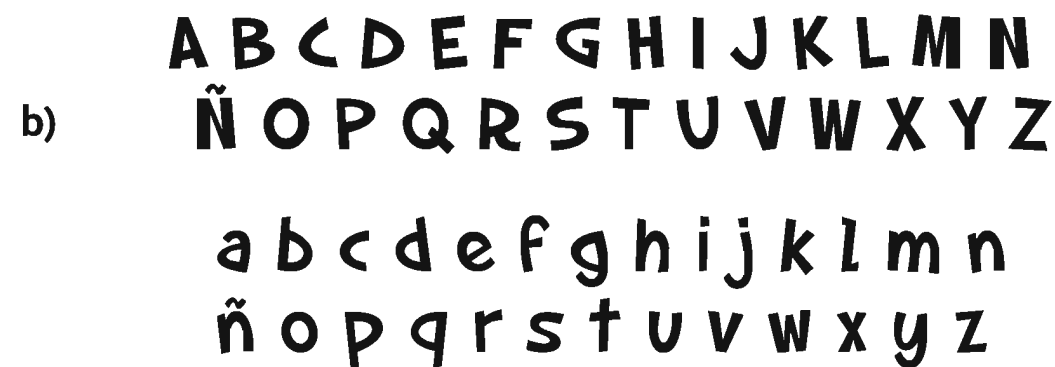
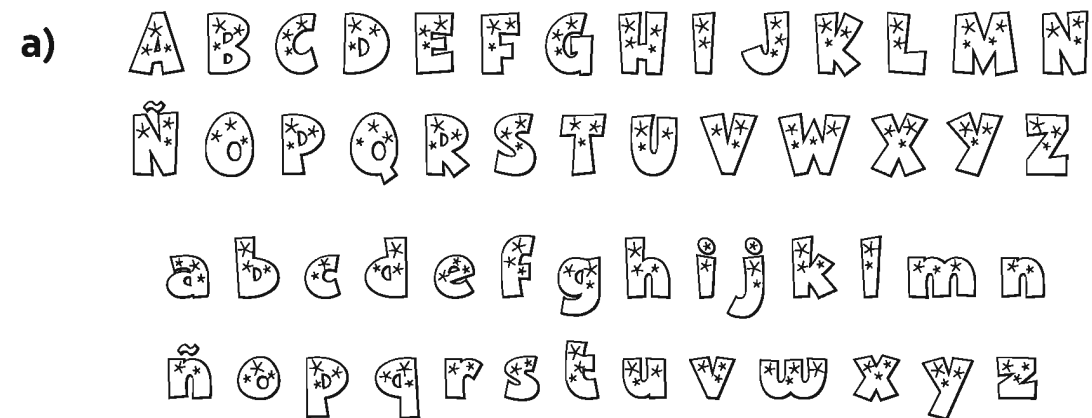
APLICACION DE FUENTES

Para la selección tipográfica, se busco una fuente que sea divertida e informal para que así se identifique más a los estilos por los cuales los jóvenes de hoy en día se ven influenciados.

La fuente seleccionada para terminar de complementar la imagen de Pericles Carnaval es la fuente decorativa llamada twinkie que es perfecta para aplicarse al titulo, el cual por ser corto se adapta muy bien a esta fuente de tamaño grueso, permitiendo así buena legibilidad; aunque se hizo algunas modificaciones en la variación de tamaño para generar mayor dinamismo y aplicabilidad de efectos en el momento de utilizar color.

Tratando de llamar más la atención de el juego hacia los jóvenes se implemento un Slogan con palabras típicas de la región pero que a su vez son comunes en el lenguaje juvenil.

Al igual que en el nombre del juego se aplico para el slogan los criterios de diversión e informalidad, decidiendose así la utilización de la fuente: Sf slapstick comic; esta fuente no es tan pesada como la twinkle lo cual la hace mucho más legible y perfecta para usarse en textos largos sin perder la intencionalidad de diversión.



CREACION DE PERSONAJES

Se implementaron tres personajes que serán encargados de dar a conocer a los participantes del juego acerca del Carnaval de Negros y Blancos.

