

Diseño de Art Toys Personalizables a Partir de las Manifestaciones Artísticas y Culturales del Carnaval de Negros y Blancos, que Permitan la Trasmisión del Patrimonio Cultural y Aporte al Proceso de Apropiación en los Jóvenes del Municipio de Pasto

Autor:

Deymer Yessid Santander Chamorro

Presentado para optar el título de: Diseñador Grafico

Asesor:

Mg. D.G. Juan Gabriel Lasso

Universidad de Nariño

Facultad De Artes

Diseño Gráfico y Multimedial

San Juan De Pasto

2021

Diseño de Art Toys Personalizables a Partir de las Manifestaciones Artísticas y Culturales del Carnaval de Negros y Blancos, que Permitan la Trasmisión del Patrimonio Cultural y Aporte al Proceso de Apropiación en los Jóvenes del Municipio de Pasto

Autor:

Deymer Yessid Santander Chamorro

Universidad de Nariño

Facultad De Artes

Diseño Gráfico y Multimedial

San Juan De Pasto

2021

Nota de Responsabilidad

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor. Artículo 1ro del acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966 emanado del Honorable Concejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de Aceptación

Jurado 1

Jurado 2

Jurado 3

San Juan de Pasto. Septiembre de 2021

Agradecimientos

Expreso mi gratitud sincera a cada uno de los artistas y artesanos del Carnaval que me abrieron las puertas de sus talleres y corazones para brindarme su tiempo y apoyo en la consolidación de mi proyecto de grado, siendo de vital importancia cada historia, cada experiencia, cada saber y aprendizaje, en especial a los artesanos Héctor Oviedo y Andrés Barrera.

A mis queridos padres Abel Santander y Ligia Chamorro; quienes con sus consejos y sacrificios me han apoyado para lograr uno de mis sueños, quienes me inspiran y me envían mensajes cifrados, que yo convierto en juguetes llenos de alegría.

A ParqueSoft Nariño, a mis maestros y amigos que me inspiraron a emprender, e influenciaron de manera directa el desarrollo en el campo de la tecnología y la innovación. En especial a Gelber Morán Silva, director ejecutivo de ParqueSoft Nariño y Alejandra Cabrera, directora del departamento de comunicaciones de ParqueSoft Nariño, a ustedes mi gratitud, los llevo en mi corazón.

A mi asesor Juan Gabriel Lasso, por aportar a la construcción en mi proyecto de grado, con quien tuve el orgullo de aprender para construir un perfil profesional, a usted los mejores deseos siempre.

De antemano doy gracias a los docentes German Arturo Insuasty, Jaime Pineda y Paula Murillo, por su acertada orientación como jurados en el presente proyecto de grado.

Dedicatoria

Dedico esta cosecha de saberes y conocimientos a las personas que motivan y apoyan mis ideas y proyectos, las que siempre están ahí incondicionalmente con mucho amor y cariño ayudándome, enfocándome, dándome consejos y aportes que siempre valoro. Hoy más que nunca les agradezco por ser la parte esencial de mi vida, a mi querida madre Ligia Chamorro Rojas, y mi novia Leidy Elizabeth Alpala Rodríguez; siempre les agradeceré y les retribuiré ese apoyo, cariño y amor.

Resumen

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo principal la trasmisión y apropiación del patrimonio cultural del Carnaval primordialmente en los jóvenes, donde se busca que estos se interesen, entiendan y reconozcan el valioso tesoro artístico y cultural que posee la región, así como también valoren el esfuerzo que el artesano presenta en sus creaciones. Porque se ha evidenciado en los últimos años que las riquezas, el sentido de tradición y costumbre que posee el Carnaval en el aspecto cultural, se extinguen poco a poco ya que es el pueblo el que conserva y cultiva estas raíces e identidad, así como también es el pueblo el que las aparta y olvida; si no las reconoce y valora como tal.

Es por esta razón que se propone el desarrollo de un producto innovador que se base en la esencia del Carnaval. Por tanto, es así como surge este proyecto de Art Toys; un proyecto de fabricación de juguetes novedosos y personalizables inspirados en el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, el cual además de ser un juguete, se convertirá en una herramienta de aprendizaje interactiva que a la vez pueda fácilmente convertirse en un souvenir u objeto coleccionable y decorativo que refleje la esencia del Carnaval con sus características propias, de manera que posibilite así su apropiación desde el arte.

Abstract

The main objective of this research project is the transmission and appropriation of the cultural heritage of the Carnival, mainly in young people, where it is sought that they become interested, understand and recognize the valuable artistic and cultural treasure that the region has, as well as value the effort that the artisan presents in his creations. Because it has been evidenced in the last years that the richness, the sense of tradition and custom that the Carnival possesses in the cultural aspect, are extinguished little by little since it is the people the one that conserves and cultivates these roots and identity, in the same way it is also the people the one that sets them aside and forgets them; if they do not recognize and value them as such.

It is for this reason that the development of an innovative product based on the essence of Carnival is proposed. Therefore, this is how this Art Toys project arises; a project to manufacture innovative and customizable toys inspired by the Carnival of Black and white of Pasto, which besides being a toy, will become an interactive learning tool that at the same time can easily become a souvenir or collectible and decorative object that reflects the essence of the Carnival with its own characteristics, thus enabling its appropriation from art.

Tabla de Contenido

Introducción	24
Tema de Investigación	25
Descripción y Planteamiento del Problema	25
Planteamiento del Problema	25
Formulación del Problema.....	27
Sistematización del Problema	27
Justificación	29
Objetivos	30
Objetivo General.....	30
Objetivos Específicos.....	30
Contextualización	30
Macrocontexto	30
Microcontexto	32
Marco referencial.....	33
Procesos Prácticos e Identitarios de Apropiación Cultural de los Carnavales de Valparaíso 2010	
Santiago de Chile.	33
Origen Peregrino	34
Los patroncitos de Jumping Lomo.....	35
Aucantuwe	36
Kainazha Art Toys Ancestrales	37
Marco Conceptual.....	38
Identidad Cultural	39
Patrimonio Cultural.....	40
Patrimonio Inmaterial	41
Marco Teórico.....	42
Capítulo I El Carnaval	42
¿Qué es el Carnaval?.....	42
Origen del Carnaval	43
Características Generales del Carnaval.....	46
Principales Eventos en el Carnaval.....	47

El Trabajo de los Artesanos Involucrados en el Carnaval	52
Trabajo en los Talleres	54
Innovaciones en las Creaciones	57
Capítulo II Transmisión del Patrimonio Cultural	58
La Cultura	58
La Cultura y el Carnaval	59
Identidad	60
Tradición	60
Patrimonio	61
El Patrimonio Cultural Inmaterial	63
Capítulo III Valores Culturales	65
Construcciones de Sentido e Identidad en el Marco de las Representaciones	65
Clasificación y Análisis de las Carrozas Más Importantes, y Definición de los Valores Culturales Enmarcados en el Carnaval	70
Morfología y el Estilo Gráfico en que se Fundamentan las Carrozas del Carnaval	89
Capítulo IV Economías Creativas	94
Industria cultural	94
Economía Cultural	95
Industria Creativa	96
Capítulo V Juguetes	96
Art Toys	96
Plataformas de Art Toys	97
Plataforma Muny	98
Plataforma Bearbrick	98
El Art Toy Como Medio de Difusión Cultural	100
Tipología sobre Art Toys	100
Personalización	105
Capítulo VI Aspectos Legales	107
Constitución Política de Colombia (1991)	107
Ley 706 del 26 de noviembre de 2001	108
República de Colombia	109

Diseño Metodológico.....	111
Paradigma	112
Enfoque	112
Cualitativo - Interpretativo.....	112
Tipo de estudio.....	113
Unidad de análisis	113
Población.....	113
Muestra	114
Muestreo por conveniencia	114
Metodología de Investigación.....	114
Fase 1 - Determinación de las técnicas	115
Técnicas de investigación	116
Fase 2 Acceso al Ámbito de Investigación	120
Acceso al Ámbito de la Investigación de la Observación.....	121
Acceso al Ámbito de la Investigación de la Entrevista a Expertos.....	122
Acceso al Ámbito de la Investigación de la Entrevista a Artesanos.....	122
Acceso al Ámbito de la Investigación de la Encuesta a Jóvenes y Adultos	122
Fase 3 - Recogida de Datos.....	123
Procesamiento de la Información.....	123
Interpretación de Resultados	123
Recogida de Datos de la Observación	124
Recogida de Datos Entrevista Expertos del Carnaval.....	128
Recogida de Datos Entrevista Artesanos del Carnaval.....	132
Recogida de Datos Encuesta Jóvenes y Adultos.....	137
Metodología CAR – NA - VAL	144
Fase 1 - Comprender	146
Actores del Carnaval.....	147
Mapa de empatía.....	148
El punto de vista (PdV).....	152
Álbum del carnaval	154
Fase 2 - Crear	157

Taller creativo	157
Ideart Carnaval.....	163
Definición estratégica del proyecto	167
Parámetros de Diseño para la Plataforma de Art Toy Japikay	168
Proceso de Fabricación del Toy.....	174
Proceso de Producción del Toy.....	178
Fase 3 - Evaluar	233
Aplicación del testeo.....	234
Análisis del testeo	236
Reconocimientos Obtenidos	251
Conclusiones	255
Referencias Bibliográficas.....	257
Anexos	265

Índice de Figuras

Figura 1 <i>Art Toys Tama - Origen Peregrino</i>	35
Figura 2 <i>Los patroncitos – Jumping Lomo</i>	36
Figura 3 <i>Juguetes Aukantuwe</i>	37
Figura 4 <i>Art toys Ancestrales Kainazha</i>	38
Figura 5 <i>Carroza Conchita en la Fiesta Brava. Maestro Zambrano, 1963</i>	49
Figura 6 <i>Carroza La familia Donald. Maestro Torres, 1963</i>	50
Figura 7 <i>Zambrano. Diana la Cazadora, 1955</i>	58
Figura 8 <i>Carnacolito, 2010</i>	74
Figura 9 <i>Solo en Nariño</i>	76
Figura 10 <i>Los Genios no pueden Morir</i>	77
Figura 11 <i>Sin Escape</i>	78
Figura 12 <i>Entre el Cielo y el Suelo</i>	80
Figura 13 <i>Mujer Guerrera de Vida</i>	81
Figura 14 <i>Mil Facetas</i>	82
Figura 15 <i>Épica</i>	83
Figura 16 <i>El Colorado</i>	85
Figura 17 <i>Apocalipsis</i>	86
Figura 18 <i>S.O.S. Amazonia</i>	87
Figura 19 <i>Valores Culturales Enmarcados en el Carnaval</i>	88
Figura 20 <i>Representación del Toro</i>	90
Figura 21 <i>Representación de Felinos – Épica</i>	91
Figura 22 <i>Representación de la Dualidad (hombre – mujer)</i>	92
Figura 23 <i>Representación Deidades - Apocalipsis</i>	93
Figura 24 <i>Plataforma Munny</i>	98
Figura 25 <i>Plataforma Bearbrick – Personaje de Terror</i>	99
Figura 26 <i>Plataforma Munny</i>	101
Figura 27 <i>Custom Munny</i>	101
Figura 28 <i>Art Toys en Madera</i>	103
Figura 29 <i>Cow Boy</i>	104
Figura 30 <i>Tama Chalan Paper Toy</i>	105

Figura 31 <i>Matriz de Categorización</i>	111
Figura 32 <i>Método Etnográfico</i>	114
Figura 33 <i>Observación al Proceso de Realización y Desfile de la Carroza</i>	125
Figura 34 <i>Mapa de Observación</i>	126
Figura 35 <i>Entrevista a Expertos del Carnaval</i>	129
Figura 36 <i>Resultados Entrevistas Aplicadas a Expertos del Carnaval</i>	130
Figura 37 <i>Análisis Entrevistas a Expertos del Carnaval</i>	131
Figura 38 <i>Entrevistas a Artesanos del Carnaval</i>	133
Figura 39 <i>Resultados Entrevistas Aplicadas a los Artesanos del Carnaval</i>	134
Figura 40 <i>Análisis Entrevistas Artesanos del Carnaval</i>	135
Figura 41 <i>Encuesta a Jóvenes y Adultos del Municipio de Pasto</i>	137
Figura 42 <i>Gráfico Edad</i>	138
Figura 43 <i>Gráfico Género</i>	138
Figura 44 <i>Preservación y Exaltación del Carnaval</i>	139
Figura 45 <i>Participación Modalidad Carnaval</i>	139
Figura 46 <i>Asistencia Carnaval</i>	140
Figura 47 <i>Identidad Cultural</i>	140
Figura 48 <i>Reconocimiento de Art Toys</i>	141
Figura 49 <i>Interés sobre Art Toys</i>	141
Figura 50 <i>Personalización de Art Toys</i>	142
Figura 51 <i>Art Toy Inspirado en el Carnaval de Negros y Blancos</i>	142
Figura 52 <i>Actividades que les Interesan a los Jóvenes</i>	143
Figura 53 <i>Método de Car-na-val</i>	145
Figura 54 <i>Mapa de Actores de Carnaval</i>	148
Figura 55 <i>Aplicación Mapa de Empatía</i>	150
Figura 56 <i>Mapa de Empatía</i>	151
Figura 57 <i>Punto de Vista (PDV)</i>	153
Figura 58 <i>Instrumento Álbum del Carnaval</i>	154
Figura 59 <i>Aplicación del Instrumento Álbum del Carnaval</i>	156
Figura 60 <i>Aplicación del Taller Creativo</i>	159
Figura 61 <i>Desarrollo Proceso Creativo Artesanos del Carnaval</i>	160

Figura 62 <i>Resultado del Taller Creativo</i>	161
Figura 63 <i>Resultado del Taller</i>	162
Figura 64 <i>Instrumento Ideart Carnaval 1</i>	164
Figura 65 <i>Instrumento Ideart Carnaval 2</i>	165
Figura 66 <i>Proporciones Carrozas</i>	167
Figura 67 <i>Bocetos de los Brazos del Toy</i>	170
Figura 68 <i>Bocetos de los Pies del Toy</i>	171
Figura 69 <i>Bocetos Cuerpo del Toy</i>	172
Figura 70 <i>Bocetos Brazos Articulables del Toy</i>	173
Figura 71 <i>Bocetos Piernas del Toy</i>	173
Figura 72 <i>Bocetos Propuesta Final</i>	174
Figura 73 <i>Planos Técnicos de Fabricación</i>	175
Figura 74 <i>Primeros Modelos</i>	175
Figura 75 <i>Modelado del Cuerpo</i>	177
Figura 76 <i>Modelado de los Brazos y las Manos</i>	177
Figura 77 <i>Art Toy en Vista Frontal, Posterior y Lateral</i>	178
Figura 78 <i>Proceso de Realización Moldes del Toy</i>	180
Figura 79 <i>Moldes Terminados del Toy</i>	181
Figura 80 <i>Proceso de Fabricación</i>	182
Figura 81 <i>Pequeña Producción de Toys en Resina</i>	183
Figura 82 <i>Costos de Producción</i>	184
Figura 83 <i>Blank Toy Tienda Virtual</i>	186
Figura 84 <i>Página 52 y 53 - Manual de Personalización</i>	187
Figura 85 <i>Página 54 y 55 - Manual de Personalización</i>	187
Figura 86 <i>Manual de Personalización</i>	188
Figura 87 <i>Kit de Personalización</i>	189
Figura 88 <i>Guía 1- Álbum del Carnaval</i>	190
Figura 89 <i>Usando la Guía 1 - Álbum del Carnaval</i>	191
Figura 90 <i>Guía 2 - Lienzo de Creación</i>	192
Figura 91 <i>Usando la Guía 2 - Lienzo de Creación</i>	193
Figura 92 <i>Personalizando un Blank Toy</i>	194

Figura 93 <i>Personalización con Pinturas Acrílicas</i>	195
Figura 94 <i>Personalización con Masilla Epóxica</i>	196
Figura 95 <i>Piezas Personalizadas por Jóvenes</i>	197
Figura 96 <i>Plataforma Web</i>	199
Figura 97 <i>Personalizando un Blank Toy a través del Aplicativo Maker Toy</i>	200
Figura 98 <i>Realizando el Pago del Art Toy</i>	201
Figura 99 <i>Resultado Personalización Virtual</i>	202
Figura 100 <i>Toys Personalizados Inspirados en el Carnaval</i>	204
Figura 101 <i>Tarjeta Heiko</i>	205
Figura 102 <i>Tarjeta Caleb</i>	206
Figura 103 <i>Tarjeta Gael</i>	207
Figura 104 <i>Tarjeta Gilda</i>	208
Figura 105 <i>Primeros Bocetos</i>	209
Figura 106 <i>Propuestas en Digital</i>	209
Figura 107 <i>Primera Propuesta de Imagotipo</i>	210
Figura 108 <i>Bocetos Segunda Propuesta</i>	211
Figura 109 <i>Segunda Propuesta de Imagotipo</i>	212
Figura 110 <i>Bocetos Propuesta Final</i>	213
Figura 111 <i>Imagotipo Final</i>	214
Figura 112 <i>Construcción Reticular</i>	215
Figura 113 <i>Proporciones y Retícula</i>	216
Figura 114 <i>Funcionalidad del Imagotipo</i>	217
Figura 115 <i>Tipografía</i>	218
Figura 116 <i>Paleta Cromática</i>	219
Figura 117 <i>Primer Empaque</i>	220
Figura 118 <i>Segundo Empaque</i>	221
Figura 119 <i>Plano Empaque de los Blank Toys</i>	223
Figura 120 <i>Visualización Empaque de los Blank Toys</i>	224
Figura 121 <i>Plano Empaque de los Custom Toys</i>	225
Figura 122 <i>Visualización Empaque de los Custom Toys</i>	226
Figura 123 <i>Empaque Ecológico y Embalaje de los Blank Toys</i>	228

Figura 124 <i>Empaque Ecológico y Embalaje Custom Toys</i>	229
Figura 125 <i>Plano Empaque Ecológico</i>	230
Figura 126 <i>Visualización Empaque Ecológico</i>	231
Figura 127 <i>Los stickers</i>	232
Figura 128 <i>Stand de Exhibición en la Feria Tercer Carnaval Artesano</i>	233
Figura 129 <i>Instrumento de Testeo Nuf</i>	235
Figura 130 <i>Testeo Personalizando los Art Toys</i>	236
Figura 131 <i>Participación Startup Weekend</i>	244
Figura 132 <i>Creación de Carroza y Participación en el Carnaval</i>	245
Figura 133 <i>Participación Feria Carnaval Artesano</i>	246
Figura 134 <i>Participación como Expositor</i>	246
Figura 135 <i>Participación como Ponente</i>	247
Figura 136 <i>Recibiendo Mentorías con Expertos</i>	248
Figura 137 <i>Sustentación del Proyecto Ante los Jurados y Público en General</i>	249
Figura 138 <i>Resultado del Proceso Poeta YouthSpark</i>	251
Figura 139 <i>Participación Taller Hacedores de Juguetes</i>	252
Figura 140 <i>Certificado Curso Desarrollo de Sistemas Web</i>	253
Figura 141 <i>Certificado de Emprendimiento Ganador en el Proyecto Poeta YouthSpark</i>	254

Índice de Anexos

Anexo A. Mapa de Observación	265
Anexo B. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 1.....	266
Anexo C. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 2.....	267
Anexo D. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 3	268
Anexo E. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 4.....	269
Anexo F. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 5	270
Anexo G. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 6	271
Anexo H. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 7	272
Anexo I. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 8.....	273
Anexo J. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 9.....	274
Anexo K. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 10	275
Anexo L. Análisis Entrevista Artesanos – Pregunta 1.....	276
Anexo M. Análisis Entrevista Artesanos – Pregunta 2.....	277
Anexo N. Análisis Entrevista Artesanos – Pregunta 3	278
Anexo O. Análisis Entrevista Artesanos – Pregunta 4	279
Anexo P. Análisis Entrevista Artesanos – Pregunta 5.....	280
Anexo Q. Análisis Entrevista Artesanos – Pregunta 6	281
Anexo R. Análisis Entrevista Artesanos – Pregunta 7.....	282
Anexo S. Análisis Entrevista Artesanos – Pregunta 8	283
Anexo T. Punto de Vista.....	284
Anexo U. Álbum del Carnaval – Carroza Primer Puesto	285
Anexo V. Álbum del Carnaval – Carroza Segundo Puesto	286
Anexo W. Álbum del Carnaval – Carroza Tercer Puesto	287
Anexo X. Álbum del Carnaval – Carroza Cuarto Puesto	288

Glosario

Carnestolendas: Período que comprende los tres días anteriores al miércoles de ceniza, día en que empieza la cuaresma.

Idiosincrasia: Modo de ser que es característico de una persona o cosa y la distingue de las demás.

Jolgorio: Diversión o fiesta animada y bulliciosa.

Chirimía: Instrumento musical de viento formado por un tubo de madera cilíndrico o cónico, con 9 o 10 orificios que se tapan con los dedos, y una embocadura con doble lengüeta de caña.

Peyorativa: Que transmite una connotación negativa de desprecio o poco respeto.

Remembranzas: Imagen o conjunto de imágenes de hechos o situaciones pasados que quedan en la mente.

Antropomorfa: Es la atribución de características y cualidades humanas a los animales de otras especies, objetos o fenómenos naturales.

Misticismo: Estado de perfección religiosa que consiste en la unión o el contacto del alma con la divinidad.

Dualidad: La dualidad es la propiedad o el carácter de lo que es doble o contiene en sí dos naturalezas, dos sustancias o dos principios.

Morfología: Parte de la lingüística que estudia las reglas que rigen la flexión, la composición y la derivación de las palabras.

Antropocéntrica: Es la doctrina que, sitúa al ser humano como medida y centro de todas las cosas, y en el de la ética defiende que los intereses de los seres humanos son aquellos que deben recibir atención moral por encima de cualquier otra cosa.

Acervo: El concepto de acervo tiene su origen en el latín *acervus*. Se trata de un vocablo que describe a un conjunto de bienes o de un haber que resulta común a numerosos individuos. Un acervo puede acumularse y atesorarse por acopio, tradición o por herencia, según sea su origen y las motivaciones de quien lo mantiene a resguardo.

Alegoría: Del griego *allegorein* «hablar figuradamente», Figura retórica que consiste en representar una idea abstracta a través de símbolos o imágenes poéticas, la alegoría pretende dar una imagen a lo que no tiene imagen para que pueda ser mejor entendido por la generalidad.

Ancestral: Su definición es: “perteneciente o relativo a los antepasados”. Entendiendo por esto uno directo como padre o madre o un progenitor de un ancestro, abuelo, bisabuelo, etc. también se utiliza para referirse a un grupo de antepasados relacionados a un ascendiente directo como puede ser una familia, o etnia del cual desciende un grupo o un individuo.

Antropomorfa: Es la atribución de características y cualidades humanas a los animales de otras especies, objetos o fenómenos naturales.

Aledaño: Que está contiguo o cercano a un lugar

Antropocéntrica: Es la doctrina que, sitúa al ser humano como medida y centro de todas las cosas, y en el de la ética defiende que los intereses de los seres humanos son aquellos que deben recibir atención moral por encima de cualquier otra cosa.

Autóctono: Autóctono es un adjetivo que puede aplicarse al ser vivo, al producto o al lugar que es originario o nativo del país en el que se encuentran. Lo autóctono, por lo tanto, es propio de un sitio.

Ascendencia: El concepto de ascendencia hace referencia a los antepasados de una persona: es decir, a sus ascendientes. Los padres, los abuelos, los bisabuelos y el resto de los antecesores de un individuo constituyen la ascendencia del sujeto en cuestión.

Arcilla: Se conoce como arcilla al material que surge a partir de la agregación de silicatos de aluminio derivados del proceso de descomposición de distintos minerales. Estos silicatos se encuentran hidratados y, de acuerdo a la presencia de impurezas, pueden exhibir diferentes colores. En la Prehistoria el ser humano utilizaba arcilla para fabricar diferentes utensilios.

Cabuya: Esta palabra se refiere a una planta que pertenece en su clasificación taxonómica en la familia de las asparagáceas y a su vez al orden de los asparagales nativo de México conocidamente como pita o fique como nombres comunes, con hojas carnosas rematando en una afilada aguja, su sembrado es lento y las hojas donde se extrae un hilo. Fibra de la pita donde se elaboran cuerdas o lienzos.

Cestería: Se conoce como cestería al lugar donde se fabrican y/o se comercializan cestas o cestos. También se utiliza el término para aludir al arte de elaborar este tipo de productos.

Cohesión: Se conoce como cohesión a la acción y efecto de adherirse las cosas entre sí, bien sea materiales o inmateriales, como las ideas. La palabra cohesión es de origen latín “cohaesum”.

Conglomeración: Es algo obtenido por conglomeración (juntar, amontonar, unir fragmentos). De esta manera, el conglomerado puede surgir a partir de la unión de una o varias sustancias mediante un conglomerante, de manera tal que resulte una masa compacta.

Comparsa: Grupo de personas que desfilan juntas en una fiesta popular disfrazadas, a menudo con trajes del mismo tipo.

Carnestolendas: Período que comprende los tres días anteriores al miércoles de ceniza, día en que empieza la cuaresma.

Chirimía: Instrumento musical de viento formado por un tubo de madera cilíndrico o cónico, con 9 o 10 orificios que se tapan con los dedos, y una embocadura con doble lengüeta de caña.

Dualidad: La dualidad es la propiedad o el carácter de lo que es doble o contiene en sí dos naturalezas, dos sustancias o dos principios.

Gestor: Un gestor es alguien que gestiona: es decir, que se encarga de organizar, administrar o impulsar un proyecto, una actividad o un negocio. Hay diferentes tipos de gestores que cumplen con distintas tareas según su ámbito de acción.

Goznes: Pieza, en general metálica, formada por dos elementos que giran sobre un eje común y que sirve para permitir el movimiento de uno o los dos objetos unidos por esta pieza.

Hegemonía: Se refiere a la dirección suprema, la preeminencia o el predominio de una cosa sobre otra. Más usualmente se emplea en un sentido político para designar la supremacía de un Estado sobre otro u otros.

Hito: Acontecimiento puntual y significativo que marca un momento importante en el desarrollo de un proceso o en la vida de una persona.

Idiosincrasia: Modo de ser que es característico de una persona o cosa y la distingue de las demás.

Índole: Carácter o inclinación natural propia de cada persona, que la hace distinta del resto; condición.

Jolgorio: Diversión o fiesta animada y bulliciosa.

Misticismo: Estado de perfección religiosa que consiste en la unión o el contacto del alma con la divinidad.

Morfología: Parte de la lingüística que estudia las reglas que rigen la flexión, la composición y la derivación de las palabras

Multiculturalismo: Multiculturalidad es la existencia de varias culturas que conviven en un mismo espacio físico, geográfico o social. Abarca todas las diferencias que se enmarcan dentro de la cultura, ya sea, religiosa, lingüística, racial, étnica o de género.

Murga: La murga es un género artístico que combina música y teatro. Dicha denominación también se aplica a las agrupaciones que desarrollan este tipo de manifestación artística, que es muy frecuente en tiempos de carnaval y en otras festividades.

Ñapanga: Es la denominación que recibe la mujer mestiza, la cual se caracteriza por llevar un vestuario vistoso y único, típico de la zona andina surcolombiana, en el que se destacan materiales abrigados o telas pesadas para contrarrestar el clima y que consta de las siguientes prendas.

Pagano: Persona que adora a dioses que, desde la perspectiva de alguna de las tres religiones monoteístas (cristianismo, judaísmo e islam), se consideran falsos.

Peyorativa: Que transmite una connotación negativa de desprecio o poco respeto.

Permisividad: Significa ‘tolerancia excesiva’ o ‘condición permisiva’. La permisividad muestra un estilo de educación que los padres pueden asumir y que no es muy positivo desde un punto de vista pedagógico. La permisividad muestra la actitud de excederse en consentir a los niños al tomar en cuenta sus caprichos.

Remembranzas: Imagen o conjunto de imágenes de hechos o situaciones pasados que quedan en la mente.

Rito: Se trata de una costumbre o ceremonia que se repite de forma invariable de acuerdo a un conjunto de normas ya establecidas. Los ritos son simbólicos y suelen expresar el contenido de algún mito.

Rubro: Un rubro es un título, un rótulo o una categoría que permite reunir en un mismo conjunto a entidades que comparten ciertas características. Un rubro comercial es el sector de la actividad económica que engloba a las empresas que actúan en una misma área.

Salvaguardia: Desamparo persona o cosa que protege y defiende a alguien o algo.

Introducción

Las riquezas que posee el Carnaval en el aspecto cultural y también en el sentido de tradición y costumbre, se extinguen poco a poco ya que es el pueblo el que conserva y cultiva sus raíces e identidad, de la misma forma es también el pueblo el que las aparta y olvida; si no las reconoce y valora como tal. Es por esto que el Carnaval andino de Negros y Blancos, evento en el que sus actores y a la vez observadores como parte de éste, deben luchar por mantener siempre vigente esta maravillosa manifestación cultural perteneciente al territorio nacional y regional como también a la vida de la ciudad de Pasto y de cada uno de los miembros de esta.

La formulación del presente proyecto, tiene como principal componente realizar una propuesta para que la comunidad principalmente los jóvenes, se interesen y valoren el esfuerzo que el artesano imprime en sus creaciones, para que de esta manera entiendan y reconozcan el valioso tesoro artístico y cultural que posee la región.

Con el propósito de abordar el tema del debilitamiento en el proceso de transmisión y apropiación del patrimonio cultural del Carnaval, se propone el desarrollo de un producto innovador que se fundamente en la esencia del Carnaval y el trabajo que hacen sus artesanos, incluyendo a las diferentes modalidades de participación del mismo.

Es así como surge este proyecto de Art Toys, un proyecto de fabricación de juguetes novedosos inspirados en el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, el cual además de ser un juguete, se convertirá en una herramienta de aprendizaje interactiva que a la vez pueda fácilmente convertirse en un souvenir u objeto coleccionable y decorativo y además refleja las vivencias del carnaval con sus características propias, de manera que posibilite su apropiación desde el arte y sus expresiones como frutos de la cultura.

Tema de Investigación

La transmisión y apropiación del patrimonio cultural del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto mediante el diseño de Art Toys personalizables.

Descripción y Planteamiento del Problema

Planteamiento del Problema

El Carnaval es un acontecimiento que ocurre una vez al año; sin embargo, este se prepara durante el transcurso de todo este tiempo, así pues, ha tenido y sigue teniendo una evolución histórica, pero al igual que este evoluciona puede también deteriorarse. De tal manera que si no se toman acciones que busquen mitigar el debilitamiento de la tradición cultural se irá perdiendo este patrimonio inmaterial, así mismo se ha visto el poco interés por conservar y transmitir el legado, valores y creencias a las nuevas generaciones. Si bien se ha trabajado el Carnaval desde diferentes puntos, uno de ellos es partiendo de la academia; no obstante, siguen haciendo falta iniciativas centradas en el reconocimiento, valoración y preservación del patrimonio cultural del Carnaval como fuente de expresión cultural.

El Carnaval de Negros y Blancos de Pasto fue declarado como patrimonio cultural inmaterial de la humanidad por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) el 30 de septiembre de 2009, hecho que busca la

implementación de programas y proyectos que garanticen la salvaguardia del patrimonio cultural de esta importante manifestación. No obstante, si bien es cierto que el Carnaval se desarrolla en varias zonas del departamento de Nariño y en departamentos vecinos, sin embargo, se declaró principalmente como patrimonio al Carnaval de la zona urbana y rural del municipio de Pasto, dado que ahí se congregan las tradiciones culturales nativas de los indígenas Quillacingas, la herencia hispana y la tradición africana (Sansón, 2017).

De acuerdo a González Varas (2000) “la declaración de un bien cultural como Patrimonio Mundial no sólo implica ayudas materiales y técnicas o prestigio para el país sobre el que recae el nombramiento, sino que también supone asumir responsabilidades y obligaciones para su conservación” (Molano L, 2007, p. 77).

Es así que cuando estas obligaciones no se cumplen, el patrimonio inicia un proceso de deterioro, corre el riesgo de ser declarado dentro de la lista negra de la UNESCO, lo cual implica no sólo un desprestigio nacional por falta de gestión y voluntad política, sino la posible pérdida de un bien de gran valor para la humanidad.

Por lo anterior se ha creado un instrumento de gestión del patrimonio cultural de la nación; el documento plan especial para la salvaguardia del Carnaval de Negros y Blancos de pasto (PES, 2010), mediante el cual se determinan acciones y lineamientos encaminados a garantizar la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial. Entre los principales aspectos que amenazan estas manifestaciones culturales e inmateriales del Carnaval se encuentran:

El debilitamiento en el proceso de apropiación del patrimonio cultural del Carnaval por las dimensiones que ha tomado en los últimos años, lo que hace es que esta celebración sea vulnerable frente a su propio patrimonio cultural. Así mismo se manifiesta que, si no se protegen las esencias de la identidad y el significado de las manifestaciones, poco a poco se irá mutando a

feria y espectáculo al ritmo del consumo, el negocio y la demanda, desvirtuando la visión del Carnaval y la fiesta fundado en la persona, la cultura, la solidaridad, el encuentro, el juego y la vida. Cuando su verdadera fortaleza radica en la apropiación de sus raíces y esencias que orientan el presente y el futuro incluyendo a las nuevas generaciones y sus expresiones, como frutos de la cultura. Por esta razón, el patrimonio protege lo propio y auténtico como poder fundante para su desarrollo y se sustenta en la celebración de esta fiesta ritual de origen tri-étnico como manifestación de valores propios correspondientes a imaginarios propios de los actores urbanos y rurales que le dan identidad y sentido en la necesidad de regenerar la existencia individual y social (PES, 2010).

Por lo anterior se requiere de una postura conceptual y metodológica de preservación y transmisión cultural desde los imaginarios y símbolos de la fiesta y el Carnaval. La lúdica, la creatividad, el arte y el teatro, son componentes fundamentales de una apuesta sobre la apropiación ciudadana, estas competencias se encuentran instaladas en la población de Pasto, en los actores y artistas del Carnaval. Los retos son transmitir el patrimonio cultural a los ciudadanos desde el acto emocional, artístico y social de esta gran celebración.

Formulación del Problema

¿Cómo diseñar Art Toys a partir de las manifestaciones artísticas y culturales del Carnaval de Negros y Blancos, que aporten al proceso de transmisión y apropiación del patrimonio cultural en los jóvenes del municipio de Pasto?

Sistematización del Problema

¿De qué manera se puede aportar al proceso de transmisión y apropiación del patrimonio cultural del Carnaval?

¿Qué estrategia se debe usar para transmitir los valores culturales del Carnaval de negros y blancos a los jóvenes del municipio de Pasto?

¿Qué tipo de Art Toys se deben diseñar para que los jóvenes sientan interés en conocer la cultura del Carnaval?

Justificación

La posibilidad creativa del Carnaval es inmensa, además es un suceso para expresar sensaciones y vivencias en la cotidianidad, siendo protagonista la comunidad de vivir y participar en este acontecimiento. El Carnaval de Negros y Blancos proporciona herramientas de reflexión, preguntas de asombro, de interpretación, para descubrir a los demás creando nuevas ideas que cambien el significado de lo existente, haciendo del mundo y de su entorno la plaza donde habiten los sueños y fantasías que se recrean en disfraces, murgas comparsas, carrozas y en el juego.

El presente proyecto pretende la conservación, transmisión y apropiación del patrimonio cultural del Carnaval, desarrollando de esta manera el sentido de pertenencia por las manifestaciones artístico culturales en las nuevas generaciones de una manera dinámica y directa donde se pueda expresar conceptos, historias y saberes culturales.

Por este motivo, es necesario el trabajo desde los talleres de los artesanos, hasta el trabajo profesional en la academia que permitirá llevar la fiesta a otras dimensiones temporales. De igual manera llevar el Carnaval a las diferentes partes del mundo por medio de Art Toys que expongan el arte y cultura de esta gran manifestación.

Las razones que justifican el proyecto están fundamentadas en los factores atemporales y temporales manifestados en los Carnavales de Negros y Blancos de San Juan de Pasto, las cuales son:

Primero: salvaguardar el patrimonio cultural en sus procesos históricos y alejarlo de los procesos de aculturización

Segundo: descontextualizar la fiesta de su recorrido habitual para llevarla a los Art Toys producto de la investigación en Diseño

Tercero: desarrollar Art Toys innovadores que permitan vivenciar el arte del Carnaval en otro tiempo y espacio.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar Art Toys personalizables con el fin de transmitir, preservar y exaltar el patrimonio cultural del Carnaval de Negros y Blancos y posibilitar la apropiación en los jóvenes del municipio de Pasto.

Objetivos Específicos

- Mediante la clasificación y el análisis de las carrozas más importantes definir los valores culturales enmarcados en el Carnaval.
- Analizar la morfología y el estilo gráfico en que se fundamentan las carrozas del Carnaval y Adaptar los procesos gráficos en los Art Toys.
- Crear Art Toys con significado e identidad, con la capacidad de transmitir el patrimonio cultural del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.
- Brindar herramientas que permitan a los jóvenes gozar de la oportunidad de diseñar, producir y transformar los juguetes.

Contextualización

Macrocontexto

San Juan de Pasto capital del departamento de Nariño, donde se desarrolla esta investigación y es el principal escenario del Carnaval de Negros y Blancos, está ubicado al sur occidente de Colombia en la frontera con Ecuador. El municipio está compuesto por 12 comunas y 17 corregimientos, situados entre paisajes verdes, reservas naturales, lagunas y ríos de gran valor cultural y natural para el municipio, ocupa una superficie de 6.181 kilómetros cuadrados,

su cabecera municipal se ubica a una altitud de 2.527 metros sobre el nivel del mar. Con una población estimada de 392.930 habitantes según proyecciones del (DANE, 2018).

Surgido de tradiciones nativas, andinas e hispánicas el Carnaval de Negros y Blancos es un gran acontecimiento festivo que tiene lugar todos los años, desde el 28 de diciembre hasta el 6 de enero en San Juan de Pasto. Donde más de un millón de personas disfrutan de los eventos organizados en el marco de esta celebración, con la participación de casi 10.500 artistas y escultores que están acreditados para hacer su puesta en escena durante el recorrido de la senda del Carnaval en sus seis modalidades de participación: carroza, carroza no motorizada, comparsa, murga (andinos, maderas, metales y fueles), disfraz individual y colectivos coreográficos (Revista Semana, 2017).

En el aspecto cultural el Carnaval tiene inmersa diversidad de valores, creencias, sentires, manifestaciones, vivencias y costumbres que forman parte de la cultura. Así pues, los artesanos a través del arte de las carrozas del Carnaval permiten expresar el sentir de un pueblo, es una herramienta de comunicación social y un elemento de transformación cultural que proyecta muchos saberes que pueden ser llevados a otros escenarios para facilitar la apropiación cultural del Carnaval.

Se sabe que el Carnaval es un medio de expresión social, donde las temáticas reflejan el sentir del pueblo, en el que se llega a un clímax de igualdad y libertad: igualdad económica que permite tanto a ricos y pobres, como a negros y blancos, disfrutar de una diversión gratuita, donde el dinero pasa a segundo plano; igualdad de poder, sin miedo a ser reprimido; igualdad de razas y colores para que todos hablen la misma lengua, compartan la misma historia y practiquen el Carnaval.

Microcontexto

La modalidad de carroza, en la cual cada año participan alrededor de 20 obras artísticas que desfilan por la senda del Carnaval y que se construyen en un periodo mínimo de seis meses con la ayuda de 30 a 40 personas se encargan de las labores de pintura, soldadura, empapelado y modelado de cada carroza.