Bajo la técnica de ilustración manual junto a la aplicación de softwares como Corel Draw, Vector Magic entre otros, Pericles, Napanga y Cusillo cobran vida y le dan sentido al juego Pericles Carnaval.

PERICLES CARNAVAL: En su rol original Pericles Carnaval es el encargado de dar la bienvenida a propios y visitantes en el Carnaval de Negros y Blancos y en el juego de mesa será el encargado de guiar a los participantes a través del recorrido del juego.

Desde el principio de la idea del juego de mesa acerca del carnaval, este personaje ha sufrido gran cantidad de cambios hasta el momento final donde se decidió por la aplicación de la plantilla, en donde al fin cobro su forma final.

En el se aplica una paleta con colores muy vivos, haciendo alegoría a los colores que se manejan tradicionalmente en el Carnaval de Negros y Blancos, siendo así muy llamativos para el público al cual nos dirigimos, dentro de el encontramos algunos elementos creados a partir de la simbología de las culturas Pastos y Quillasingas.

En su forma podemos darnos cuenta de que se implemento la tendencia del estilo superdeformed, dándole así un toque caricaturesco.



CUSILLO:

Conocido también como Matacho o Matachin, el Cusillo es un animal sagrado para los antiguos indígenas y es la representación del mono el cual posee una cola en forma de churo (espiral) la cual nos convoca a la cosmovisión del eterno retorno.

“Para el historiador GERARDO CORTES MORENO, citado por MUÑOZ CORDERO, dice sobre este personaje: “ El Cusillo”, un hombre que cubría su cuerpo con costal y llevaba en la mano una vejiga con aire sujeta a una cuerda con la cual ponía orden en las comparsas a pie, para que los ciudadanos permitieran el baile de conjunto, la danza en equipo era la figura importante en el Carnaval”¹.

Actualmente el cusillo hace su aparición con su típico disfraz de costales y musgos los días 31 de Diciembre, pidiendo limosnas y en el desfile de la Familia Catañeda del 4 de Enero, abriendo el desfile y espantando con su cola y la vejiga que carga la tristeza y el aburrimiento.

En el juego Pericles Carnaval al igual que en el mismo Carnaval de Negros y Blancos la función del Cusillo sera la de hacer la de divertir a través y hacer que los jugadores pasen un rato ameno. Se representara con una carta la cual se encargara de hacer preguntas y retos para q asi además de divertirse los jugadores logren conocer o recordar algunos elementos del Carnaval de Negros y Blancos.

¹ RODRIZALES, Javier. (2011) Carnaval de Negros y Blancos. Juego Arte y Saber.





ÑAPANGA

Comúnmente se la conoce como una mujer de mediana estatura y con unas grandes caderas, camina a pasos muy cortos pero son el efecto de una gran gracia por donde quiera que va, usa refajo tejido en colores de alto contraste, lleva un fallado con terciopelo donde sobresalen colores fucsias o azul marino, usa blusa con abotonadura al frente la cual está confeccionada con tela de galleta, se cubre con pañolón fino adornado con flores de seda y va a misa o a fiesta de igual modo.

"En la historia andina del sur, la ñapanga constituye uno de los personajes más interesantes, no sólo por su tipicidad si no por el rol social y cultural que ha desempeñado".¹

Para el juego de mesa Perdes Carnaval la ñapanga representa un personaje de igual importancia que el cuaillo, con el que se pretende tratar directamente de mostrar a los jóvenes elementos que representan al Carnaval de negros y blancos, para que así logren identificarlos y a su vez se diviertan con la interacción que estas dos tarjetas transmiten.

¹ MUÑOZ CORDERO, Lidia Ines. (1997). La ñapanga la descalza mujer del pueblo. En revista: Nueva revista Colombiana de Folclore.

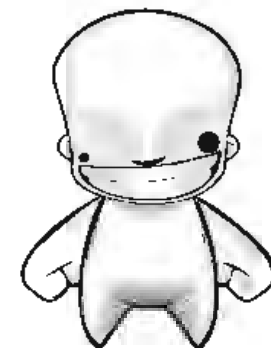


NEGRITOS Y BLANQUITOS

Dos personajes de color Negro y Blanco respectivamente son los encargados de representar lo que en palabras de Pericles Carnaval sería lo equivalente a " propios y extraños, mejor dicho a todos los jugadores del Carnaval de Negros y Blancos" ya sea gente de la región o los visitantes de afuera de Negros y Blancos.

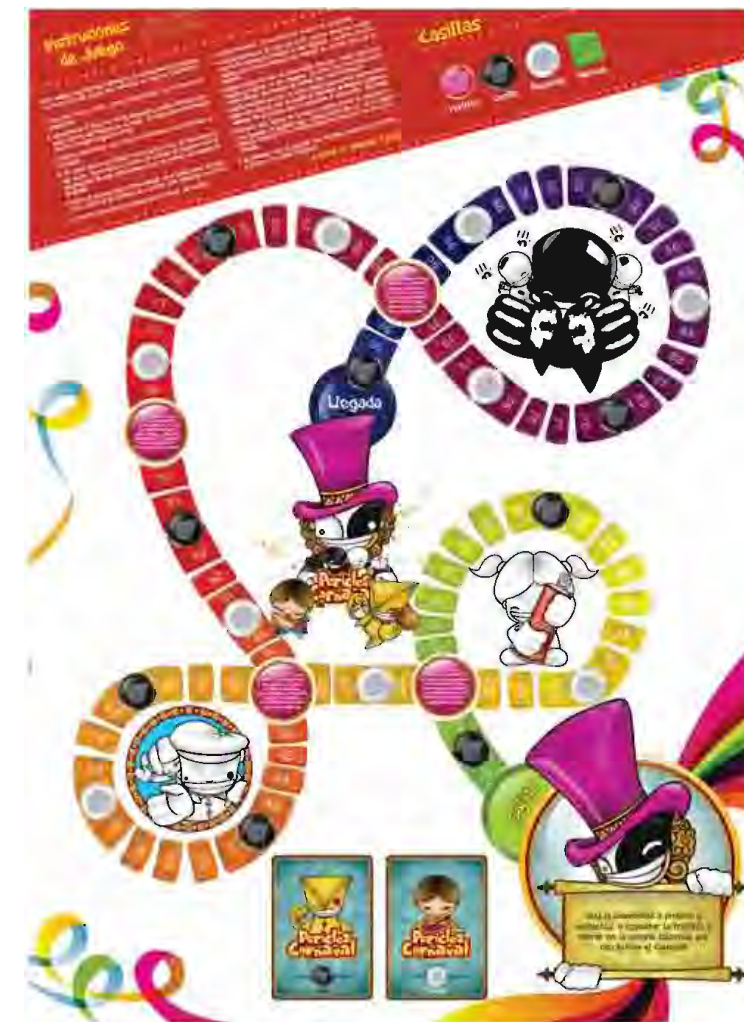
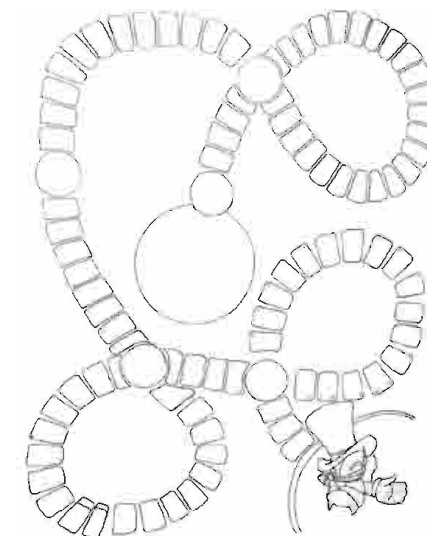
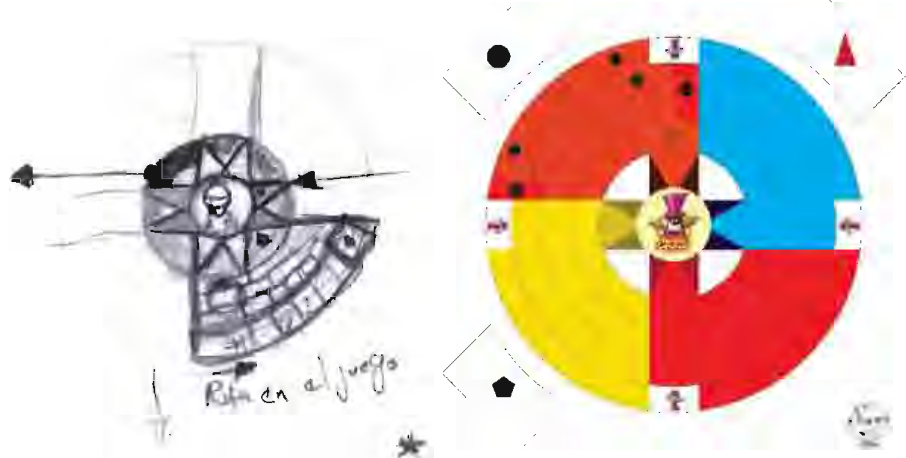
Al igual que en el Carnaval estos personajes serán la representación de los jugadores, en el juego se identifican como unas fichas ya sea de color blanco o negro y se encargaran de representar el avance de los jugadores en el juego de mesa-