El cultor Narváez (2015) citado en Murillo (2016) afirma que; para la elaboración de las carrozas obras de arte efímero sobre ruedas, se requiere la transformación de diversos materiales, el uso de algunas técnicas artesanales y la implementación de oficios, como la cerrajería y la carpintería, entre otros. Dentro del proceso de construcción se encuentra el esculpido, tallado, pintado, resanado, lijado y empapelado, siendo esta técnica artesanal la más antigua, implementada en el Carnaval por el Maestro Zambrano desde 1948, la cual consiste en realizar una estructura en metal o madera para consolidar bloques de arcilla, que son esculpidos por el cultor para recrear las figuras alegóricas; estas figuras son recubiertas posteriormente con papel de azúcar (denominación recibida al papel kraf) unido con cola de orejas (denominación a la cola producida artesanalmente después de la cocción prolongada de las orejas del marrano), proceso dispendioso por la magnitud de las figuras y el secado de las mismas el cual depende del clima. Posteriormente esta capa de papel llamada papel mache o encolado se separa de la arcilla para ser estucada con yeso, para después ser lijada y pintada.

Este proceso es denominado por Corpocarnaval como técnica tradicional del papel encolado o papel maché, el cual, según reglamento de 2015, las carrozas deben ser elaboradas en un 50% en dicha técnica.

Marco referencial

Los antecedentes se convierten en herramientas de apoyo, usados como canales de movilidad que permiten centrar la mirada en experiencias donde se hayan dinamizado los procesos culturales desde la disciplina del diseño gráfico. Motivo por lo cual es importante hablar de referentes de índole gráfica y cultural, principalmente por sus elementos conceptuales, culturales y patrimoniales más que por su estética gráfica, lo cual brinda un bagaje rico y experiencia valiosa en el desarrollo de artefactos de diseño.

Desde la mirada internacional de los referentes que aportan al presente proyecto, en cuanto a la perspectiva de la apropiación cultural se puede citar el proyecto:

Procesos Prácticos e Identitarios de Apropiación Cultural de los Carnavales de Valparaíso 2010 Santiago de Chile.

Este proyecto tenía como objetivo general, medir el grado de apropiación de los habitantes de Valparaíso, respecto de los Carnavales culturales, es un trabajo que se inserta en el tema del patrimonio cultural intangible, su reconocimiento, valoración y preservación. El reconocimiento y valoración no solo de sus cultores y creadores, sino también de la comunidad, autoridades y gestores culturales de toda índole. La preservación que implica la selección de los ritos, costumbres, tradiciones y su reiteración en el acto diario, como también, en la presentación y recreación en escenarios propicios para la salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial (Rojas et al., 2010).

El patrimonio cultural inmaterial está definido por las prácticas, las representaciones, las expresiones, los conocimientos, las habilidades, así como los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales asociados con ellos, que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconocen como parte de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial,

transmitido de generación en generación, es recreado por la comunidad y grupos en respuesta a un entorno en interacción con la naturaleza, y su historia les proporciona su sentido de identidad. En este proyecto se realizó una investigación de tipo cualitativa en terreno de las manifestaciones artísticas y culturales de la ciudad, visitando los lugares públicos y privados donde se desarrollan estas actividades, conversando con los organizadores y público asistente, recogiendo sus opiniones acerca de lo que consideran cultura porteña y qué les significa el Carnaval cultural de Valparaíso.

En el proceso de obtención del conocimiento cualitativo se realizó la aplicación de políticas culturales en el territorio, en el conocimiento del hacer, en las opiniones y vivencias de las personas respecto de la aplicación, de esta manera permiten contrastar los detalles humanos versus las medidas y programas propuestos para el Carnaval cultural de Valparaíso. Es así que es posible aproximarse a medir el grado de participación y apropiación de esta actividad en los porteños y personas que participan.

Continuando con la mirada internacional podemos mencionar el proyecto;

Origen Peregrino

Es un emprendimiento que busca difundir la cultura peruana, a través de la creación y diseño de piezas que están enfocadas a interpretar manifestaciones culturales del Perú.

Diego Lau, Aldo Estrada, Hugo Kuroki y Gonzalo Espinoza iniciaron Origen Peregrino, tras buscar una idea de negocio que integre dos de sus pasiones: el diseño y la cultura peruana. Origen Peregrino tuvo como preámbulo el diseño de partes personalizadas de legos que representan a personajes como el Señor de Sipán y el Danzante de Tijeras. Todas las piezas, unas obras de arte; motivo por el cual decidieron crear un proyecto mucho más grande, con mayor libertad de creación, pero principalmente que estuviera inspirado en el Perú. Su lanzamiento fue

en el 2015 y al poco tiempo, a través de las redes sociales, miles de personas halagaban cada una de las piezas cargadas de peruanismo y además mostraban interés por los productos. Y es que hablar de Origen Peregrino es referirse a diseño, arte, cultura, historia y Perú; es decir, no es un emprendimiento que solo busca vender productos, sino que también tiene como objetivo que la cultura peruana se difunda para que, de esta forma sea cada vez más conocida.

Los creadores de Origen Peregrino no tuvieron mejor idea que crear a un curioso personaje. El cual se puede observar en la figura 1, se trata de Tama un peregrino que tiene como función contar sus experiencias de viajes, luego de recorrer distintas regiones del país. Él va conociendo distintas artesanías, muchas manifestaciones culturales, muchas historias y busca reinterpretarlas a su modo (La Nación, 2017).

Figura 1

Art Toys Tama - Origen Peregrino



Fuente: Tomada de (Origen Peregrino, 2020)

Un proyecto significativo e interesante en su desarrollo conceptual y gráfico es:

Los patroncitos de Jumping Lomo

Creados por Jieying Li y Guillermo Fajardo los cuales son una línea de esculturas que comenzó a desarrollarse y conceptualizarse justamente como un proyecto universitario. Los creadores se basaron en las fiestas patronales porque les encantaron las vibras, los colores, el

mundo iconográfico, las historias que llevan y la felicidad que transmitían. Fue así como nacieron estos personajes que, al inicio estaban hechos como muñecos de trapo. Los colores y vitalidad de los personajes son un reflejo del espíritu de las fiestas y se han convertido en un rasgo distintivo. Los símbolos, los colores y sobre todo la energía que emiten inspiraron a proyectar en este nuevo formato gráfico toda la vibra de las celebraciones peruanas.

Los creadores producen desde esculturas hasta pines, así que los materiales pueden ser cerámica, resina, metal, etc. Cada proceso es diferente y requiere especialistas en el campo para mantener la mejor calidad y acabado. Como se puede observar en la figura 2, algo que caracteriza la mayoría de las obras es que son pintadas a mano (PQS, 2015).

Figura 2

Los patroncitos – Jumping Lomo



Fuente: Tomada de (Jumping Lomo, 2014)

Otro referente muy importante para esta investigación es:

Aucantuwe

Es un proyecto de Chile de la diseñadora industrial Paola Goldschmidt, la cual creo una serie de juguetes articulados para niños, sobre relatos míticos de la tradición chilena, entre los que se encuentran; el ave alicanto, los delfines Selk'Nam y el torito de Caliboro, como se observa

en la figura 3. Este proyecto mezcla la artesanía, el diseño industrial, la promoción de la lectura infantil, el rescate de la tradición oral indígena y la ilustración. Así mismo los acompaña un libro ilustrado con estas historias.

“Este proyecto surge de la necesidad de recuperar el patrimonio intangible de nuestros pueblos originarios. Es primordial que los niños puedan desarrollar vínculos con estos conocimientos tradicionales para construir una identidad nacional que considere el componente originario de nuestro país” (Goldschmidt, 2014).

Figura 3

Juguetes Aukantuwe



Fuente: Tomada de (Aukantuwe, 2014)

En la búsqueda de un referente de tipo gráfico es importante mencionar el proyecto de investigación denominado:

Kainazha Art Toys Ancestrales

Desarrollado por el diseñador Industrial de la universidad de Nariño, Jesús Iván Botina Meneses quien crea una serie de Art Toys personalizables basado en la morfología cerámica de

las culturas Nariño, ver figura 4. Cabe resaltar que estos juguetes fueron creados con el propósito de generar un vínculo entre el mundo prehispánico nariñense y el mundo actual donde se promueve el rescate de los valores de nuestra cultura, mediante la creación de un producto innovador y lúdico que refuercen la identidad ancestral. Así mismo, contribuya a la valoración y recordación de la riqueza morfológica y simbólica presente en nuestras culturas prehispánicas; buscando la manera de mantener un pie en la cultura tradicional y al mismo tiempo colocar el otro en el mundo globalizado sin abandonar valores, practicas sociales y culturales propias (Botina, 2014).

Figura 4

Art toys Ancestrales Kainazha



Fuente: Adaptada de (Botina, 2014)

Marco Conceptual

Al iniciar esta investigación fue necesario conocer diferentes palabras con su respectiva definición, las cuales permiten comprender los temas y teorías de variados estudios respecto a conceptos y planteamientos que son considerados en este análisis. A continuación, se muestra el listado:

Identidad Cultural

El concepto de identidad cultural encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales como; costumbres, valores y creencias. La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente, se alimenta de forma continua de la influencia exterior. De acuerdo con los estudios antropológicos y sociológicos, la identidad surge por diferenciación y como reafirmación frente al otro. Aunque el concepto de identidad trascienda las fronteras (como en el caso de los emigrantes, refugiados, desplazados), el origen de este concepto se encuentra con frecuencia vinculado a un territorio.

La identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es los sistemas de valores y creencias.

Existen manifestaciones culturales que expresan con mayor intensidad que otras su sentido de identidad, hecho que diferencian de otras actividades que son parte común de la vida cotidiana. Por ejemplo, manifestaciones como la fiesta, el ritual de las procesiones, la música, la danza, y a estas representaciones culturales de gran repercusión pública, es por esto que la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) las ha registrado bajo el concepto de “patrimonio cultural inmaterial” como es el caso del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.

La identidad cultural por lo tanto sólo es posible y puede manifestarse a partir del patrimonio cultural, que existe de antemano y su existencia es independiente de su reconocimiento o valoración; “El patrimonio y la identidad cultural no son elementos estáticos,

sino entidades sujetas a permanentes cambios, están condicionadas por factores externos y por la continua retroalimentación entre ambos” (Molano L, 2007, p. 74).

Por lo anterior se puede afirmar que la identidad está ligada a la historia y al patrimonio cultural. Así mismo se debe tener claro que la identidad cultural no existe sin la memoria, sin la capacidad de reconocer el pasado, sin elementos simbólicos o referentes que son propios y que ayudan a construir el futuro.

Patrimonio Cultural

Al igual que el término cultura, patrimonio es un término que ha evolucionado en el tiempo y ha pasado de ser un concepto relacionado con lo monumental, lo artístico (básicamente pintura y escultura) a lo inmaterial como las costumbres y las tradiciones.

El patrimonio cultural es importante para una sociedad, porque es la historia entre la memoria individual y la colectiva, es parte de la transmisión de lo que ha sucedido en un territorio determinado. Romilly (1998) señala que “Nadie puede vivir sin recordar y nadie puede vivir tampoco sin los recuerdos de la historia, la historia está allí orientando nuestros juicios a cada instante, formando nuestra identidad, determinando la fuente y toma de conciencia de nuestros valores” (Molano L, 2007, p. 77).

Destruir un patrimonio o dejar que se deteriore es negar una parte de la historia de un grupo humano de su legado cultural. El patrimonio que ha producido a lo largo de su historia y ha logrado conservar un pueblo, es lo que lo distingue, lo que logra identificarlo, lo que alimenta su identidad cultural y lo que define mejor su aporte específico a la humanidad. (Molano L, 2007, p. 77)

Al mismo tiempo se debe tener en cuenta que el patrimonio es la identidad cultural de una comunidad, es uno de los ingredientes que puede generar desarrollo en un territorio, permitiendo equilibrio y cohesión social.

Patrimonio Inmaterial

En cuanto al patrimonio cultural inmaterial, este se conoce también como patrimonio intangible, ya que abarca la lengua hablada, la forma en que se relacionan con los otros, los oficios que se realizan, los conocimientos sobre la naturaleza y el trato que se le da a la misma, la música, los bailes, las celebraciones y los carnavales.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO 2001) consigno que:

El patrimonio inmaterial abarca los procesos adquiridos por las personas junto con las competencias y la creatividad heredadas y que continúan desarrollándose, los productos que manufacturan, los recursos, el espacio y otras dimensiones de corte social y natural necesario para que perduren e inspiren dentro de sus comunidades, un sentimiento de continuidad y nexos con las generaciones procedentes; ello revierte en una importancia crucial para la identidad, salvaguardia, diversidad cultural y creación de la humanidad. (Molano L, 2007, p. 80)

Es así que este patrimonio ayuda a entender quiénes somos y a reflexionar sobre cómo queremos ser, también ayuda a fortalecerse como grupo para mantener la cultura en los nuevos tiempos, permitiendo tener un desarrollo a un ritmo propio. Por lo cual es importante que esta memoria permanezca viva, evitando la principal amenaza que es el olvido; cuando esta deja de ocupar un lugar en la memoria y en la forma de vivir, se va perdiendo sin darse cuenta.

Marco Teórico

Capítulo I El Carnaval

¿Qué es el Carnaval?

De acuerdo a Da'Matta (2002) citado en Orjuela (2012) los carnavales son celebraciones urbanas en la que no existen exclusiones por raza, sexo o clase, que generan en la comunidad un estado de éxtasis liberador en el que desaparece la individualidad para permitir la homogenización de la comunidad. Por lo cual es común la transformación de los rangos sociales mediante el uso de máscaras y disfraces, así como la permisividad para romper con los cánones morales y religiosos durante el tiempo que dura la fiesta a partir de la exaltación de la sexualidad y la ebriedad.

Es así que desde épocas antiguas todos los grupos humanos han tenido celebraciones que cumplen las características generales de los Carnavales, como se registró anteriormente; pero se dice que los Carnavales como los conocemos hoy en día son una mezcla que se dio en el encuentro de culturas y, en este sentido, no se rastrea un solo origen fundador, sino que se reconoce la posibilidad del cambio en el tiempo de las festividades y la inclusión de nuevos elementos en las mismas.

Por otra parte, la definición del término Carnaval que dan los diccionarios de lengua española es la siguiente: “son los tres días que preceden al miércoles de ceniza, fiesta popular celebrada en tales días”. Sin embargo teniendo en cuenta esta definición, el Carnaval Andino de Negros y Blancos es independiente de tal afirmación, ya que este tiene ocurrencia en los primeros días del mes de enero, seguido de las celebraciones de navidad y año nuevo. Cada uno de sus días tiene su razón de ser, ligada a determinado evento que en tal día tuvo ocurrencia y también poseen un gran rasgo de cultura y tradición.

Origen del Carnaval

El Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, es uno de los más antiguos, de mayor multiculturalismo y de los más abiertos y participativos de Colombia, aunque existen varias versiones sobre su fecha de fundación todas coinciden en que ocurrió en el siglo XX.

Orozco (2010) citado en Paz Romero (2010) afirma que:

Este evento de carácter popular se lleva a cabo fuera del calendario tradicional de los Carnavales de todo el mundo, enmarcado por las fiestas paganas y cristianas en el periodo de Cuaresma o de la primera luna llena en primavera; sus orígenes están ligados a las fiestas andinas ancestrales, a las que posteriormente se integraron tradiciones europeas y africanas. (p.35)

Este carnaval es el único que tiene en sus raíces la influencia de tres culturas representadas en cada uno de sus días; la herencia de la raíz cultural hispánica, nace en la época de la colonización española con todo lo que en ella conlleva, aquí se encuentra la ideología cristiana y el aporte de instrumentos musicales, como la chirimía. También está la cultura Negra proveniente de África, la cual enriquece con su música, sus danzas, sus ritos, su lucha, sus cantos de libertad; la cual conjugo hasta originar el día de los negritos y, finalmente esta la cultura Indígena con elementos carnavalescos procedentes de comunidades de Pasto; como los Quillacingas, que se manifiestan en formas teatrales como son las murgas, comparsas, mascaradas, etc. Donde la acción ritual de la danza está implícita, y son los principales motivos alegóricos que llevan a un referente propio de la cultura precolombina.

Este hecho lo caracteriza y diferencia entre otras expresiones similares, empezando por la fecha en que se ejecuta, la cual tiene un origen netamente indígena, puesto que coincide con la celebración de la Luna (Quilla), que guarda reminiscencia con los rituales realizados por los

pastos y los Quillacingas, culturas agrarias que, en época de cosecha, honraban con danzas a la luna, y en otros rituales hacían plegarias al sol, para amparar sus cultivos (Corpocarnaval, 2020).

Con la llegada de los españoles, la fiesta indígena cambio mucho. Intentaron acabarla, destruyendo las hermosas máscaras, los instrumentos musicales y los propios trajes de los danzantes, solo el interés de la comunidad indígena logró salvar sus tradiciones festivas (Muñoz, 1985, p. 13).

Según lo explica el Académico Don Neftalí Benavides Rivera citado en Muñoz (1985) “los pastusos jugaban a 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.

La celebración del juego de negritos, nos recuerda el aporte de la rica cultura de la etnia negra. La música, la danza, los cuentos, los juegos y los sistemas de medicina que aún subsisten en la costa, son de clara ascendencia de la cultura africana, que logró sobrevivir en los Palenques de Cimarrones, tanto del Cauca como del Norte de Nariño. Por esa historia, el día cinco de enero en Pasto, se vive una alegría especial y se juega a la “pintica”.

Históricamente, el Carnaval de Pasto adquirió una especial y vitalista dedicatoria a la niñez y la juventud, siendo los últimos 3 días los más importantes del jolgorio. Es por esto que, desde hace más de noventa años, se lo conoce como “Carnaval de Negros y Blancos” celebrándose el 4 de enero, el día de la “Familia Castañeda” y de lo rural Americano, el 5 de enero, el día del “Juego de Negros y de África” y el 6 del mismo mes, el día del “Juego de Blancos y de Europa”. (Fierro Castro, 2014, p. 35)

Por consiguiente, en la última década el Carnaval se inicia el 28 de diciembre con el juego por inocentes o anteriormente Carnaval del agua que en otras ciudades se reconoce como el Carnaval de las flores y la presentación de las reinas populares, seguido los años viejos el 31 de diciembre que se reconoce como el desfile de los carros alegóricos referidos al fin y al inicio del año, posteriormente el 2 de enero se encuentra la celebración del día de la juventud, considerando también elementos propios de la generación de valores que se aplican a la generación de nuevos conceptos para la creación de carrozas.

La Fundación Estanislao Merchancano (2013) afirma que:

La fiesta como tal tiene desde 1927 una programación oficial organizada, donde pastusos y visitantes pueden gozar del juego y disfrutar de los desfiles, bailes y comparsas que inicialmente duraban solo dos días, el 5 y 6 de enero. Sin embargo, a través de los años se han ido incorporando todas aquellas tradiciones que en la actualidad hacen parte integral del Carnaval; por ejemplo, desde 1975, se ha dispuesto un día para el "Carnavalito", generalmente celebrado el 3 de enero, se trata de una representación infantil de motivos alegóricos, murgas, comparsas y disfraces. El 4 de enero se celebra en Pasto la Llegada de la familia Castañeda, rememorando a aquellos campesinos del Encano, aunque otras fuentes dicen que eran antioqueños. (Fierro, 2014, p. 35)

Según el Plan Especial de Salvaguardia del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, a finales del siglo XIX nuevos sectores sociales como el campesinado y los artesanos se integraron al Carnaval para jugar un papel fundamental en la producción manufacturera; en este contexto aparece el 6 de enero como "el día de los blanquitos", día en que los artesanos de las carrozas participan desde 1920 con toda su creatividad y su trabajo manual plasmados en grandes esculturas de papel (PES, 2010).