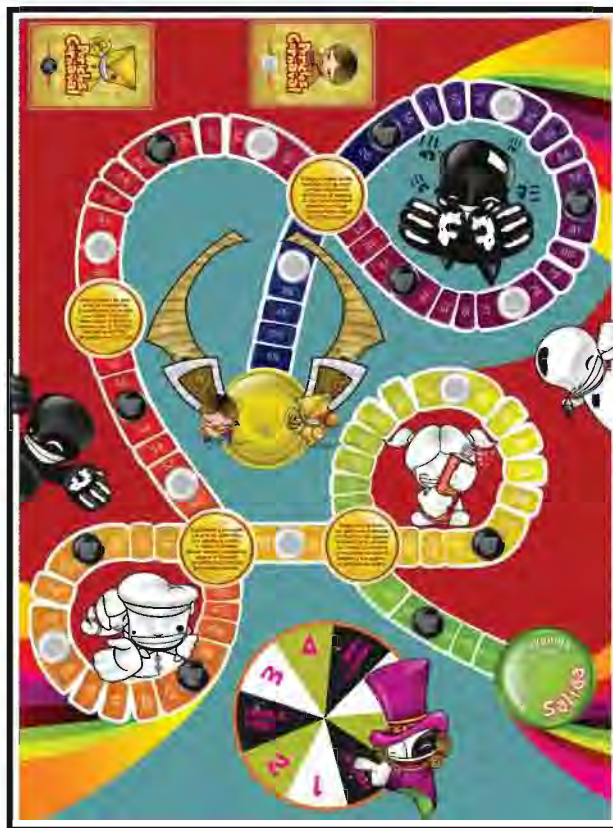
También han sido usados como parte de la decoración tanto del tablero como de la caja ya que sus formas alegres representan muy bien al Carnaval de Negros y Blancos.



BOCETOS DEL TABLERO

En el proceso de bocetación, se busco que el diseño del tablero sea llamativo e informativo y que intervinieran los días que componen el Carnaval el 3, 4, 5, y 6 de enero puesto que esta es la pieza fundamental del proyecto por lo tanto es indispensable la incorporación de estos días; entonces se procedió a bocetar el tablero pensando en los requerimientos dichos anteriormente, se experimento con formas geométricas que facilitarían el movimiento por parte del jugador pero luego de probar dichos prototipos se concluye que el movimiento fluido de ruta es el mas adecuado para que contenga los requerimientos y aporte a la parte dinámica del juego.





TABLERO DE JUEGO

Este es el eje central del proyecto, ya que alrededor del mismo intervienen las demás piezas, esta compuesto de un sistema de recorrido. El recorrido esta creado con el fin de que el jugador explore los días importantes del Carnaval y se sienta como estar en la senda de este, los espacios designados representan los días de celebración del Carnaval como son el 3 de enero con el Carnavalito, el 4 con la Familia Castañeda, el 5 con el día de Negros y el 6 día de Blancos o desfile magno, además se encuentra casillas de diferentes tipos como: Pericles, Ñapanga, Cusillo y la casilla Normal estas se encuentran ubicadas por todo el camino en las cuales al caer en ellas se obtiene retos, información y ayudas, de igual forma el tablero con la ayuda de Pericles proporciona información útil acerca de esta maravillosa fiesta el Carnaval de Negros y Blancos.



DIAS DEL CARNAVAL

A través del recorrido en el tablero se podrá observar dentro de las gráficas presentes la representación que los personajes (negrito y blanquito) hacen de los días que componen el Carnaval.



3 de Enero
día de los niños



4 de Enero
(Familia Castañeda)



5 de Enero
(Día de Negros)



ARCO DE LLEGADA

Es el elemento del juego que indica la culminación del mismo; el primer jugador que llegue a él será considerado como el ganador.

Para que sea mas vistoso este elemento se decidió que debería utilizarse una técnica que lo haga sobresalir del tablero conocida como PopUp, con la cual a través de plegados y recortes de papel hace sobresalir las figuras haciendo que el tablero de la sensación de tomar vida y a su vez generen sorpresa y asombro, pasando de ser un objeto bidimensional a una pieza tridimensional.

LA RULETA

Parte muy importante en el desarrollo del juego, ya que es la que posibilita el recorrido de los jugadores dentro del tablero.

Esta segmentada en 9 casillas; 6 posibilitan el avance del jugador mientras que ahí 3 que hacen que el jugador pierda su turno.

Su movimiento se hace posible mediante la utilización de balines; simulando una balinera, para que así el movimiento sea muy fluido y suave.

La idea de avance de 6 casillas es para darle mas durabilidad al juego y así puedan interactuar con las demás piezas que están presentes en Pericles Carnaval.

La ruleta funciona de una manera muy fácil, solamente se debe hacerse girar y en el lugar donde pare señalado por el dedo de Pericles indicará el número de casillas que el jugador deba de recorrer o la acción que se deba de realizar.

TARJETAS

A través del recorrido el jugador encontrara retos y ayudas, por medio de 2 tipos de cartas : Ñapanga y Cusillo, la primera se compone de ayudas hacia el jugador representadas con elementos alegóricos presentes en el carnaval, para que desde ahí se relacione e interactúe el jugador con los demás participantes.

El segundo funciona a modo de pregunta, hacia los demás integrantes, estas son en forma de rima ya que proporcionan diversión y una mejor comprensión. este tipo de cartas tienen una función variable ya que pueden ser de gran ayuda para el participante, pero también pueden ser un arma de doble filo puesto que si los integrantes responden a la pregunta correctamente, el participante que cae en la casilla y la lee, tiene un castigo.

Al anverso de las tarjetas muestran el personaje a las que corresponden y al lado reverso muestra gráficamente la pregunta o el elemento alegórico. En general las cartas enseñan y muestran plásticamente características o elementos que componen el Carnaval.

Para que luego de un tiempo de adquirido el juego no se vuelva algo rutinario se ha pensado en la creación de tarjetas con temas nuevos, así los jugadores podrán estar renovando.

No de Tarjetas total : 40

- * Tarjetas Ñapanga : 20
- * Tarjetas Cusillo : 20

Anverso



Reverso





Normal



Cusillo



Ñapanga

CASILLAS

Durante el recorrido se encontrara 4 tipos de casillas diferentes que se encargan de mediar y posibilitar el recorrido a los jugadores.

Casilla Normal: Determina el avance en el juego.

Casilla Ñapanga: Al caer en esta casilla deberás tomar una carta ñapanga y realizar lo que dispone la carta, una vez hecho esto ponla debajo del manajo de cartas del cual la sacaste.

Casilla Cusillo: Al caer en esta casilla deberás tomar una carta Cusillo y realizar lo que dispone la carta, una vez hecho esto ponla debajo del manajo de cartas del cual la sacaste.

Casilla Pericles: Al caer en esta casilla encontrarás información sobre los días en que se realiza el Carnaval de Negros y Blancos, además de sorpresas que te ayudarán al desarrollo del juego.



Pericles

FICHAS DE JUEGO

Simbolizan a cada uno de los jugadores en el juego, y el avance que ellos tendrán; se mueven según el numero que indique la ruleta y se encontraran afectados según el tipo de casilla en la que tengan que parar.

Se encontrarán 2 pares de cada color es decir; 2 blancas y 2 negras.