Por esta razón cuando la tradición se difunde en Pasto por influencia cultural, los pastusos lo convierten en una ceremonia galante, donde el caballero pedía permiso para poder aplicar la pintica a la dama de sus anhelos, quien, al aceptarlo, solo dejaba que se le pintara la mano o la mejilla (en ese entonces se usaba un cosmético fino y perfumado que se importaba de Paris), para agradecer el permiso, el caballero le regalaba un clavel. El sentido cultural de esta fiesta es recuperar el origen común de todos los ciudadanos, gracias a que todos los rostros pierden la identidad debido a las pinticas generalmente de color negro, aunque con el paso del tiempo se han incluido más colores (Alcaldía de Pasto, 2011).

En resumen, el Carnaval Andino de Negros y Blancos, es una celebración popular de este territorio en el cual se le rinde homenaje a la procedencia de estas tres culturas; (hispánica, indígena y afro) y además es donde se despliega una gran herencia cultural en donde año tras año se recuerda la procedencia y el vínculo con el pasado (Melo et al., 2002).

Características Generales del Carnaval

En la mayoría de los registros históricos y oficiales, así como en la memoria colectiva de los actores del Carnaval, se considera la década de 1960 como un instante de transición. Puesto que se recuerda como un momento histórico en el cual se dieron los primeros pasos para la construcción del Carnaval que se conoce en la actualidad, ya que durante dicho periodo se dio un fenómeno de afirmación cultural. En referencia a estos años, la historiadora Lydia Inés Muñoz, indica que:

Las tendencias en las representaciones alegóricas desde lo popular son sobre el costumbrismo, el mensaje social, la representación naturalista. Las evocaciones a los personajes históricos de la región, sus paisajes, expresiones culturales, sus valores

cotidianos y la representación plástica de lo típico se hacen presentes desde esta época hasta nuestros días. (Orjuela, 2012, p. 20)

Por lo anterior para la década de los sesenta ya se habían consolidado fuertemente varios personajes y ritos dentro del Carnaval y otros habían desaparecido. Por ejemplo, la Familia Machuca en cierto momento reemplazó a la Familia Castañeda, pero esta última finalmente se posicionó como parte fundamental de la fiesta por ser más significativa y tener una tradición más fuerte. En igual forma hacia 1948 aproximadamente, desaparecieron los encuentros de los copleros, No obstante, permaneció en el Carnaval el bando de Pericles, evento con el que se abre hoy en día la fiesta para invitar a la gente a gozarse el Carnaval. Igualmente, se oficializa el desfile de los Años Viejos el 31 de diciembre, con el que los artesanos empezaron a hacer crítica social y política desde su propio lenguaje. El espacio del Carnaval estaba abierto a cambios e innovaciones, haciéndose notorio que, desde las creaciones artísticas, los pastusos contaban con la posibilidad de expresión y reconocimiento (Orjuela, 2012).

Principales Eventos en el Carnaval

Según (Zarama & Castelblanco, 1999) para la década de 1950 hay un evidente interés de parte de los organizadores por incentivar la participación en el Carnaval aumentando los premios, sin embargo, el Carnaval aun no representaba un gran acontecimiento para la ciudad pues para el juego de los negritos y blanquitos, los pastusos se daban cita en los barrios. No obstante, es de reconocer la importancia relativa que tenía la fiesta en tanto que se había convertido en una tradición o rito de inicio del año desde la década de 1920.

Para inicios de los sesenta hay un naciente sentimiento de orgullo por la celebración del Carnaval, pues empieza a mostrar signos de su posicionamiento como la mayor manifestación

cultural de la región, gracias a las acciones de sus organizadores y para el año de 1962 se lee en un artículo del periódico local El Derecho:

Jamás anteriormente, nuestra ciudad había dado tantas demostraciones de arte, sana alegría, buen humor, cultura y civismo, como durante el desarrollo de estas tradicionales festividades carnestoléndicas, cuya realización bien puede calificarse como un nuevo punto de partida hacia la conquista de las mejores aspiraciones de los nariñenses.

(Orjuela, 2012, p. 21)

Por este motivo el Carnaval de Pasto se empezó a organizar de tal manera que las carrozas no desfilaran desordenadamente por las calles de los barrios, sino que circularan en un gran desfile por las principales avenidas de la ciudad. Lo anterior, sumado a la organización y reglamentación del concurso, logró convertir al Carnaval en una celebración que gradualmente llamaba más la atención de la prensa nacional y lo posicionaba como destino turístico. Se elogió fuertemente la carroza del maestro Servio Tulio Torres: El Dios Buda que, según los periódicos, sorprendió por sus buenos acabados y dio para hablar en la prensa nacional, su arte contribuyó a levantar el nivel cultural de los Carnavales, lo cual los medios de comunicación locales subrayaron como motivo de orgullo.

En 1963, el maestro Alfonso Zambrano Payán realizó la carroza Conchita en la Fiesta Brava que se convirtió en un hito del Carnaval y selló, para algunos investigadores, el comienzo de las temáticas regionales y locales. Lo interesante de la carroza es que su temática no hacía honor a personajes foráneos vistos en la televisión o los libros de historia, sino que por primera vez se refería a una persona conocida por todos, una vecina en la ciudad. Conchita era una anciana que se dedicaba a las tareas domésticas y a hacer mandados, pero nunca faltaba a las fiestas públicas de la ciudad. Por esta razón en la carroza la representaron con un traje muy

elegante rodeada de lujos, como muestra figura 5. Además, la técnica utilizada en papel y yeso permitía el movimiento de la anciana maquillándose y el tamaño de la escultura superaba los estándares del momento (Orjuela, 2012).

Figura 5

Carroza Conchita en la Fiesta Brava. Maestro Zambrano, 1963



Fuente: Tomada de (Orjuela, 2012)

Por lo contrario, para los miembros del jurado en esta ocasión mereció el segundo puesto, siendo superado por la carroza; La Familia Donald del maestro Servio Tulio Torres, principalmente por su decisión de decorarla de tal manera que pareciera una lancha y no, como se venía haciendo, colocando varias figuras sobre el planchón de un camión, como se puede observar en la figura 6. Según el maestro la idea de realizar la carroza sobre personajes de Disney surgió de los programas que más se veían en televisión en esa época y el atractivo que representaba para los niños.

Figura 6

Carroza La familia Donald. Maestro Torres, 1963



Fuente: Tomada de (Orjuela, 2012)

Según Muñoz (2005) citada Orjuela (2012) para mediados de la década de 1960, las otras modalidades del Carnaval se empezaban a contagiar de los temas regionales. En 1964 los disfraces más llamativos fueron Los Cocacolos y Los Indios Salvajes; en las comparsas infantiles realizaron Los futuros Campeones y Los Cuatro Alegres Compadres de Quillanquer. En 1965 en la modalidad de disfraces en bicicleta, Aurelio Cabrera hizo La Casita China en la Luna, que fue alabada en los medios periodísticos por su excelente acabado y sentido del humor; en las comparsas, Olmedo Villareal presentó el maíz de Nariño, que era una imagen mitad vegetal, mitad humana y representaba una ofrenda a la madre tierra. En cuanto a las murgas, por su parte tuvieron en su repertorio música autóctona nariñense.

En lo que concierne a las carrozas, 1966 fue el primer año en la historia del Carnaval en que hubo predominio de las carrozas de temáticas regionales. Sobresalieron los trabajos de

Alfonso Zambrano con El Chambú, de Lizardo Erazo con el Plato Típico Nariñense, de Carlos A. Estrada con Campesinos nariñenses, de Gerardo Narváez con Paseo Campesino y de José Ordoñez con Paisaje de mi Galeras. Además de la gran acogida que empezaba a tener la iniciativa de los anteriores artesanos, también la Normal de Occidente y la Universidad de Nariño comenzaron a hacer presencia con la creación de sus carrozas (Orjuela, 2012).

En 1971 se consideró que el Carnaval había tenido un éxito sin precedentes. Los Jurados calificadores fueron escogidos con rigurosos criterios sobre sus conocimientos o experiencias en las técnicas de cada una de las modalidades para que trabajaran en conjunto, con la junta organizadora del Carnaval. Las carrozas, murgas, comparsas a pie y disfraces individuales recibieron los premios el mismo día del desfile, lo cual no era lo habitual. Además de ello, la conglomeración del público fue mayor a la acostumbrada.

A pesar que los temas regionales parecían llamar la atención de los jurados, se seguían presentando carrozas con temáticas universales. Por esta razón los para 1972 los premios fueron entregados, en primer lugar, Embrujo Gitano, en segundo lugar, Fantasía Oriental y el tercer lugar para Fantasía del Lago de los Cisnes; las menciones honoríficas se las llevaron la prensa, Agualongo y Añorando el Pasado. La carroza ganadora, a pesar de representar la cultura gitana, llamó la atención del jurado por la calidad del diseño y acabados de la creación, como son los arabescos de los bastidores y los trajes llevados por los jugadores que acompañaban la carroza.

Al inicio de la década de los setenta, se comentaba entre los artesanos que del Carnaval “no se vive ni se pueden esperar grandes rentabilidades, pues los premios apenas alcanzan para cubrir los gastos de la creación” (Comunicación personal, Córdoba. 2011). Sin embargo, la participación continuó siendo constante por parte de algunos de ellos, pues por diferentes motivaciones se sentían comprometidos o deseosos de preservar este espacio.

Se vivía en la ciudad una gran expectativa por el desfile de las carrozas del 6 de enero, los artesanos trabajaban durante periodos de tiempo más largos y requerían de mayores recursos para presentar trabajos más impactantes y sobresalientes. En el tradicional desfile de la familia Castañeda, se incluyeron igualmente motivos típicos y regionales, ese día el batallón Boyacá organizó la comparsa Agua de la Pila del Parque. Aguateros cargamos al estilo de antes. La administración del Carnaval, por su parte hizo innovaciones a los días del pre-carnaval teniendo referentes externos, como se vio en el desfile de bastoneras y de carrozas internacionales. Estas acciones de los organizadores, demuestran que la formación del Carnaval como espacio de reafirmación de una identidad nariñense no fue jalonada por un solo grupo, sino que se formó a partir de acciones coordinadas y espontáneas por varios actores, inducidos por unos sentidos en constante construcción que fueron compartidos por la comunidad involucrada.

Otro elemento central en el desfile y decisivo para los jurados fue el sentido del humor, para 1973 los militares representaron la comparsa las ñapangas, en la que los hombres iban vestidos de ñapangas con pelucas de cabuya y maquillaje exagerado. En las carrozas también se empezaron a tener en cuenta los toques humorísticos y creativos, y cada año el reto era mayor en cuanto a la escogencia de los temas a representar. El orgullo por el Carnaval y el sentido identitario se hizo más fuerte entre los participantes y observadores. En los medios de comunicación locales se hacía homenaje a las carrozas de Alfonso Zambrano, de Sigfredo Narváez y de José Córdoba, los ganadores del concurso (Orjuela, 2012).

El Trabajo de los Artesanos Involucrados en el Carnaval

Las técnicas artísticas y las formas estéticas que se exponen en el Carnaval, así como las modalidades en las que participa la comunidad, van cambiando constantemente. Por esta razón se puede notar que las transformaciones van dirigidas siempre a mejorar las técnicas

dependiendo de las cualidades del espacio donde se presentan y las exigencias por parte de la comunidad por convertir al Carnaval en expresión y creador de identidad entre los nariñenses.

Es así que se reconstruye aquí la trayectoria de vida de algunos artesanos, como el proceso en la realización de los talleres para crear sus obras y las relaciones entre ellos. Esto, con el propósito de entrever la manera como la comunidad crea lazos de solidaridad para un fin común. Las carrozas son realizadas con el objetivo de aportar a la diversión y al esparcimiento, ya que progresivamente se han convertido en un ritual de comienzo de año en el cual circulan mensajes, ideas e historias que finalmente dotan de un sentido vital en el espacio del Carnaval. Por este motivo, se crea en los artesanos y sus ayudantes la tradición de participar y la idea de que todo esfuerzo y trabajo vale la pena (Orjuela, 2012).

Por lo anterior, actualmente las carrozas de los artesanos son creaciones estéticas que requieren de una planeación, ejecución y evaluación. Se ha encontrado adicionalmente, que para ciertos artesanos reconocidos la realización de carrozas es un oficio heredado de varias generaciones y se convierte en un proyecto en el que se coordina la participación de varias personas, una familia o un barrio (Orjuela, 2012).

En el Carnaval andino de Negros y Blancos las carrozas se encuentran como principal atracción, razón por la cual los artesanos y sus maravillosas creaciones juegan un papel importante dentro de este evento, puesto que de ellos depende la elaboración de motivos alegóricos que dan vida, color y ese toque mágico al Carnaval.

Los artesanos por medio de los motivos simbolizan, representan y expresan gran parte de las más importantes vivencias, tradiciones y costumbres. Ellos son los encargados de moldear, decorar, pintar, crear gestos y movimientos en las figuras y armar la carroza; se esmeran por presentar un trabajo de óptima calidad y agrado para el pueblo. Es así como

se han ganado un espacio primordial en el Carnaval andino, considerados como verdaderos y grandes artistas por su trabajo, creatividad y conocimientos sobre arte y cultura. (Melo et al., 2002, p. 48)

Trabajo en los Talleres

En lo que concierne al trabajo en los talleres según los artesanos se destacan nueve pasos principales en la creación de las Carrozas para la participación en el Carnaval, los cuales se describen a continuación:

- Tomarse un trago: cuentan los artesanos que las ideas para el tema de sus carrozas generalmente surgían mientras se tomaban un trago con sus amigos. En estas conversaciones nacían dos o tres ideas de historias o mitos que ellos conocían bien o que les traían recuerdos de su infancia.

- Investigar y definir el tema: una vez que habían decidido dos o tres ideas, investigaban con mayor profundidad sobre esos temas. Preguntaban a sus familiares y leían sobre las historias que pensaban recrear en sus trabajos para finalmente decidirse por una y conocer en profundidad de qué se trataba el tema escogido. Las ideas eran sencillas, llevadas a los cuentos o las anécdotas que se narraban. En este trabajo de recolección de información, se definían cuáles personajes de la historia se iban a recrear en la carroza.

- Hacer el dibujo o modelo a escala: se realiza el dibujo o carroza a escala en cualquier material que se pudiera moldear fácilmente, para definir cómo sería la carroza finalizada. Se determinaba la cantidad de figuras y los tamaños, así como los gestos, colores y demás características de las figuras. Como en estos años las carrozas eran pequeñas, por lo general se hacían una o dos figuras principales y se acompañaban con decoraciones alusivas. Al inicio de la

década de 1970 se empezaron a hacer carrozas más grandes con tres o cuatro figuras principales y en movimiento.

- Conseguir los materiales: los materiales eran por lo general donados por personas conocidas del maestro y eran siempre materiales de fácil consecución en la ciudad o regiones cercanas.

- Elaborar el bastidor en madera: el esqueleto de las figuras se hacía en madera y por lo general las figuras humanas o de animales se hacían a escala real. La innovación de la época consistió en darle movimiento a las articulaciones de las figuras con resortes, goznes con argollas y cables para que se movieran muy naturalmente. El bastidor de la figura principal se hacía con un eje vertical y otro horizontal de tal manera que tuviera mayor movimiento en las dos direcciones: arriba y abajo/ izquierda y derecha. Igualmente se hacían bases giratorias para lograr que las figuras cambiaran de posición. El movimiento era manual, alguien se montaba en la carroza jalando cuerdas o en ocasiones con el mismo movimiento del carro, las figuras con resortes se movían.

- Cubrirlo con barro: el esqueleto de madera se cubría con barro para marcar los detalles en las figuras. Primero se pisaba, después se amasaba y finalmente se tallaba el barro sobre el esqueleto de madera. Normalmente se permitía la ayuda de los niños del barrio para que se encargaran de pisar el barro con los pies descalzos, y de esa manera prepararlo para que su manipulación fuera más sencilla. Dependiendo de la capa de barro que se pusiera debía dejarse secar durante varios días o a veces semanas, proceso que exigía que la carroza se empezara a trabajar varios meses antes del desfile.

- Aplicación de papel y cola: con papel reciclado remojado en cola se cubría toda la figura de tal manera que se pudieran definir los últimos detalles y darle textura a las partes de la

figura que lo requiriera. Nuevamente debía darse un tiempo prudente, aunque menor, para que la capa de papel se secara y tomara una consistencia fuerte.

- Realización de la pintura: las pinturas que se utilizaban eran tierras minerales por lo que los colores eran completamente opacos y no permitían técnicas especiales. Luego se aplicaba una capa de laca opaca de automóvil para proteger la figura y evitar que con la lluvia los colores se perdieran. En algunas ocasiones se usaron esmaltes, pero los colores eran demasiado brillantes y gustaba más entre el público y el jurado la apariencia realista que daba el color opaco.

- Montaje de las figuras, últimos acabados y decoración: las figuras se montaban en un camión, que por lo general prestaba alguien en el barrio para la ocasión o se alquilaba. Luego se procedía a decorar el resto de la carroza para lograr una mejor composición de la obra, en ocasiones se usaban telas o materiales orgánicos para hacer los últimos detalles de la carroza. También se usaban plantas, flores, sombreros, entre otros.

El trabajo en el taller se iniciaba alrededor del mes de octubre, para que la carroza estuviera lista para los primeros días de enero. No obstante, el tema de la creación y las estrategias se iban trabajando o estudiando durante todo el año con el ánimo de lograr que la carroza sobresaliera, vencer a los competidores, y lograr el impacto que deseaban en la región. Igualmente, a lo largo del año los maestros conversaban con las personas del barrio y con amigos cercanos para saber con qué ayudantes y donaciones podían contar, así como para pedir consejos y opiniones sobre el proyecto que deseaban trabajar.

Los ayudantes que requería el artesano en su taller, por lo general, eran los mismos familiares o personas de confianza del barrio que tuvieran disposición y cierta capacidad para manejar los materiales y las técnicas. Así mismo se contaba con la ayuda de los niños para las

labores más sencillas. El trabajo era remunerado en comida y refrigerios, de los cuales se encargaban las mujeres.

A los niños se les encargaban tareas sencillas pero centrales en la realización de las figuras, ellos pisaban el barro hasta que estuviera en un punto específico para que se pudiera trabajar y modelar. Las mujeres, por su parte, se encargaban de mantener el taller limpio y de cocinar para todos los ayudantes. El trabajo con la madera y los metales era reservado a los hombres. El maestro creador de la carroza era quien hacía el dibujo y planos de las figuras, determinaba el tamaño y proporciones y realizaba todos los acabados y detalles que se requirieran.

El taller del maestro Zambrano contó siempre con mayor reputación y constantemente recibía peticiones de voluntarios en el trabajo de su carroza, no obstante, era conocido el recelo del maestro por permitir la entrada de extraños. Sus ayudantes fueron siempre amigos cercanos y algunos niños del barrio a quienes enseñaba las principales técnicas (Orjuela, 2012).

Innovaciones en las Creaciones

En cuanto a las innovaciones, la más importantes en la realización de las carrozas fue el reemplazo de la capa de barro por moldes de arcilla. El maestro Alfonso Zambrano fue pionero en la realización de este tipo de moldes para luego sacar la misma figura en una capa muy fina. Esta nueva técnica implicaba mayor trabajo por parte del artesano pero menor cantidad de barro, menor tiempo de secado, una figura más liviana y con mayores posibilidades de movimiento.

Al cambiar la forma de trabajar con el barro, se descubrió que era necesario igualmente cambiar el procedimiento del papel y la cola, ya que las figuras se distorsionaban una vez la mezcla se secaba. La nueva técnica para dar el acabado y las texturas a las figuras fue el uso del

yeso, que daba la misma dureza a las figuras en su capa más externa y permitía un acabado más limpio.

Igualmente se realizaron cambios significativos en la estética general de las carrozas. A partir de los registros fotográficos y las entrevistas con los artesanos, se verifica una transformación general de los bastidores de las carrozas y del tamaño de las figuras durante las décadas de 1960 y 1970. En la figura 7, se puede observar la decoración de las carrozas, el tamaño y cantidad de figuras realizadas, la preocupación por los detalles y por las proporciones de las partes de los cuerpos tallados (Orjuela, 2012).