El material que se ha usado para crearlas es el porcelanicon.



PESTAÑA DE INSTRUCCIONES

Su función es instruir a los jugadores del modo de juego y del uso de las diferentes partes que se encuentran en el.

En busca de mayor dinamismo en el juego, se decidió la implementación de las instrucciones como una parte del tablero la cual podrá ser vista en cualquier momento y no incomodara en el desarrollo del mismo ya que tendrá un mecanismo retráctil el cual permite que las instrucciones puedan ser sacadas o guardadas en el momento que cualquier jugador lo necesite.





LA CAJA O EMPAQUE

Haciendo un recorrido en diferentes centros comerciales de la ciudad, en busca de los juego de mesa que ahí se encuentran, se concluyo que estos tipos de juegos maneja una misma estructura en sus empaques ya que todos obedecen a la forma rectangular la cual les facilita el ordenamiento de las diferentes piezas en el juego.

Buscado la forma de llegar a los jóvenes desde el primer acercamiento al juego, se ha querido brindar a través del empaque una imagen gráfica atractiva, que incentive a los jóvenes a conocer de que se trata. .

Anteriormente se hizo un primer ensayo de caja pero, luego se concluyo de que era muy básico. Sin tratar de cambiar mucho el manejo de la forma de las cajas de juego clásicas se procedió a hacer una pequeña modificación, en la cual se aplico la forma de uno de los personajes que intervienen en el juego a la caja, dando muy buenos resultados a nivel estético y funcional; la caja a parte de brindar seguridad al juego puede ser utilizada como un elemento decorativo ya que prácticamente, al ponerla en forma vertical se convierte en uno de los personajes del juego.



1

DINAMICA DE JUEGO

Cada Jugador Seleccionará una ficha la cual debe mover según las casillas que determine la ruleta ; pero antes para la salida se deberá hacerla girar, la posición de salida de cada jugador será determinada por el número que saque al girarla; las posiciones irán de mayor a menor según lo indique el lanzamiento .

El número de casillas a recorrer se lo determina por que aparecerá señalado por Pericles (elemento de la ruleta) cuando esta termine de girar, en el momento de llegar a una de las casillas; ya sea Cusillo o Ñapanga, se deberá alzar una carta y cumplir la acción que la misma determine, Luego de realizar dicha acción se debe de colocar la carta debajo del manajo.

el mismo procedimiento deberá realizarse cuando se caiga en la casilla Pericles a excepción del levantamiento de las cartas.

El primer jugador en terminar el recorrido y llegar al arco de llegada será considerado como el ganador.



2

CONCLUSIONES

El juego Pericles Carnaval maneja un lenguaje informal y específico, que el participante recibe siendo para este muy fácil de asimilar la información, las diferentes características y elementos en relación al Carnaval de Negros y Blancos. De tal forma que los datos que recibe el participante están adaptados para su comprensión y no de forma teórica como regularmente se suele manejar este tipo de información.

La lúdica como medio de comunicación, es una buena opción ya que está demostrado que por medio de esta fortalece su campo experiencial y de aprendizaje. De igual forma el juego, tomado como entretenimiento ayuda al esparcimiento y al descanso individual, algo que hoy en día es tan importante por el nivel de estrés que maneja el ser humano, por todos los problemas de la sociedad moderna.

La idea de renovación de cartas permite al jugador estar actualizándose y renovar información del tema del Carnaval. Así el jugador no tendrá que adquirir nuevamente el juego completo.

A pesar de que Pericles Carnaval es un juego de mesa puede ser tomado como el principio de un gran proyecto a favor del Carnaval de Negros y Blancos, logrando adecuarse a nuevos medios tecnológicos y de entretenimiento como son aplicaciones para tablets, celulares, animaciones de internet, muñecos o por qué no, en una adaptación para serie de televisión.

Pericles Carnaval puede convertirse en un modelo pedagógico el cual puede ser empleado de una forma dinámica y novedosa para poder acercarse a temas concernientes a la cultura del Carnaval y así poder proyectar éste en la cultura juvenil y de igual manera mantener vigente la nominación de Patrimonio Cultural e Inmaterial de la Humanidad.