Figura 7

Zambrano. Diana la Cazadora, 1955



Fuente: Tomada de (Orjuela, 2012)

Capítulo II Transmisión del Patrimonio Cultural

La Cultura

Es importante dar a conocer la definición de cultura, necesaria para comprender el significado cultural del Carnaval andino de Negros y Blancos como patrimonio cultural de la

nación. Según el concepto de Rodolfo Stavenyan, en su obra: “La cultura popular”, en la cual define: “cultura es el conjunto de actividades y productos naturales y espirituales que distinguen a una sociedad determinada de otra” (Melo, et al., 2002, p. 46).

La cultura es el espacio de desarrollo vivo que nos involucra a todos como proceso de identificación y pertenencia comunitario. Sepúlveda (2001) observa que: “el subsuelo donde se gestan y decantan las imágenes y los símbolos con los que un pueblo dice su modo de ser en el mundo. De él brotan las manifestaciones que encarnan el sentir y comprender de una cultura” (Rojas, 2010, p. 34).

La Cultura y el Carnaval

Siendo estas manifestaciones formas vivas en que una comunidad inscribe su proyecto de ser, aportando una estructura de creaciones fundamentales para el patrimonio cultural.

Caracteriza el concepto de cultura tradicional en los siguientes términos:

La cultura tradicional es el laboratorio donde se fraguan las imágenes y los símbolos expresivos de nuestra idiosincrasia. Porque:

1. Crea los gestos por los cuales avanza a la conquista de su ser y su circunstancia; la humanidad que somos.

2. Aborda el trabajo y el ocio como operaciones complementarias creadoras de riqueza material y espiritual.

3. Revela un paradigma alternativo, frente al único modelo operante en el mercado.

Sepúlveda (2001) afirma que: “Este paradigma considera una identidad vinculada a las matrices culturales, flanqueada por la creatividad y la crítica, lo que posibilita el conocimiento y desarrollo de la diversidad como alternativa válida frente a la globalización homogeneizante que amenaza invadirnos” (Rojas, 2010, p. 35).

Esta mirada sintética nos permite visualizar, la conceptualización con un sinnúmero de relaciones de desarrollo donde existe un rol que ejecuta en términos de compromiso y responsabilidad tanto para el estado como para la ciudadanía.

El autor George Yúdice (2002) uno de los principales teóricos mundiales sobre la industria cultural quien realiza un análisis del contexto global define el concepto de cultura como: herramienta que se integra en el aparato productivo de un país como recurso del crecimiento económico (las industrias culturales), como recurso de resolución de conflictos sociales, y como fuente de empleo. Es decir, como un sistema que se interrelaciona interdependientemente con el sistema económico en cada país. (Rojas et al., 2010)

Identidad

“Cuando hablamos de la identidad nos acercamos a lo que nos diferencia al mismo tiempo que nos une. Nos diferencia en materia y nos une en sentido” (Rojas, 2010, p. 56).

La identidad es la conciencia que una persona tiene respecto de sí misma y que la convierte en alguien distinto a los demás. Aunque muchos de los rasgos que forman la identidad son hereditarios o innatos, el entorno ejerce una gran influencia en la conformación de la especificidad de cada sujeto.

En este sentido, la idea de identidad se asocia con algo propio, una realidad interior que puede quedar oculta tras actitudes o comportamientos que, en realidad no tienen relación con la persona.

Tradición

Se podría decir que hablar de tradición es hablar de Pasto (Nariño); porque esta región es una región de historia, de lucha por seguir cultivando aquellos factores que aún la identifican. Las tradiciones que poseen los ciudadanos en si no son para borrar de la noche a la mañana por

simple progreso del tiempo; las historias, los cuentos de la misma ciudad y de los pueblos aledaños son los que cada día despiertan la curiosidad y el interés para seguirlos cultivando. Dentro de estos aspectos podemos mencionar los trabajos que desde hace mucho tiempo atrás han hecho de Pasto un lugar de preguntas sin respuestas, porque lo que hacen los Alfareros, Artesanos y Marroquinos, con sus manos no se los puede reducir a tan solo palabras. Entre unos pocos de estos están: la lítica, alfarería, talla en madera, la artesanía, el barniz, el trabajo de la paja toquilla y la cestería.

Patrimonio

García (2008) afirma que, al hablar de patrimonio, lo que se viene a la mente es aquello que nos han legado nuestros padres. En esta misma línea el concepto de patrimonio comúnmente se ha entendido como aquellos bienes dignos de ser conservados y acumulados a lo largo de la historia de una nación, exhibidos en museos y centros pertinentes, asociados a la clase dominante quien tiene el poder económico y académico para solventar su cuidado y preservación (Rojas et al., 2010).

Sin embargo, esta conceptualización del término ha ido variando, tal como afirma Ana Rosas Mantecón en la presentación de la Revista Alteridades de una enunciación más bien estática que definía al término como un acervo cultural hacia uno que lo entiende como una construcción social e histórica, ya que el patrimonio crece al ritmo de la sociedad que lo sostiene y alimenta. Florescano (1993) afirma que: “una, concepción y una representación que se crea a través de un proceso en el que intervienen tanto los distintos intereses de las clases y grupos sociales que integran a la nación, como las diferencias históricas y políticas que oponen a los países” (Rojas et al., 2010)

Entender el patrimonio como una construcción social implica comprender que este concepto no es lo que un sector de la sociedad opta por conservar sino que entran en escena aquellos bienes pertenecientes a todos los grupos que integran esa nación, entra en cuestionamiento si eso que se consideró patrimonio realmente es valorado por todos los individuos de la sociedad y qué pasa con los bienes de la otra parte, sus saberes y tradiciones, cómo el estado garantiza la preservación de este patrimonio nacional. Luego, para que este patrimonio sea significativo para la sociedad que lo ha generado, es necesario que se desarrolle un proceso de apropiación social de esos elementos, donde salen de la vida cotidiana y entran al círculo cultural que el Estado y el mundo privado a través de organismos específicos, los preservan, exhiben y hacen circular en textos, exposiciones, museos.

Este proceso de selección y preservación del patrimonio posee tres dimensiones: Una de carácter productivo porque los bienes pasan a tener un valor económico, el patrimonio aporta al crecimiento del país, fuentes de trabajo en todo lo que significa restauración y conservación patrimonial, sumando el rubro de la industria del turismo cultural.

Entendemos por patrimonio aquellos bienes que nos son propios y que nos han sido legados por nuestros antepasados, pudiendo ser muebles, inmuebles o inmateriales. Del mismo modo el Patrimonio de una nación lo constituye el territorio que ocupa, su flora y fauna, y todas las creaciones y expresiones de las personas que lo han habitado: sus instituciones sociales, legales y religiosas; su lenguaje y su cultura material desde las épocas históricas más antiguas, el ambiente donde se vive; los campos, ciudades y pueblos; las tradiciones y creencias que se comparten; los valores y religiosidad; la forma de ver el mundo y adaptarse a él, aquello que la historia se ha encargado de heredarnos y va aumentando tal como vamos creciendo.

La tercera es su importancia política al vincularse con la hegemonía que otorga y los derechos ciudadanos involucrados. Además, ha de ser un proceso dinámico y aleatorio para permitir el ingreso de otros elementos a lista de patrimonio provenientes de los grupos sociales no dominantes, sus saberes y tradiciones, ya que el patrimonio no es solo está constituido por lo tangible ni solo por lo que el hombre ha producido.

El Patrimonio Cultural Inmaterial

Para objeto de la presente investigación es necesario definir el Patrimonio Cultural Inmaterial, ya que un carnaval corresponde a una manifestación cultural basada en tradiciones de una población. Esta sección del patrimonio se denomina inmaterial porque está constituido por el conjunto de elementos sin propiedad física o por formas de conducta desarrolladas por una sociedad en el transcurso de su historia y por aquellos dispositivos que en el presente se instauran y a los que la sociedad les otorga una especial importancia histórica, científica, simbólica o estética. Si bien es heredado la sociedad tiene el deber de cuidarlos para a la vez, dejárselos a las generaciones futuras.

Barraza (2003) Plantea que el patrimonio cultural intangible está constituido por aquella parte invisible que reside en espíritu mismo de las culturas, se entiende entonces, que está formado por todas las manifestaciones orales (lenguaje, cantos, leyendas, recetas, religiones, ritos, música, costumbres, modos de vida, técnicas, modo de pensar el mundo, etc). Este término no es estático, sino que se nutre en la medida que el desarrollo de la nación va en aumento, incorporando nuevos componentes que se originan o que se redescubren otorgando un grado de identificación y pertenencia con las personas que lo desarrollan, constituyendo la memoria de una comunidad. Entre las manifestaciones artísticas y culturales que componen el patrimonio intangible están la poesía, los ritos, los modos de vida, la medicina tradicional, la religiosidad

popular, las recetas de comidas, las tecnologías tradicionales, las diferentes lenguas, los modismos regionales y locales, la música y los instrumentos musicales tradicionales, las danzas religiosas y los bailes festivos, los trajes que identifica a cada región (Rojas et al., 2010).

La definición del término Patrimonio Inmaterial de la convención para la salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial (2003) declara:

El patrimonio cultural inmaterial está definido por las prácticas, las representaciones, las expresiones, los conocimientos, las habilidades, así como los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales asociados con ellos, que las comunidades, los grupos y, en algunos casos, los individuos reconocen como parte de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, transmitido de generación en generación, se ve constantemente recreado por la comunidad y grupos en respuesta a un entorno, en interacción con la naturaleza y su historia que les proporciona su sentido de identidad. (Rojas et al., 2010, p. 12)

El patrimonio natural y cultural constituyen la fuente irremplazable de inspiración y de identidad de una nación, pues es la herencia de lo que ella fue, el sustrato de lo que es y el fundamento del mañana que aspira a legar a sus hijos.

Lo que define a una nación es la comunión de sus miembros en su origen y destino. En la actualidad, uno de los dilemas fundamentales de los países es la necesidad de construir el futuro sin dejar de preservar el pasado, de conciliar el crecimiento económico con la cultura, de impulsar un desarrollo culturalmente sustentable. Hay muchos pueblos que construyen proyectos de futuro a partir de la unidad que les otorgan sus sitios históricos, monumentos, arquitectura y su tradición. En un momento en que Pasto requiere insertarse en un mundo cada vez más

globalizado es importante el aporte que el patrimonio hace al desarrollo de la nación, porque le permite encarar esa inserción con sello propio y fortalecido en su identidad.

Capítulo III Valores Culturales

Construcciones de Sentido e Identidad en el Marco de las Representaciones

En el Carnaval se crea y recrea constantemente un sentido de pertenencia a la región. Esto sucede en el marco de un Carnaval que, como decía Eco (1984) citado en Orjuela (2012) “es una celebración ordenada donde además de sintetizarse la vida entera de la comunidad, es una celebración emotiva en donde se pueden rastrear los sentimientos de los individuos” (p.46).

Los trabajos de las carrozas requieren de esfuerzos y recursos significativos y, así como cualquier otra acción humana, se realizan por alguna razón. Los sujetos están dotados de una reflexividad o capacidad de reflexión, y eso precisamente los capacita para tomar decisiones. Por tal motivo los artesanos toman posturas y actúan sobre la manera en que desean representar esas ideas y sentimientos, pero están siendo guiados constantemente por los imaginarios y los sentidos que circulan en la comunidad y en la región.

Los artesanos oscilan entre distintas formas, temas y técnicas durante un tiempo, con el que se va construyendo poco a poco un sentido identitario basado en elementos propios que se reconocen en la comunidad como la esencia misma de los pueblos andinos o de la región nariñense y que por lo tanto dotan de un sentido único a su población.

Por tal motivo la referencia de lo que se tiene a la mano se convierte para los participantes en un atractivo importante, en tanto que la tradición hasta el momento era ver esculturas sobre historia universal. El utilizar este espacio, que antes estaba dedicado a otros fines, muestra una idea entre los artesanos de volver la mirada hacia ellos mismos, a su gente, sus costumbres y paisajes. De esta manera se encontró que una característica propia era la

construcción de una autoimagen o una idea de identidad que los dota de unidad y diferencia frente a otros. En el proceso de otorgar al Carnaval de un sentido identitario, los individuos involucrados están dotados de reflexividad y esto implica una transformación constante, pero se requiere igualmente de cierto nivel de estabilidad para que se puedan construir socialmente los imaginarios colectivos que guían la formación de dicha identidad. El sentido y la identidad no son procesos aislados, pues en cualquier caso se producen a partir de la diferencia o estableciendo las distinciones del grupo frente a quienes están por fuera del mismo. En las palabras del maestro Zambrano, anteriormente citadas, se hace referencia a varios elementos como la tierra, la gente, el espíritu y las raíces, como reivindicación de una idea históricamente construida sobre el valor y el sentido de la espiritualidad de la tierra andina y sus gentes.

Debe tenerse presente que, en el caso de los nariñenses, la lectura que se hace sobre sí mismos responde a ámbitos de tipo cultural, pero no a características naturales u objetivas. Es decir, que no se trata de la cohesión racial, sino de construcciones simbólicas que históricamente se han configurado social y culturalmente en la región. No obstante, como toda identidad, se tiende a convertir en una esencia originaria de la cual todo pastuso es portador, siendo ésta una característica que los hace únicos frente a los demás grupos humanos.

Las construcciones simbólicas sobre la identidad nariñense, que cada año son representadas en obras estéticas y que desfilan en el Carnaval, tienen un sentido profundo para los individuos. Según Stuart Hall (2003) citado en Orjuela (2012) “las cosas o eventos no tienen significados por sí mismos. Dependen del uso que le demos, lo que decimos, pensamos y sentimos sobre eso. De cómo lo representemos es lo que le da el sentido” (p.48).

La identidad es esencial para que se produzca la transformación social de acuerdo a las acciones colectivas de un grupo en específico, por lo que además deben ser rastreadas en un

periodo concreto. La identidad, por lo tanto, no se limita a las referencias de tipo socio-económico compartidas, sino que deben ser entendidas desde su complejidad y desde la posibilidad de que varias identidades estén presentes en un mismo individuo. En el caso de las décadas de 1960 y 1970 en Pasto, el Carnaval de Negros y Blancos se convirtió en un espacio adecuado para la representación de aquellos elementos con los cuales la ciudad se simboliza ante el resto del país.

Los artesanos participantes son tanto portadores como constructores de los imaginarios que circulaban en el Carnaval de Pasto. Por ello recurrían a los elementos que tenían a la mano y que conocían sobre su región y su gente para formar las categorías y conceptos que configuraban las diferentes concepciones sobre el mundo. La autopercepción de los individuos corresponde a patrones sociales y culturales que determinan la manera en que se representan a sí mismos. En el análisis de la relación entre la identidad y las representaciones se puede entender el proceso por el cual los artesanos toman decisiones y trabajan para dotar de sentido el desfile del Carnaval. Según restrepo (2007) “Estas representaciones son imágenes construidas sobre los grupos humanos, que nunca son lecturas transparentes y directas de las características definitorias de los grupos, sobre todo cuando esas características corresponden a ámbitos culturales (Orjuela, 2012).

Sin embargo, estas características tienden a naturalizarse o convertirse entre los artesanos en las raíces esenciales de los pastusos o los nariñenses. Cuando los artesanos escogen el tema que quieren representar en sus carrozas recurren a sus amigos cercanos para recordar los cuentos y leyendas que desde niños conocen o para pensar en momentos y personas insignias de la región. Al construir estas interpretaciones sobre lo que son, necesariamente se requiere del cruce de múltiples variables que permiten que se tengan diversas representaciones del mundo. Hay

entonces, concepciones del tiempo, del espacio y de las características definitorias de la separación entre un ellos y un nosotros.

Para Hall (2003) citado en Orjuela (2012) las representaciones son el proceso por el cual los miembros de una cultura usan el lenguaje para producir significados, los cuales están constantemente transformándose de un periodo a otro. En un grupo determinado, el lenguaje funciona como el dispositivo para construir y reproducir los pensamientos, ideas y sentimientos. Es decir que, a partir de los símbolos y signos del lenguaje, los individuos constantemente están creando significados y expresando sus ideas y sentimientos.

En las obras estéticas de los artesanos se pueden encontrar, primero un sentido identitario para el Carnaval, y segundo un mensaje vital sobre la manera en que entienden su mundo. A partir de sus obras se crea y recrea en el Carnaval un sentido sobre lo que los hace ser nariñenses. El Carnaval en su totalidad se convierte en un símbolo con el que se identifican como comunidad frente a una región o país ya que, como cualquier otra festividad pública, se convierte en la posibilidad de reivindicación de los elementos culturales propios de la región y como síntesis de toda la vida de la comunidad, y en este sentido, como ventana de lo que son frente al resto del mundo.

En palabras de Sigfredo Narváez (2004), ganador de varios premios y aún participante del desfile del 6 de enero, el Carnaval supone un espacio vital para el desarrollo de su trabajo y su existencia como pastuso:

Para mí el Carnaval de Blancos y Negros es la mejor expresión de nuestro pueblo, donde damos a conocer lo más importante de nuestro folclor y costumbres, dando rienda suelta a nuestras alegrías para deleite de propios y extraños y espero que, con el apoyo de todos, año tras año sea mejor. (Orjuela, 2012, pág. 50)

El sentimiento de querer mantener la característica que hace único a este espacio es recurrente en las palabras de los artesanos. Se observa un proceso social encaminado a dotar de sentido esta festividad a fin de reafirmar eso que los hace ser quiénes son y la diferencia del resto del país. Zarama et al. (1999) afirma que ahora que el afecto se ha concentrado en nuestra tierra, quiere que el Carnaval sea típico, regional, cosa auténtica, que tenga su personalidad, que no se parezca a ningún carnaval del mundo, que sea propio, con sus personajes típicos.

En estas afirmaciones de los artesanos se puede encontrar que las identidades son discursivamente construidas. Así como lo plantea Restrepo (2007) las identidades, “están en el discurso y no pueden dejar de estarlo, puesto que la dimensión discursiva es una práctica constituyente de cualquier acción, relación, representación o disputa en el terreno social” (Orjuela, 2012, p. 50). Por ello que es tan importante rescatar las palabras de los artesanos en relación al Carnaval y a su trabajo en él.

No debe perderse de vista, que esas narrativas son cambiantes, y por lo tanto también se transforman las representaciones sobre la manera en que se ven a sí mismos al tiempo que las propias experiencias adquieren diferentes sentidos. La imaginación y los relatos sobre el ser Nariñense no provienen de una fuerza interna, ni tampoco es la expresión de una esencia primordial, como lo manifiestan o lo pueden reconocer los artesanos. Las narrativas del sí son parcialmente configuradas desde afuera, es decir que implican una exterioridad constitutiva que se va configurando históricamente material y políticamente. Las identidades son construidas en y no fuera de las representaciones (Orjuela, 2012).

Es así que Guerrero (1988) dice:

Mi mundo son las costumbres, los personajes, las leyendas, los cuadros, y los modos de mi tierra. Todo se mezcla. Y así, he tratado de que conozcan mi tierra. Y por eso, como

ellos (los artesanos), cuando me dedicaba casi medio año a preparar la carroza para el Carnaval, trataba siempre de representar cosas de la tierra. Los artesanos somos amantes verdaderos de la tierra. Creo que el Carnaval es la fiesta del amor por ella. Por eso lo que se muestra en él, debe ser el símbolo de su respiración y de su ensueño, con las personas que resumen su carácter y su alma. Porque también las ciudades tienen espíritu, y expresan en las fiestas esas demostraciones culturales, es vivir y mostrar lo que es el territorio de las raíces. (Orjuela, 2012, p. 51)

El trabajo realizado con la imaginación y talento de los artesanos del Carnaval de Pasto, puso a consideración de la comunidad los mensajes trabajados en las carrozas, y con ello se cultivaron ciertos valores que contribuyeron a la consolidación de una identidad regional durante el periodo trabajado. Como se analizó en capítulos anteriores, año tras año se fue fortaleciendo esa identidad nariñense y así mismo se planteó una mayor exigencia en los procesos creativos y mayor motivación para la participación de nuevos actores. El proceso de reafirmación de la identidad en este espacio específico se fue alimentando por elementos diferentes, lo cual generó novedosas formas de representación de la realidad. El maestro Zambrano tenía claro que la construcción de la esencia del Carnaval de Negros y Blancos debía hacerse desde la diferencia con los demás carnavales del mundo, retratando continuamente los elementos de la tierra nariñense (Orjuela, 2012).

Clasificación y Análisis de las Carrozas Más Importantes, y Definición de los Valores Culturales Enmarcados en el Carnaval

El Carnaval de Negros y Blancos tiene elementos que dependen en buena medida de los procesos históricos que se han generado al interior de la historia colombiana y latinoamericana, en este sentido la llegada de los españoles a América fue definitiva para que se transportara el

espíritu y forma de las fiestas medievales, que, al contacto con la cultura ancestral indígena, tomó características especiales. No obstante, los rituales y fiestas indígenas americanas fueron perseguidas y ocultadas durante la conquista y parte de la colonia española. Sin embargo, lentamente resurgieron hasta constituir los Carnavales que se presentan al día de hoy. De la misma manera, las luchas de liberación de los esclavos negros en América Latina constituyen otro origen y otro elemento a considerar, fácil de entender que este referente es sustancial en el Carnaval de Negros y Blancos, cuyo precedente más cercano se encuentra en 1807, un recuerdo del día de la libertad ante el Virreinato español de Popayán, en Colombia (Benavides, 1983).

Desde ese momento con las desigualdades sociales que también tuvieron unos referentes en los saltos históricos, la celebración de negritos retornará enmascarada en una clase social que no era la original, pero que se apropiaba del legado en su jolgorio y esparcimiento.

Por este motivo la cultura del Carnaval desborda unos referentes históricos, que retoman el ritual ceremonial adaptándose a las condiciones de la cultura específicamente según lo evidenciado por Gonzales (2005) debido a la necesidad de generar una relación con el mestizaje cultural, lo que da origen a nuevas manifestaciones de festividad.

De acuerdo con Gonzalez (2009) las carrozas constituyen el principal evento en donde hacen su entrada triunfal cargados de diferentes imaginarios y saberes que son propios del proceso de reconocimiento de las tradiciones nariñenses, la entrada de estas se realiza para el día de reyes, siendo este el último día de las fiestas carnestolendas. Estas carrozas se encuentran acompañadas de jugadores, quienes cierran más de seis horas, antecedido por disfraces, murgas, grupos de danzantes y comparsas. Las carrozas son obras esculturales de gran tamaño, algunas monumentales, que han sido confeccionadas durante un largo periodo, por lo cual encierran en

buena medida la historicidad y las ideas que se transmiten de generación en generación, por familias enteras, amigos y vecinos.

Por tanto, las carrozas son obras realizadas desde la experiencia, algunos formados en escuelas de bellas artes, pero en la mayoría en la escuela del carnaval o escuela de la vida, como ellos mismos conforman. Se puede en este sentido considerar tres fases que presentan elementos sustanciales para la generación de ideas que provienen elementos para la construcción de elementos didácticos, en este sentido se presenta la fase de preproducción, ciclo largo, o de preparación que puede durar seis o más meses, fase de producción, celebración, ritualización y performance, periodo que engloba el ciclo del carnaval propiamente dicho, va desde el 28 de diciembre al 6 de enero y la fase de posproducción, recepción, transformación y rediseño. Renovándose de esta manera el ciclo que provee de los elementos que existen en la sociedad.

Los artistas año tras año perfeccionan más elementos, así como también su técnica, enriqueciendo el carnaval a cambio de aplausos, que como afirma Chicaiza la participación que lleva más de 50 años, representa para los artesanos una satisfacción personal, debido a que se forma esa idea en donde el 6 de enero se siente como una expansión de la persona, como un sentimiento de emoción. De la misma manera (Goyes, 2010) reconoce que los artistas parten de su emotividad para la generación de experiencias que nutran en buena medida la experiencia del carrocer, los aplausos se consideran la compensación del esfuerzo, el artista se siente como un cultor del carnaval que se siente orgulloso cuando genera nuevos elementos para la realización de sus carrozas, de hecho, el tiempo para la generación de este conocimiento es de por lo menos cuatro meses en la elaboración y el trabajo, mientras en la exposición es solo de seis horas. De esta misma manera se reconoce que el mismo acontecimiento es un impulso para que los artesanos investiguen y se esmeren en la generación de nuevos elementos.

Otros elementos a considerar dentro de la realización de las carrozas es la entereza y la creatividad que reflejan en las carrozas como el sacrificio, que es esperado por los espectadores y los jugadores del carnaval, debido a que se concentra el recuerdo del anterior año, lo que hace imaginar o desear lo que ese día acontece o puede acontecer, las personas generan una expectativa que de hecho genera elementos de seguimiento para las propuestas.

El término Carroza deriva del italiano carrozza, que tiene entre otros significados, a saber: Coche grande, ricamente vestido y adornado, utilizado en actos oficiales y solemnes: carroza real; Carroza que se construye para funciones públicas; cualquier carruaje adornado, utilizado en desfiles y fiestas: en la cabalgata de Reyes desfilaron muchas carrozas; en Latinoamérica también se dice carroza al coche fúnebre.

Las carrozas son los carros o autos alegóricos tirados por fuerza motriz, que representan temáticas completas inspiradas en leyendas, mitos, personajes, en la vida cotidiana, etc., a través de esculturas gigantes de papel sobre un escenario de madera que proporciona un camión. En el reglamento del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, se define la carroza como un auto alegórico, una composición escultórica de grandes dimensiones elaborada principalmente con papel maché, cola y yeso o con técnicas artesanales, que recrea mitos, leyendas, personajes o pasajes de la historia regional, nacional o universal. Las carrozas son acondicionadas en automotores que además transportan a jugadores ataviados con disfraces acordes al tema, quienes realizan los movimientos mecánicos de las figuras y animan el motivo durante el desfile.

Otra modalidad de Carroza es la carroza no motorizada, que es auto alegórico o composición escultórica elaborada principalmente con técnica tradicional, papel, cola y yeso o con técnicas artesanales; que recrean mitos, leyendas, personajes o pasajes de la historia regional, nacional o universal. La carroza no motorizada es acondicionada en una plataforma móvil de

tracción humana o mecánica, no automotor, que puede o no transportar jugadores. Los demás jugadores ataviados con disfraces acordes al tema animarán el motivo durante el desfile haciendo el recorrido a pie.

Dada la contextualización anterior se presentan las carrozas ganadoras de los últimos diez años y los elementos que constituyen cada una de esta, para identificar los valores que de esta preceden, es así que es necesario traer a colación los primeros cinco puestos iniciando por el año 2010.

Figura 8

Carnacolito, 2010



Fuente: Tomada de (Obando, 2010)

La carroza denominada Carnacolito, anteriormente presentada denota que existen elementos sustancialmente esenciales para la cultura nariñense, en ese sentido la mujer se identifica como un símbolo sustancial, pero también se hace apología a la familia y a la

culturalidad propia nariñense, adicionalmente en la carroza ganadora del primer puesto realizada por el artesano Hugo Ariel Moncayo que se encuentra representada en la figura 9 se evidencia que son los elementos fantasiosos, los protagonistas del carnaval.

Así mismo se observa que la fantasía es supremamente importante para la representación de la culturalidad nariñense, en la misma medida se reconoce que los animales son sustanciales para el proceso de creación de las carrozas, ello se ve ratificado en las particularidades de la carroza en donde se identifica la apología a los animales, sobre todo aquellos que pertenecen al trópico precisamente porque se reconoce que estos manejan un pelaje lleno de color y formas.

Desde el mismo proceso de reconocimiento se establece que los artesanos planean comúnmente la realización de las carrozas desde la intención de presentar seres fantásticos, que son propios de la historicidad de la región, se comprende en el mismo sentido que se representa la tradicionalidad de los mitos que año a año se han transmitido desde la oralidad. Finalmente se debe analizar el ganador del año 2010, el cual representa los elementos propios de la mitología andina, pero también de la mitología perteneciente a otras regiones, como es la amazónica.

Figura 9*Solo en Nariño*

Fuente: Tomada de (Informativo del Guaico, 2015)

Esta carroza realizada por el artista Ribert Insuasty “Solo en Nariño” ganadora del carnaval en el año 2011, deja ver diferentes elementos que corresponden a la tradición andina, de hecho, se evidencia que se continúa con una apropiación de las culturas que antes habitaban la región, ejemplo de ello es que se mantiene la apología a la whiphala, símbolo del sincretismo del pueblo andino, desde cuatro puntos de América Latina, es preciso reconocer que esta carroza se encuentra pensada en la generación de un conocimiento sobre aquello que es autóctono de la región, por ejemplo la importancia del campesino, la inclusión de la madre tierra en la realización de actividades diarias, y los mismos colores que corresponden a la agricultura y actividad pecuaria.

Así mismo, se reconoce que “Solo en Nariño” es una carroza que pretende dar a conocer la importancia de los animales en la protección de las personas y la preservación del contexto, de hecho, la simbología presentada deja ver como el animal se reconoce como un elemento sustancial en el proceso de cuidado de la tierra.

Figura 10

Los Genios no pueden Morir



Fuente: Tomada de (Informativo del Guaico, 2015)

Esta carroza es realizada por el artista Carlos Ribert Insuasty quien tiene la intención de generar un homenaje a la cultura y personajes representativos de Nariño, es una continuación de la carroza ganadora del primer puesto en año 2012, en esta se exalta adicionalmente los representantes de la música, la pintura, la escultura y el carnaval, quienes se encargan simbólicamente en diferentes danzantes. La puesta en escena de la carroza permite homenajear

un rol protagónico en la presentación de las creencias populares, oralidad, leyendas y mitos nariñenses. También se presenta un segundo reconocimiento a los cultores del arte, la ciencia, el carnaval, la ecología, el periodismo, el humor y el deporte. Cada uno de los personajes presentados interactúa con la representación de una leyenda o una creencia popular.

En esta misma carroza se identifican imaginarios como la de los duendes y brujas que son parte de los mitos y las leyendas que hacen parte de la comprensión de las realidades de las personas que hacen parte del entorno rural de las personas pertenecientes a Nariño.

Figura 11

Sin Escape



Fuente: Tomada de (Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, 2013)

Esta carroza realizada por el artista Arley Ortega y ganadora del primer lugar en el año 2013 llevando por nombre Sin escape, es una obra artística que fue creada con la intención de dejar un mensaje profundo en donde se identifica la necesidad de cuidar la naturaleza y concientizar a las personas y preservar las especies de animales que están en vía de extinción,

debido a lo cual se elabora una barca a bordo de la cual se encuentran los personajes que pertenecen a la película renombrada como Madagascar y otros dibujos animados, debido a que con el paso del tiempo se procura representar algunos animales que en el momento se encuentran en peligro de extinción, de hecho se realiza un reconocimiento a los animales para que estos puedan ser preservados en el tiempo y el espacio para las generaciones futuras.

Así mismo, es necesario considerar que, aunque en años anteriores las carrozas han visto representado el rostro de un hombre en esta por el contrario se realiza un reconocimiento a la mujer, que representa la belleza de la región, precisamente porque esta es una dadora de vida, acompañada por dioses que la cuidan y la serpiente la cual en contraposición a las tradiciones comunes no debe ser asesinada sino preservado debido al tipo de función que cumplen en el medio ambiente.

Figura 12

Entre el Cielo y el Suelo



Fuente: Tomada de (Informativo del Guaico, 2015)

Esta carroza es realizada por el artista Carlos Ribert Insuasty, ganadora en el año 2014, la cual se denota como bastante colorida, presenta un gran dragón y un homenaje al nariñense que ha logrado posicionar la cultura en lo más alto, esta carroza hace referencia a lo terrenal debido a que el hombre retoma de la naturaleza material vivo para convertirlo en una obra de arte que luego se glorifica. Adicionalmente, el artista busca aportar a las de imaginarios ancestrales que

glorifican al hombre, para el caso se encuentra que el artista presenta como imaginario la idea del hombre.

En el mismo sentido, se reconoce que el artista busca reconocer el papel que tiene el artesano en el carnaval inclusive demuestra como alegóricamente este provee los elementos sustanciales para promover las condiciones de creación de imaginarios que se vuelven icónicos para la comunidad nariñense.

Figura 13

Mujer Guerrera de Vida



Fuente: Tomada de (Bitácora, 2015)

Esta carroza es realizada por el artista José Avelino Córdoba Rodríguez, ganadora en el año 2015, este proyecto vuelve a contemplar la relevancia de la mujer, reconociéndola como una luchadora y emprendedora que con su inteligencia ha logrado aportar al desarrollo de la sociedad y enfrentar adicionalmente al machismo y los conflictos que son cotidianos en la sociedad

moderna, los cuales no la opacan, sino que le otorgan fuerza, poder e impulso para renacer como lo hace el ave fénix, otro elemento que es sustancialmente importante en el proceso de creación de tradición.

Esta carroza se considera emblemática debido a que mantiene además de un tamaño bastante relevante, la representación de diferentes animales que con el paso de los años han ido constituyéndose como poco valorados en la cultura como es el toro, en el mismo sentido se reconoce que se ve incluida la figura masculina como parte de la dualidad del proceso.

Figura 14

Mil Facetas



Fuente: Tomada de (narino.info, 2016)

Esta carroza es realizada por el artista Arley Ortega, ganadora en el año 2016. La obra analizada, continua con la misma línea anteriormente presentada de hecho, se continua con la representación del cuidado del medio ambiente y el respeto por la naturaleza, así mismo es

prudente reconocer que se continua con la representación estrambótica de los diferentes elementos que componen la cultura nariñense, adicionalmente se reconoce que se continua ocupando los matices de los colores como el verde, rojo y amarillo, adicionalmente esta provee de una exageración de una deidad antigua en la cual se reconocen diferentes facetas de una persona, de ello procede el nombre.

Cabe mencionar que, la carroza buscaba representar en su exposición los diferentes momentos y elementos que tienen lugar en la vida de una persona, de esta manera se dejan ver los sentimientos, acciones e inclusive algunos pecados que puedan ser concebidos por este mismo, adicionalmente la carroza presenta al igual que las carrozas analizadas con anticipación diferentes animales que pertenecen a los imaginarios de la población nariñense.

Figura 15

Épica



Fuente: Tomada de (Caracol Radio, 2017)

Esta carroza es realizada por el artista Andrés Barrera, ganadora en el año 2017. Y al igual que las anteriores demuestra el sincretismo que existe entre el pueblo nariñense y el medio ambiente, reconociendo el papel que tienen los animales y las plantas en la vida del nariñense presentando inclusive algunas imágenes alegóricas que comprenden la transformación del hombre en animal, y la humanización de los animales. Desde este mismo punto de vista se reconoce que existe una gran cantidad de animales representados en la carroza y que estos se ven entremezclados entre sí, adicionalmente se evidencia al nariñense y sus deidades como parte del proceso de transformación que ocurre a diario.

Adicionalmente, es necesario reconocer que la carroza presenta bastante fuerza y vitalidad que se encuentra representada en las emociones del protagonista de la misma, así mismo se encuentra la ira y la emotividad de la concreción del proceso de construcción de un mundo entre personas, animales, plantas e ideologías.

Figura 16*El Colorado*

Fuente: Tomada de (Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, 2018)

Esta carroza es realizada por el artista Carlos Ribert Insuasty, ganadora en el año 2018. El Colorado es una de las carrozas más renombradas a nivel regional y nivel nacional debido a que presenta el resultado de la investigación, planeación y diseño que no solo se evidencia en los textos de historia, sino que hace parte de la oralidad del nariñense y específicamente del pastuso. En esta se ven representados diferentes elementos que son propios de la historia, de hecho, se evidencia en este un episodio de la historia que significo un suceso trascendental para la historia conocida como la Navidad Negra.

En esta carroza los antecedentes históricos y algunas publicaciones alusivas a este diciembre motivaron al artista a generar una propuesta descriptiva apoyada en elementos de la

ficción, esta carroza presenta una particularidad y es que a diferencia de los anteriores provee de elementos críticos hacia la historia, precisamente porque demuestra la tristeza que se había sufrido en este momento el pueblo nariñense, la ira presentada por los colonizadores y la totalidad de las condiciones negativas que provoco para el caso de Nariño la emancipación.

En particular esta carroza denota un capítulo histórico que ha teñido de sangre la historia, inclusive el mismo nombre hace alusión a este suceso.

Figura 17

Apocalipsis



Fuente: Tomada de (Carnaval de Negros y Blancos de Pasto - Facebook, 2019)

Esta carroza es realizada por los artistas Andrés Jaramillo y Vicente Revelo, ganadora en el año 2019. La carroza anteriormente relacionada reconoce la importancia de la mujer, aunque basa su realización en conceptos anteriores como la relación entre el ser humano y los animales, de la misma manera se puede evidenciar que esta continua ocupando la familia de colores que

habían sido ocupados con anterioridad, presentando en buena medida la imponente de animales frente a la humanidad, bajo el mismo entorno se encuentra que apocalipsis implica la simbología del pasado, presente y futuro que es fundamental para comprender los componentes con los que cuenta la semiótica de las expresiones.

Adicionalmente es necesario mencionar que en la carroza se vuelve a hacer alusión a la importancia de la mujer como dadora de vida y como encargada del cuidado

Figura 18

S.O.S. Amazonia



Fuente: Tomada de (Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, 2020)

Esta carroza es realizada por el artista Albert Toro, ganadora en el año 2020. Esta carroza hace alusión directa a una situación específica que había sufrido la selva amazónica, donde se hace alusión a la fragilidad presentada por esta región, reconociendo como la acción antrópica

día a día a causado una gran cantidad de desastres incluyendo en el proceso la deforestación.

Para el caso se vuelven a identificar deidades y criaturas fantásticas que demuestran el poderío de la selva amazónica, pero adicionalmente el daño que está sufriendo esta.

La carroza resulta ser emblemática precisamente porque, aunque maneja una cromaticidad similar a la presentada por otras, presenta detalles particulares que la hacen ver como una pieza completa de arte.

En la figura 19 se puede observar los valores culturales enmarcados en el Carnaval

Figura 19

Valores Culturales Enmarcados en el Carnaval

Valores culturales enmarcados en el Carnaval			
Tradición	Igualdad	Escultura	Oralidad
Empatía	Rituales	Ciencia	Pantomima
Libertad	Legado	Deporte	Colorido
Identidad	Etnias	Mundo natural	Éxtasis
Religiosidad	Sincretismo	Belleza terrenal	Orgullo
Misticismo	Jolgorio	Artesanal	Fantasía
Alegría	Cantos	Feminidad	Mitología
Espiritualidad	Danza	Sentimientos	Sincretismo
Colaboración	Desfile	Acciones	Autóctono
Arte	Preservación	Imaginarios	Animales
Memoria	Música	Simbología	Agricultura
Belleza	Pintura	Teatro	Deidades
Verdad			

Morfología y el Estilo Gráfico en que se Fundamentan las Carrozas del Carnaval

En cuanto a la morfología de las representaciones realizadas en el Carnaval de Negros y Blancos se encuentra principalmente:

El toro. El cual es un animal que sobresale en buena medida gracias a su forma y a su color, generalmente se encuentra ubicado en la totalidad de las carrozas, este se ve compuesto de diferentes iconemas que tienen un carácter que es bastante figurativo y se representa desde lo abstracto adicionalmente también se encuentra que poseen elementos anatómicos, que incluyen a personas en la representación de este animal.

De la misma manera en estas representaciones se encuentran iconos de carácter abstracto como son la naturaleza, el sol, la divinidad, el misticismo e inclusive el liderazgo, su forma en algunas ocasiones se torna como antropomorfa, sobre todo en las representaciones plásticas, y sus colores, aunque similares en sus colores demuestran también un carácter simbólico que denota energía y fuerza. Ver figuras 12, 13 y 20.