El proyecto se visualiza como una herramienta que tiene un potencial alto a la hora de promocionarse en el Departamento de Nariño, puesto que no existe en el mercado un mecanismo con el propósito que posee este para los jóvenes. Aprovechando la nominación que tiene el Carnaval como Patrimonio Cultural de la Humanidad se tiene destinado un plan de salvaguardia en el que puede ser incluido este proyecto por la finalidad del mismo, además pensando en la expansión del proyecto hacia otras regiones, tanto dentro del país como por fuera, permitiendo y ayudando a la difusión de nuestra cultura.



Encuesta prototipo "Juego Carnaval de negros y blancos"

La presente encuesta es con el fin de arrojar resultados, en cuanto al conocimiento sobre el Carnaval de Negros y Blancos que poseen los jóvenes entre edades de 14 a 20 años

Edad : -----

1. ¿ Dentro del Carnaval de Negros y blancos que tipo de juegos y/o acciones le llama más la atención ?

- | | |
|------------------------------|-------------|
| a . Arrojar talco | b. La pinta |
| c. Juegos teatrales; mímicas | d. danzas |
| e. Desfile de carrozas | f. otros |

¿Porque?

2. El juego del Carnaval de negros y blancos es una practica que integra a propios y visitantes, entorno a las manifestación artística y culturales de la región.¿ Porque considera que es importante el juego del Carnaval de negros y blancos?.

3. ¿Qué personajes conoce usted, del Carnaval de negros y blancos?

4. ¿Qué le gustaría que contenga un juego de mesa sobre el Carnaval de negros y blancos? ¿porque?

ANEXOS

Test realizado en el Colegio La Presentación a los grados 11 para medir conocimientos y analizar los gustos gráficos.

5. ¿Que elementos gráficos del Carnaval de negros y blancos le gustaría encontrar en un juego de mesa?

- | | |
|---|-----------------------|
| a . Color | b. Formas organicas |
| c. Símbolos de la cultura Pastos Y Quillasingas | d. Personajes míticos |
| e. Personajes surreales (fantásticos) | f. otros. |

¿cuales? ¿ por que?

BIBLIOGRAFÍA

Carnaval

.HERNANDEZ, Afanador Claudia. (2009). Mil palabras de oro. En: Revista Crónicas del Carnaval de Negros y Blancos. Publicación editorial Diario del Sur.

ZARAMA,VÁSQUEZ, Germán (1999). Libro Sombras y luces del Carnaval de Pasto, Editorial prisma, Colombia.

ZARAMA DE LA ESPRIELLA, GERMÁN (1997). Libro Carnaval de Negros y Blancos. Pasto, editorial Suramérica

TAIPE, Jorge (2003). Museo del Carnaval. En: Revista Cultura ciudadana. Editorial Oficina Municipal de Cultura.

MUÑOZ CORDERO, Lidya Inés. (2007). Memorias de Espejos y Juegos.

MUÑOZ CORDERO, Lidya Inés (1998). Carnaval Andino de Negros y Blancos : Juegos Profanos en Tiempos Sagrados. En: Libro Manual Historia de Pasto Tomo 2.

PAZ GRANDA, Osvaldo (1998)Arte Rupestre en Colombia Culturas Pasto y Quillacinga.

MUÑOZ CORDERO, Lidya Inés(1996) Llapanga, La Descalza Mujer de Pueblo. En: Nueva Revista Colombiana del Folclor .

MUÑOZ CORDERO, Lidya Inés(1985) Historia del Carnaval Andino de Negros y Blancos en San Juan de Pasto. En Cartilla Infantil Ilustrada.

RODRIZALES, Javier. (2011). Carnaval de Negros y Blancos, juego arte y saber. Primera edición. Pasto.

CARVAJAL, Hernando Jorge. (2009). Carnaval de Negros y Blancos una historia Mágica. En: Revista Crónicas del Carnaval de Negros y Blancos. Publicación editorial Diario del Sur.