Figura 20*Representación del Toro*

Fuente: Tomada de (Cromos, 2020)

Los felinos. Esta representación tiene un carácter figurativo que también se encuentra asociado con otros animales, el cual le permite reflejar a diferentes animales en una misma expresión, este también tiende a condicionarse desde la estructuración antropomorfa, incluyendo en la forma de los ojos y en la conjunción de estas formas en otras identidades, por tratarse de una escultura se encuentra que en efecto esta es una imagen absolutamente necesaria en la construcción de idearios e imaginarios en la carroza, el tigre y en general los felinos que son presentados en las carrozas denotan una actitud intimidante e inclusive protectora, vale reconocer que en esta representación se evidencia también las formas de la naturaleza como el volcán. En la figura 21 se puede observar que la carroza se presenta generalmente enérgica y animada dada por los colores y el brillo presentado, el personaje se vea bastante atento y en posición de lucha,

así mismo los colores le brindan un brillo especial que es apropiado para otorgarle un toque de misticismo. Este personaje representa una dualidad, debido a que se presenta como un cazador, pero también como una presa, en el momento en el que se identifica como parte sustancial del proceso de transformación del hombre, de la misma manera se encuentra que en ocasiones existe una confusión entre los animales que ahí se presentan, debido principalmente a los colores que estos tienen, estos presentan armonía en la temperatura y saturación de los colores, pero también presenta una armonía entre valores.

Figura 21

Representación de Felinos – Épica



Fuente: Tomada de (Caracol Radio, 2017)

La dualidad (hombre – mujer). Esta forma es bastante común en las representaciones realizadas por las carrozas, debido a que es la que tiene un mayor índice icónico, en la figura 22 se observa que esta tiene una morfología bastante específica en la cual se reconoce la

preexistencia de una dualidad que parte de los géneros, cabe resaltar que la cromaticidad de las esculturas realizadas no difiere con respecto al hombre y a la mujer, ocupándose de hecho las mismas escalas de color para representar ambos géneros. Por lo anterior se encuentra que este tipo de carrozas están marcadas de un alto nivel de misticismo y cuentan con iconemas los cuales le otorgan una lógica a la representación realizada por los artistas, es casi innegable asegurar que la presencia de este tipo de representaciones se encuentran en todas las carrozas incluyendo aquellas que no han resultado ganadoras, y la mayoría de estas presentan también la dualidad establecida como una característica fundamental en el respeto de las tradiciones pero también en la resignificación de la mujer. Morfológicamente, en algunas ocasiones es difícil identificar los rasgos femeninos o masculinos, de ahí que se encuentren ambos géneros representados apropiadamente.

Figura 22

Representación de la Dualidad (hombre – mujer)



Fuente: Tomada de (El Informador, 2018)

Las deidades. Esta es otra representación común que cromáticamente asume muchas más tonalidades que las anteriores figuras presentadas, de hecho, en algunos casos los colores se presentan otorgados por la combinación de la figura antropocéntrica y la relación inmaculada preexistente entre estas figuras y la naturaleza. Estas pueden asumir, en el mismo sentido, diferentes formas que generalmente son representadas en rostros y elementos casi humanos.

Figura 23

Representación Deidades - Apocalipsis



Fuente: Tomada de (Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, 2019)

Capítulo IV Economías Creativas

Industria Cultural

El término industria cultural apareció en el período post Segunda Guerra Mundial como una crítica radical del entretenimiento de masas, hecha por los miembros de la Escuela de Frankfurt. Esta crítica fue liderada por Theodor Adorno y Max Horkheimer posteriormente seguido por escritores como Herbert Marcuse. En esa época la “industria cultural” era un concepto que causaba shock, en realidad la industria y la cultura eran términos que se oponían. Por lo anterior, la idea de “industria cultural” fue utilizada para contrarrestar las limitaciones de la vida moderna. Luego su uso continuó como una expresión de rebeldía por parte de los periódicos, películas, revistas y la música que las masas requerían. (UNCTAD & PNUD, 2010)

Actualmente, aún existen diferentes interpretaciones para los términos industria y cultura. Para algunos, el término de industria creativa evoca inconformidad, así como la elite versus la cultura de masas, la alta cultura versus cultura popular o las bellas artes versus el entretenimiento comercial; sin embargo, la propuesta de que las industrias culturales son simplemente aquellas que producen bienes y servicios como se esbozó anteriormente ha sido aceptada.

En La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), las industrias culturales son consideradas como aquellas que “combinan la creación, producción y comercialización de contenidos que son abstractos y de índole cultural. Estos contenidos que pueden tomar forma de bienes y servicios, generalmente están protegidos por derechos de autor, también un importante aspecto de las industrias culturales de acuerdo a la UNESCO es que “están centradas en promover y mantener la diversidad cultural y asegurar el acceso democrático” (UNCTAD & PNUD, 2010, p. 31). Estas 2 bases, aludiendo a lo cultural y económico les otorgan a las industrias culturales un sello distintivo.

En Francia las “industrias culturales” han sido recientemente definidas como un conjunto de actividades económicas que combinan la concepción, creación y producción con funciones industriales a gran escala más la comercialización de productos culturales. Tal definición parece iniciar un proceso hacia una interpretación más amplia de industrias culturales, más que sugerir las nociones tradicionales del sector cultural (UNCTAD & PNUD, 2010, p. 31).

Economía Cultural

Muchos políticos y académicos en particular de Europa y Latinoamérica utilizan el concepto de “economía cultural” o “economía de la cultura” cuando se trata de aspectos económicos de políticas culturales. Además, una gran cantidad de artistas e intelectuales no se sienten cómodos con el énfasis dado a los aspectos del mercado sobre el debate de las industrias creativas, o sea la economía creativa. La “economía cultural” es la aplicación del análisis económico a toda la realización del arte creativo, patrimonio e industrias culturales sin importar el sector, ya sea público o privado. Lo anterior tiene que ver con la organización económica del sector cultural y con el comportamiento de los productores, consumidores y autoridades relacionadas al sector. El tema tiene una serie de enfoque tradicionalista, radical, neoclásico, de bienestar social, de políticas públicas y de economía institucional, mientras que en un análisis teórico y económico se toma en cuenta los principios de la cultura económica como por ejemplo la disciplina. El propósito es entender de mejor manera el dinamismo de la creatividad y todas sus interacciones con el mundo económico, incluyendo su dimensión multidisciplinaria en la cual las políticas culturales interactúan con las políticas comerciales y tecnológicas (UNCTAD & PNUD, 2010).

Industria Creativa

El uso del término “industrias creativas” difiere entre varios países, además es de reciente origen ya que surgió en el año 1994 en Australia con el lanzamiento del informe “Nación Creativa” que ganó mayor publicidad en el año 1997 cuando los diseñadores de política del Departamento de Cultura, medio y deporte del Reino Unido instauraron el “Creative Industries Task Force”. Es sobresaliente que la denominación “industria creativa” que fue desarrollada desde esa época ha ampliado su alcance hacia las artes y también ha marcado un acercamiento a las actividades comerciales que hasta hace poco eran solamente consideradas como términos no económicos (UNCTAD & PNUD, 2010).

La economía creativa es una opción factible de desarrollo de las ciudades que utilizan su potencial cultural de varias maneras. Es importante por lo anterior preservar nuestros recursos culturales y patrimoniales del Carnaval los cuales representan nuestra identidad, buscando ampliar la cultura y tradición del Carnaval en nuevos usos y procesos tanto industriales como artesanales o manufacturados de productos y servicios que se puedan ofrecer mejorando aspectos como el empleo y los ingresos, de manera que también actúen como centros para el crecimiento regional a través de actividades culturales y artes visuales.

Hemos identificado un papel más dominante para la cultura y el Carnaval que es la capacidad creativa de los artesanos y en la creación de las figuras alegóricas con el fin de generar experiencias culturales para los habitantes y turistas.

Capítulo V Juguetes

Art Toys

Juguetes de vinilo (Vinil toys), juguetes de Diseñador (Designer toys), juguetes urbanos (Urban toys) son nombres para describir a los juguetes coleccionables producidos en edición

limitada los cuales son creados por diseñadores gráficos, industriales, ilustradores y artistas. Estos juguetes pueden ser de diferentes materiales, entre los más importantes se encuentra el plástico ABS y el Vinyl, aunque también los hay de madera, metal y resina que se utiliza ocasionalmente (Botina, 2014).

Plataformas de Art Toys

La historia de los juguetes vistos como verdaderas obras artísticas se remonta a mediados de la década de los años 90 en Hong Kong cuando los artistas Michael Lau y Eric So emplearon el soft vinyl (vinilo suave) para crear versiones limitadas de juguetes coleccionables dirigidos a un público adulto. Dicho movimiento urbano más tarde recibió el nombre de art toy o vinyl toy y consistió en un principio en crear muñecos de 5 a 20 centímetros sobre una base blanca o negra, algunos diseñadores y artistas retomaban las figuras de personajes animados famosas como el personaje Mickey mouse. Cuando fue haciéndose popular, se hizo también comercial, y grandes pintores, grafiteros, dibujantes de comic e ilustradores empezaron a personalizarlos, no solo en países orientales, invadiendo también el mercado anglosajón y europeo (Botina, 2014).

Por lo general el tamaño de estas figuras varía desde las 3 a 8 pulgadas. Aunque, se crean figuras a gran escala para exposiciones; debido a los altos costos que supone producir una pieza, se crean figuras en blanco que sirven como lienzo para que cada persona lo personalice e incluso alguna de ellas se convierta en objeto de culto.

En la actualidad existen empresas que se dedican a la venta de estos juguetes, creando diferentes plataformas personalizables, convirtiéndolas en lienzos para la creación de diversas piezas artísticas de colección, entre las más comerciales está Munny, Mini, Dunny, Qee o mini Qee (Botina, 2014).

Plataforma Munny

Cabe resaltar que el museo de arte moderno de New York (MOMA) es el único museo en tener este tipo de juguetes como parte de su colección permanente. La producción de los objetos está ligada a la historia de la producción en masa, así como la producción en serie, en la forma de la decoración aplicada.

Es así que MOMA ha sentado un precedente para el mundo de los museos en esta declaración de que estos juguetes de arte son dignos de un museo (Botina, 2014).

Figura 24

Plataforma Munny



Fuente: Tomada de (Mercado libre, 2021)

Plataforma Bearbrick

Estas figuras pertenecen a la compañía japonesa Medicom Toy y están basadas en una plataforma anterior llamada Kubrick, la cual tiene un diseño similar a los Lego. Para convertirse

en Bearbrick, los Kubrick adquirieron una característica cabeza y barriga de osito, así como 9 puntos de articulación.

El primer Bearbrick se lanzó el 27 de mayo de 2001 y fue un regalo a los visitantes de la 12 World Character Convention en Tokio. Desde entonces, han servido como lienzo para plasmar las propuestas y diseños de todo tipo de artistas. Además de los tradicionales Bearbricks fabricados en plástico, hoy en día se pueden encontrar en prácticamente cualquier material (madera, porcelana, metal, fibra de carbono) e infinidad de características como furry o GID (glow in the dark) (Zona Toys, 2016).

Figura 25

Plataforma Bearbrick – Personaje de Terror



Fuente: Tomada de (Zona Toys, 2016)

El Art Toy Como Medio de Difusión Cultural

Como diseñadores debemos aprender a utilizar nuestra creatividad para ampliar la creatividad de otras personas; en este caso los Art Toys, siendo una tendencia del mercado de figuras coleccionables personalizables, se convirtieran en una técnica de comunicación, lo suficientemente capaz de instaurar en el pensamiento de una colectividad; el patrimonio cultural y ancestral del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.

En el diseño de estos Art toys se trató de que se convirtiera en un elemento fundamental para la transmitir formas, colores, texturas, y toda clase de estímulos que contribuyan a transferir el patrimonio y preservar la identidad cultural del Carnaval.

La finalidad de este producto es, el contar una historia sirviendo de conector entre el usuario, el patrimonio y tradición del Carnaval que les pertenece y mientras interactúan, crean, personalizan, etc. Es así que esto logro una apropiación cultural que permitió evocar y conocer el valioso legado ancestral del Carnaval (Botina, 2014).

Tipología sobre Art Toys

Los Art toys concentran en pocos centímetros una de las últimas expresiones del diseño moderno. Se pueden considerar esculturas en formato reducido o pequeños lienzos en tres dimensiones. A medio consumo entre el producto masivo y el coleccionismo más codiciado, lo de estos muñecos no es un juego de niños.

Dentro de estos Toys existen cuatro categorías:

Blank toys. Son figuras totalmente en blanco para que cualquier persona haga su intervención personal, quedando en evidencia una de las máximas de la corriente Art Toys, el hazlo tú mismo o Do it yourself; en este caso el proceso de personalización debe intentar respetar

la plataforma sobre la que se realiza, enriqueciéndola, pero tratando que no se pierda la identidad inicial (Botina, 2014).

Figura 26

Plataforma Munny



Fuente: Tomada de (Eaton, 2014)

Custom Toys. Son figuras customizadas (personalizadas) por artistas de reconocido prestigio listas para coleccionar, lo que hace alcanzar estas últimas piezas valores únicos por su exclusividad.

Figura 27

Custom Munny

Fuente: Tomada de (So, s.f.)

Art Toys de Madera. Elaborados de pino, avellana y maderas exóticas, se convierten en los Toys más exclusivos, fabricado únicamente para eventos especiales, por el elevado costo que implica la elaboración de este tipo de piezas, la serie de producción va de 3 a 10 unidades.

Figura 28*Art Toys en Madera*

Fuente: Tomada de (Pinterest, s.f.)

Push Toys. Son una sub - categoría dentro de los Art toys, donde se elaboran suaves muñecos de felpa o poliéster relleno de fibras sintéticas, algodón, paja etc. En cantidades limitadas, simplemente como objetos de confort, colección o como regalos para cumpleaños, san Valentín etc. Por sus características este tipo de juguete está más enfocado al público infantil.

Figura 29*Cow Boy*

Fuente: Tomada de (Sue, s.f.)

Paper Toys. Esta subcategoría de Art toys, es la corriente más sencilla pero no menos atractiva en la generación de juguetes, cualquier persona bajo cualquier modelo de la internet, lo imprime, lo recorta, lo dobla y lo pega; logrando ser con poco tiempo amo de un paper toy.

Figura 30*Tama Chalan Paper Toy*

Fuente: Tomada de (Origen Peregrino, 2020)

Personalización

Actualmente, vale reconocer que se está ya muy lejos de las épocas donde se ofrecía un solo producto sin variaciones posibles, donde el mercado estaba regido por la oferta, y el usuario tenía que regirse a lo establecido por este. Ahora se habla de “personalización” o “customización”, esta última adoptada del verbo en inglés Customize (“personalizar”); donde el usuario es capaz de intervenir en el diseño de sus propios objetos (Botina, 2014).

Según Larousse (2001) citado en Botina (2014) remitiéndose al significado del término por el diccionario, personalizar es “modificar una herramienta u objeto para adaptarla a las preferencias de su usuario o propietario, en especial de tal manera que se distinga de cualquier otro” (p.43).

Tanto en el diseño, el mercado y la producción necesitan posibilitar a los usuarios intervenir de forma cada vez más directa en la configuración de los objetos que serán parte de su ambiente, de modo que este grupo de personas que reconocen sus necesidades particulares sea validado y alentado a desarrollar sus potencialidades. En el diseño gráfico es importante reconocer sus verdaderas necesidades para potencializar la crítica en búsqueda del mejoramiento de todo nuestro entorno a partir del desarrollo de la individualidad y no alentar la aceptación de los productos sin mayores reflexiones.

Según los planteamientos de Norman (2005) citado en Botina (2014)

La personalización de productos tendrá beneficios en las personas para relacionarse mejor con sus objetos, permitiendo obtener beneficios ecológicos al entender que una persona no se vincula con un objeto si no con los significados y sentimientos que representa, siempre tendemos a vincularnos con los objetos cuando traen a la mente momentos gratos y reconfortantes; de modo que mediante el vínculo de la persona con su objeto personalizado se establezcan relaciones más duraderas, permitiendo ampliar considerablemente su tiempo de uso y postergar su obsolescencia (p.44).

El mercado reconoce la importancia de ofrecer productos personalizables. Al respecto, Joan Vinyets (2000) afirma que: “se ha recuperado la sensibilidad personal y las preferencias individuales; ha evolucionado el concepto de gran mayoría por el de gran minoría, que provoca una diversificación y personalización, términos ahora empleados en el mundo de los productos” (Botina, 2014, p. 44)

Como ejemplos se puede citar los vehículos Corsa de Chevrolet, que en Colombia ofrecieron posibilidades de elección en el modelo de rines, pintura, asientos, faros, alerones y otras presentaciones; La empresa NIKE a través de la página web NIKEiD ofrece la posibilidad

al consumidor convertirse en diseñador de NIKE, empezando con un artículo en blanco, o una idea, y añadiendo color y un motivo personalizado, realiza su creación, la cual se convierte en pedido y es generado aproximadamente en 3 semanas (Botina, 2014).

Capítulo VI Aspectos Legales

Constitución Política de Colombia (1991)

Se tomó como base o referente esta constitución ya que vivimos en un pueblo que hace parte de una nación, la cual cuida no solo de la educación, sino también de la cultura a la que se pertenece, como se menciona en los artículos 7 y 8, título 1 de los principios fundamentales de la Constitución Política de Colombia:

Artículo 7. El Estado reconoce y protege la diversidad étnica y cultural de la nación colombiana.

Artículo 8. Es obligación del Estado y de las personas proteger las riquezas culturales y naturales de la nación.

- Ley 706 del 2001 declara al Carnaval de Negros y Blancos de Pasto como Patrimonio Cultural de la Nación decretando la construcción de la plaza del Carnaval y ordenando el fomento de las escuelas del carnaval.
- Resolución 1557 del 24 septiembre del 2007 del Ministerio de Cultura de Colombia que declara al Carnaval de Negros y Blancos como bien de interés cultural nacional.

En la anterior ley al igual que la resolución, se pretende identificar y caracterizar los bienes culturales de carácter inmaterial y se propende por su protección.

Finalmente, entre el 30 de septiembre de 2009, el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto es reconocido como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad por parte de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

El Carnaval andino como expresión máxima de la cultura de un pueblo puede contribuir a reforzar y estimular la identidad regional, evento que ha sido subvalorado por aquellos que lo consideran solamente como sinónimo de diversión, trago, rumba; visión peyorativa ya que este es mucho más. Las perspectivas de desarrollo social, cultural y económico pueden encontrar en el Carnaval como un gran escudo, sus enseñanzas pueden constituir los semilleros de la Pastusidad y los semilleros de la cultura ciudadana pastusa.

Ley 706 del 26 de noviembre de 2001

“Por medio de la cual se declara patrimonio Cultural de la Nación los Carnavales de Pasto y se ordenan algunas obras”.

El Congreso de Colombia decreta.

Artículo 1. Se declaran Patrimonio Cultural de la Nación a los Carnavales de Pasto y se les reconoce especificidad de la Cultura Nariñense a la vez que se les brinda protección a sus diversas expresiones. Con la aprobación y publicación de esta ley se está reconociendo la importancia de los Carnavales en el ámbito de la cultura, lo cual se debe reconocer y valorar desde diversos aspectos que puedan brindar grandes aportes a la ciudad.

Teniendo en cuenta la definición de Patrimonio Cultural, extraída de la Ley de la Cultura (Ley 397 del 7 de agosto de 1997), Título 2, artículo 4; en el cual dice lo siguiente: "El Patrimonio Cultural de la Nación está constituido por todos los bienes y los valores culturales expresión de la nacionalidad Colombiana, tales como la tradición, las costumbres, los hábitos, las manifestaciones, los productos y las representaciones de la cultura popular" y el artículo 5; Objetivos de la política estatal en lo referente con al Patrimonio Cultural de la Nación: "La política estatal en lo referente al Patrimonio Cultural de la Nación, tendrá como objetivos principales, la protección y conservación, la rehabilitación y la divulgación de dicho, patrimonio,

con el propósito que este sirva de testimonio de la identidad cultural nacional, tanto en el presente como en el futuro".

Estos numerales expresan cuán valiosas son este tipo de manifestaciones para la Nación; por lo cual se considera sumamente importante el difundir y resaltar los valores culturales y educativos que el Carnaval Andino posee.