Dossier Periodístico Carnaval de Negros y Blancos (2007)

Carnaval

www.corpocarnavaldepasto.org(Consulta Noviembre 2009)
www.internet.com.uy/carnaval/inicio.(Consulta Diciembre 2009)

Juegos

www.bogowiki.org/fairy-tale.(Consulta Enero 2010)
www.es.wikipedia.org/wiki/juego.(Consulta Enero 2010)
www.linkmesh.com/dragons/calabozos_y_dragones.php.
www.http://detablero.com/.(Consulta Marzo 2010)
www.banrep.gov.co/museo/esp/cartillas/calima.pdf (Consulta Abril 2010)
www.psicologia.laguia2000.com/general/psicologia-adolescente-parte-i(Consulta Junio 2010)
www.geocities.com/ludico_pei (Consulta Noviembre 2011)
www.es.wikipedia.org/wiki/Juego#Tipos_de_juegos.(Consulta febrero 2012)
www.ivanluna12.blogspot.com/2012/02/caracteristicas-de-cada-etapa-segun_15.html(Consulta Marzo 2012)

Referentes

www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1585445
www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/articulos-diseno-grafico/550-customizando-un-munny-caso-practico-.html
www.es.copatoon.wikia.com/wiki/Toonix
www.natanael.blogspot.com/2007/07/fanta.html
www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/matapa/matapa53.htm
(Consultas abril 2012)

WEBGRAFÍA

Glosario

Alajita: Se refiere a una mujer, cuyo rostro es atractivo.

Bando: Edicto, ley o mandato publicado de orden superior

Boceto: Es un dibujo realizado de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar ideas, lugares, personas u objetos.

Canon: Es el conjunto de las relaciones que regulan las diferentes proporciones de las partes de una obra.

Carnaval: Es una celebración pública que tiene lugar inmediatamente antes de la cuaresma cristiana, combina algunos elementos como disfraces, desfiles, y fiestas en la calle.

Cultura: son características sociales que abarcan las distintas formas y expresiones de una sociedad determinada. Por lo tanto, las costumbres, las prácticas, las maneras de ser, los rituales, los tipos de vestimenta y las normas de comportamiento son aspectos incluidos en la Cultura.

Casilla: Compartimientos que dividen algunos juegos de mesa.

Cusillo: Personaje disfrazado con costales y musgos, proveniente de la cultura indígena, caracterizado por llevar una vejiga con la cual espanta la tristeza y abre la puerta a la alegría, también conocido como matacho o mono.

Guagua: termino regional nariñense, usado para referirse a los niños.

Guambra: Palabra en quechua que se utiliza para denotar a los jóvenes.

Juego "Caricia": acción de embadurnar al otro con cosmético de color.

Lúdica: actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.

Modulo: pieza o conjunto de piezas que se repiten en una construcción.

Ñapanga: mujer de mediana estatura con grandes caderas, camina a pasos muy cortos pero son el efecto de una gran gracia por donde quiera que va, usa refajo tejido en colores de alto contraste, lleva un follado con tercio pelo donde sobresalen colores fucsias o azul marino, usa blusa con abotonadura al frente la, se cubre con pañolón fino adornado con flores de seda y va a misa o a fiesta de igual modo.

Plantilla: Es un sistema, que permite guiar, portar, o construir, un diseño o esquema predefinido. Agiliza el trabajo de reproducción o de muchas copias idénticas.

Pericles Carnaval: Es el encargado de dar la bienvenida a propios y visitantes en el Carnaval de Negros y Blancos, viste sombrero de copa y frac, guantes blancos.

Red social: grupos de personas, las cuales están conectadas por uno o varios tipos de relaciones, tales como amistad, parentesco, intereses comunes o que comparten conocimientos, e ideas de libre expresión, a través de la internet.

Quillacingas: Grupo indígena ubicado en la región andina de Colombia, ocupó gran parte del territorio nariñense, se extendían sus dominios desde el Guaytara hasta Mamendoy, cerca del límite entre Nariño y Cauca, así mismo se extendieron hacia el oriente hasta Sibundoy.

Superdeformed: también conocido como "SD". Éste proviene del Manga, un estilo que ha tenido mucha aceptación por parte del público infantil y adolescente.

Pericles Carnaval

! Guaguas a Jugar!



Universidad de Nariño

departamento
de **diseño**
Universidad de Nariño



fac artes
Universidad de Nariño