En este caso es una propuesta pedagógica la que pretende tales fines; que la ciudadanía conozca y aprecie ante todo su cultura, sus costumbres y tradiciones, como testimonio y evidencia de su identidad y la transmita a futuras generaciones. Es así que la identidad cultural de una sociedad puede ser inicialmente captada tanto, desde el exterior como desde el interior de la misma, a través de la historia, por el conjunto de obras que la explican: sus mitos, sus costumbres, su producción literaria y artística, su música, sus monumentos, sus lenguas, sus tradiciones orales. En resumen, su patrimonio cultural.

Esta es la finalidad de la presente propuesta, lograr que los niños valoren, aprecien y sobre todo cultiven y amen sus riquezas culturales y así mismo refuercen su identidad como ser perteneciente a esta sociedad.

- Decreto número 2941 de agosto 6 de 2009 por el cual se reglamenta la formulación de los Planes especiales de Salvaguardia para las manifestaciones culturales reconocidas como obras Maestras del Patrimonio Cultural Inmaterial nacional e Internacional.

República de Colombia

Resolución número 2055 de 2010

Por la cual se incluye el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto - Nariño en la Lista Representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial.

En continuación de la Resolución Por la cual se incluye el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto -Nariño en la Lista representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial, también se aprueba su Plan Especial de Salvaguardia". Que, igualmente, el:

Artículo 14 del Decreto 2941 de 2009 indica que el Plan Especial de Salvaguardia (PES) es un acuerdo social y administrativo concebido como un instrumento de gestión del Patrimonio cultural de la nación mediante el cual se establecen acciones y lineamientos encaminados a garantizar la salvaguardia del Patrimonio Cultural inmaterial (PCI).

Diseño Metodológico

Figura 31

Matriz de Categorización

Objetivo Específico	Técnicas recolección de datos	Instrumento	Categoría	Actores	Anexos
Mediante la clasificación y el análisis de las carrozas más importantes definir los valores culturales enmarcados en el Carnaval.	Revisión bibliográfica	Fotografías	Clasificación de carrozas más importantes Valores Culturales	Carrosas del Carnaval	
	Observación Observación no estructurada	Ficha observación (AEIOU)	• Trasferencia de conocimiento • Procesos artesanales • Valores culturales	Artesanos del Carnaval, trabajo en el taller.	
Analizar la morfología y el estilo gráfico en que se fundamentan las carrozas del Carnaval y Adaptar los procesos gráficos en los Art Toys.	Revisión bibliográfica	Fotografías	• morfología y grafica de las carrozas del Carnaval	Carrosas del Carnaval	
	Álbum del Carnaval	Ficha de análisis		Carrosas del Carnaval	
Crear Art Toys con significado e identidad, con la capacidad de transmitir el patrimonio cultural del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.	Revisión bibliográfica	Grilla de revisión bibliográfica por categorías	• Carnaval • Valores patrimoniales • Diseño De juguetes		
	Entrevista	Formulario entrevista no estructurada	• Trasferencia de conocimiento • Valores patrimoniales • preservación del patrimonio cultural del Carnaval	Expertos del Carnaval Antropólogos, sociólogos y Artesanos	
	Entrevista	Formulario entrevista no estructurada	• Trasferencia del conocimiento • Valores patrimoniales • preservación del patrimonio cultural del Carnaval	3 Artesanos del Carnaval modalidad carroza	
	El reto creativo	Ficha del reto creativo	• Necesidades del usuario	Jóvenes del municipio de Pasto	
Brindar herramientas que permitan a los jóvenes gozar de la oportunidad de diseñar, producir y transformar los juguetes.	Encuesta	Formulario de preguntas		Jóvenes del municipio de Pasto	
	Revisión referencial Referentes gráficos	Grilla de revisión referencial	• Diseño de juguetes • Personalización		
	Taller colaborativo	Ficha del taller	• Procesos artesanales • Valores patrimoniales	12 Artesanos del Carnaval	
	Ideart Carnaval	Formato de ideas		Jóvenes del municipio de Pasto	
	NUF	Formulario de testeo	Diseño y Personalización		

Fuente: Elaboración Propia

Japikay Art Toys es un proyecto de investigación – creación, dado que se generó nuevos conocimientos a partir de la práctica creativa, la experimentación y exploración, lo que finalmente permitió concluir en un producto de Carnaval, en términos de hacer contribuciones significativas al proceso de apropiación del patrimonio cultural del Carnaval mediante el diseño de Art Toys.

Este tipo de creaciones que se desarrollan en el proceso metodológico y hacen parte de la apropiación y experimentación constante de la comunidad, entre artesanos, Jóvenes, expertos del Carnaval, y diseñadores, ha permitido la búsqueda de ese propósito que hoy conocemos como preservación de la herencia del Carnaval.

Paradigma

Naturalista: Porque se centra en el estudio de las manifestaciones del Carnaval en el contexto natural que se dan, sus características, temporalidad, espacio y tradición, el paradigma interpretativo permite asumir una actitud de respeto y aprecio por el valor artístico y cultural presente en las carrozas del Carnaval como las técnicas y procesos tradicionales con los que se elaboran los motivos característicos de esta fiesta.

Enfoque

Cualitativo - Interpretativo

El contexto de abordar el problema sobre la desapropiación cultural del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, tiene un enfoque cualitativo dado que proporciona los instrumentos para la observación, análisis e interpretación de la información, porque lo que más interesa son los conceptos que los cultores imprimen a sus creaciones alegóricas y el proceso que conlleva la realización de las mismas, así mismo interesan las estructuras formales y los elementos gráficos más importantes que significan la esencia del Carnaval con el propósito de definir los valores

culturales, percepciones, creencias, pensamientos, experiencias, procesos y vivencias manifestadas en el lenguaje de los participantes, ya sea de manera individual, grupal o colectiva, que se recolectan con la finalidad de analizarlos, comprenderlos, y así responder a las preguntas de investigación y generar conocimiento para que mediante el diseño de juguetes personalizables se permita la transmisión del patrimonio cultural y posibilite la apropiación del Carnaval de Negros y Blancos.

Tipo de estudio

Esta investigación es de tipo exploratorio, dado que busca la aproximación a las manifestaciones artísticas y culturales del Carnaval de Negros y Blancos, tomando como referencia la investigación a expertos, la revisión bibliográfica, las estadísticas y el análisis de datos. Permitiendo así, comprender el proceso de transmisión y apropiación del patrimonio cultural en los jóvenes, para que de esta manera desde el Diseño de Art Toys se pueda hacer un buen aporte.

Unidad de análisis

Población

La población a la que está dirigida esta investigación son los artistas y artesanos que participan cada año en la modalidad de carroza. Quienes son los protagonistas en las creaciones, por medio de las cuales simbolizan, representan y expresan gran parte de nuestras vivencias, tradiciones y costumbres. Ellos son encargados de moldear, decorar, pintar, crear gestos, movimientos en las figuras y armar la carroza; se esmeran por presentar un trabajo de óptima calidad y agrado para el pueblo. Es así como se han ganado un espacio primordial en el carnaval andino, considerados como grandes artistas por su trabajo, creatividad y sobre todo por ser portadores de cultura.

Muestra

La muestra para esta investigación fueron los artesanos, que con sus obras han ocupado los primeros puestos en los Carnavales de los últimos diez años.

Muestreo por conveniencia

Luego de identificar a los artesanos que han ocupado los primeros puestos en los Carnavales del año 2010 al 2020 se hizo la ubicación de algunos talleres donde trabajan sus obras y se realiza una selección de aquellas que han sido las más representativas, aquellas que simbolizen y signifiquen la esencia del Carnaval.

Metodología de Investigación

Método Etnográfico

Este trabajo se ubica dentro de las investigaciones etnográficas ya que como lo describe Aguirre, (1995) citado en Sandin Esteban (2003) “La etnografía es el estudio descriptivo de la cultura de una comunidad, o de alguno de sus aspectos fundamentales, bajo la perspectiva de comprensión global de la misma” (p.22) de acuerdo a lo anterior se busca conocer las realidades actuales; las percepciones, creencias, sapiencias, y los modos de ver, entender y actuar que tienen los cultores y artesanos entorno al Carnaval.

El método etnográfico se fundamenta en las siguientes fases:

Figura 32

Método Etnográfico

Fuente: Elaboración propia

A continuación, se hace la descripción de cada una de las fases y su desarrollo:

Fase 1 - Determinación de las técnicas

En esta fase se deben establecer las técnicas más empleadas en las investigaciones etnográficas, las cuales son: la observación, la entrevista y la encuesta.

Para iniciar, como observaciones podemos mencionar por un lado la no participante en la que el investigador observa, pero no se relaciona con el objeto de estudio y, por otro lado, la observación participante en la cual el etnógrafo colabora de forma activa con el fin de poder recoger información necesaria para su investigación. El objetivo que se pretende conseguir con esta última es describir a los grupos sociales y relatar sus escenas culturales, todo esto a través de la vivencia de las experiencias (Murillo & Martínez, 2010).

Técnicas de investigación

Observación participante. La observación participante es una técnica utilizada usualmente en los estudios cualitativos, la cual requiere que el investigador se integre al grupo que se intenta estudiar y se relacione con estos lo mejor posible, este debe registrar de forma descriptiva lo observado a partir de la interacción con las personas, para esto la información debe ser recogida a partir de instrumentos como bitácoras, registros anecdóticos, lista de corroboración, guía de observación, entre otros.

De acuerdo a Trujillo et al. (2019) citados por Arias Gonzáles (2020) señalan que; para la puesta en práctica de este tipo de técnica es preciso que quien investigue se interne en el ambiente, así como en los sentimientos, comparta experiencias, nociones y, principalmente propósitos de los individuos a las cuales se investiga. Esta técnica precisa de un alto nivel de compromiso y responsabilidad de quien la utiliza, para convertirse en un observador participante y así poder recolectar la información que le permita entender y descubrir el ambiente estudiado desde su percepción del entorno.

En este proyecto la observación directa será un medio por el cual se puede conocer como es el proceso de creación de una carroza para el Carnaval, identificando actividades, interacciones, objetos y el ambiente en que el equipo de trabajo desempeña sus labores diarias. Esto permitirá seguir algunas pautas o metodologías acordes a la labor que los artistas y artesanos del carnaval emplean en el desarrollo de sus obras que determinarán la esencia y reflejan los valores patrimoniales y culturales del carnaval.

La observación es de tipo semiestructurada y no encubierta ya que permite la observación del contexto desde la participación del propio investigador y se realiza con la ayuda

de elementos técnicos apropiados donde se plasman los hechos observados de manera que al analizar se facilite la interpretación de los datos.

Observación Taller de Carnaval. Se recurrió a la observación participante o directa por la necesidad de conocer y aprender de los artesanos del Carnaval, conocer los materiales que se emplean, sus métodos y técnicas de fabricación, así como los roles de cada persona dentro del equipo de trabajo y las mismas interacciones que se dan en el taller.

La entrevista. Según Hernández Sampieri et al. (2010), en metodología de la investigación 5a edición la entrevista se define “Como una reunión entre dos o más sujetos donde se pretende conversar o intercambiar información entre una persona (entrevistador) y otra (entrevistado) u otras (entrevistados)” (p. 418). Es así que en dicha reunión se logra un proceso de comunicación y estructuración de significados respecto a un tema, lo cual se obtiene mediante una serie de preguntas y su correspondiente respuesta.

La entrevista puede ser cuantitativa cuando las preguntas arrojan cifras, y cualitativas cuando se habla de características; es esta última la que emplearemos en esta investigación para identificar elementos culturales, conceptuales, visuales, y emocionales que nos permitan comprender más a fondo el Carnaval y transmitir esos valores culturales de manera efectiva a un artefacto de diseño.

Entrevista a Expertos del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto. Se recurrió a la entrevista para establecer un diálogo con tres expertos en el tema de Carnaval de manera que se pudo obtener respuesta a preguntas abiertas que permitieron ampliar algunos conceptos como; cultura, tradición y apropiación además de conocer la opinión personal de expertos sobre de qué manera se podría lograr la apropiación y preservación del patrimonio cultural del Carnaval en los Jóvenes del municipio de Pasto.

Método: Entrevista semiestructurada a expertos

Experto A

Nombre: Andrés Barrera

Ocupación: Artesano del Carnaval de Negros y Blancos, fotógrafo y docente

Fecha entrevista: lunes 13 de noviembre de 2017

Lugar: Taller de Carnaval el abuelo - Anganoy

Experto B

Nombre: Juanita Insuasty

Ocupación: Socióloga, realizadora audiovisual y participante del Carnaval de Negros y Blancos.

Fecha entrevista: miércoles 15 de noviembre de 2017

Lugar: ParqueSoft Nariño – Carrera 30 N° 17 - 01

Experto C

Nombre: Claudia Afanador

Ocupación: Antropóloga, socióloga, docente de formación humanística Catedra Carnaval, Universidad de Nariño.

Fecha entrevista: viernes 17 de noviembre de 2017

Lugar: Universidad de Nariño - Torobajo

Entrevista a Artesanos del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto. Se realizó una segunda entrevista enfocada a tres artesanos que han participado y ocupado los primeros puestos en el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, quienes son los protagonistas por ser creadores de sus majestuosas obras, las cuales desfilan sobre ruedas por la senda del carnaval, a fin de establecer un diálogo con ellos, de manera que se pueda obtener información de primera mano a

preguntas abiertas, sobre el proceso que conlleva la realización de una carroza, así como los temas en los que se basan o inspiran e identifican sus sentimientos y emociones.

Método: Entrevista semiestructurada a artesanos.

Artesano A

Nombre: Andrés Barrera

Gustos e intereses: mitos, leyendas, temas regionales, arte y carnaval

Fecha: lunes 13 de noviembre de 2017

Artesano B

Nombre: César Peregrino Barba

Gustos e intereses: fabricación digital, escultura, modelado, arquitectura y diseño

Fecha: lunes 20 de noviembre de 2017

Artesano C

Nombre: Martín Caicedo

Gustos e intereses: Carnaval, fotografía, arte, diseño 3D

Fecha: lunes 20 de noviembre de 2017

La encuesta. La encuesta es un instrumento orientado a conocer características de una población mediante una serie de preguntas. Muñoz (2001) señala que la encuesta permite conocer opiniones, actitudes, creencias, hechos vitales de una persona, intenciones, causas de fenómenos, ingresos, condiciones de vida, entre otros. Es por eso que se aplica a través de un formulario de preguntas precisas y en ocasiones limita unas respuestas específicas. La encuesta se utiliza preferencialmente en las investigaciones cuantitativas (con preguntas cerradas) aunque se puede adecuar a los requerimientos de la investigación cualitativa, utilizando preguntas abiertas (Agreda, 2004).

Es así que algunas veces se incluyen tan sólo preguntas cerradas, otras ocasiones únicamente preguntas abiertas y en ciertos casos ambos tipos de preguntas. Cada clase de pregunta tiene sus ventajas y desventajas; las preguntas cerradas requieren un menor esfuerzo por parte de los encuestados, que no tienen que escribir, sino únicamente seleccionar la alternativa que resuma mejor su respuesta, responder a un cuestionario con preguntas cerradas toma menos tiempo que contestar uno con preguntas abiertas. En cuanto a las preguntas abiertas, estas proporcionan una información más amplia, sirven en situaciones donde se desea profundizar una opinión o los motivos de un comportamiento. Asimismo, responder a preguntas abiertas requiere mayor esfuerzo y más tiempo (Hernández Sampieri et al., 2014).

Encuesta a Jóvenes y Adultos del Municipio de Pasto. La encuesta fue aplicada a 109 personas entre los que se encontraban jóvenes y adultos (hombres y mujeres) de diferentes edades entre el rango de 15 - 30 años, estas encuestas fueron aplicadas el día miércoles 14 de febrero de 2018.

Fase 2 Acceso al Ámbito de Investigación

En esta fase se debe establecer el ***escenario*** o la situación social que integra las personas, sus interacciones y los objetos allí presentes. El etnógrafo debe acceder al escenario, en el cual se pueden presentar obstáculos a la hora de acceder a éste o, al contrario, el fácil acceso al mismo, aportan señas de la organización social del lugar que el investigador podrá tener en cuenta a la hora de realizar sus estudios. La selección del escenario se realiza de forma intencionada y ha de estar de acuerdo con el objetivo de la investigación.

Se debe también en esta fase establecer quienes serán ***los informantes***, para ello se tiene que conseguir crear una relación de confianza y de afinidad, para así conseguir descripciones e impresiones sobre su propia realidad y la de los demás. Taylor y Bogdán (1986) citados en

Murillo y Martínez (2010) aportan algunas estrategias para lograr dichos lazos, como acomodarse a las rutinas y maneras de hacer las cosas de los miembros del grupo, recurrir a aquello que se tiene en común, adoptar una postura humilde, y demostrar interés por la información que transmiten.

Acceso al Ámbito de la Investigación de la Observación

Mientras estudiaba en la Universidad de Nariño, mi gusto por el Carnaval empezaba a salir a flote, por lo cual decidí tomar algunos talleres de arte y Carnaval en la misma universidad, es aquí donde conocí a dos amigos, familiares del maestro Héctor Oviedo un artesano del Carnaval, quienes al conocer mis habilidades y enterarse de algunos premios que había obtenido, pero sobre todo ver mi interés por aprender el proceso de crear una carroza, me invitaron a conocer el taller, donde pude obtener algunas conversaciones con el maestro Héctor Oviedo, quien decido que debería estar en su equipo de trabajo, y así sucedió. Empecé a asistir a un taller que estaba ubicado en el barrio Nuevo Sol del Municipio de Pasto, allí amablemente me acogió su familia durante cinco meses, comprendidos entre el mes de Agosto de 2017 a Enero del año 2018, estuve vinculado como un trabajador más apoyando al equipo, empecé realizando algunas labores básicas, las cuales iba aprendiendo como; el modelado en arcilla, el empapelado con la técnica del papel maché y lijado, mientras pasaba el tiempo iba aprendiendo nuevas técnicas, entre ellas la aerografía, haciendo parte ya en el equipo de pintura y aportando mi conocimiento adquirido en la academia donde en ese entonces estudiaba diseño gráfico. Me sentí muy cómodo con el equipo de trabajo, quienes fueron personas muy amables, respetuosas y con grandes habilidades en cada uno de los procesos para la elaboración de una carroza.

Acceso al Ámbito de la Investigación de la Entrevista a Expertos

Las entrevistas se realizaron el mes de octubre de 2017 en los lugares de trabajo de cada uno de los expertos, los cuales eran espacios adecuados y cómodos en ambientes familiares donde se logró una conversación muy natural y flexible. Lo cual permitió un dialogo de manera fluida, donde se pudo seguir cualquier idea y se aprovechó creativamente toda la entrevista.

Acceso al Ámbito de la Investigación de la Entrevista a Artesanos

Las entrevistas se desarrollaron en el mes de octubre de 2017 en cada uno de los talleres de Carnaval, durante la realización de las carrozas para el siguiente año. Esto con el objetivo de generar confianza y empatía con los artesanos entrevistados. Mientras se desarrollaban algunas actividades como: el tallado de algunas figuras en icopor, el empapelado mediante la técnica del papel mache y la aplicación de pintura entre otras actividades.

Acceso al Ámbito de la Investigación de la Encuesta a Jóvenes y Adultos

Las encuestas se desarrollaron de manera virtual mediante los formularios de Google, porque esta herramienta permitió llegar a más personas en menos tiempo, además es sumamente flexible y se pudo editar y adaptar a nuestras necesidades.

Así mismo dio la facilidad de que los encuestados pudieran responder desde dispositivos móviles o portátiles con conexión a internet, también se tuvo facilidad al momento de analizar los datos recolectados por las encuestas, ya que esta herramienta arroja gráficos con datos porcentuales por cada pregunta.

Para las encuestas participaron personas con una variedad de ocupaciones entre los que se encuentran: estudiantes, profesionales y empleados.

Fase 3 - Recogida de Datos

El investigador normalmente recoge los datos en función de sus teorías previas sobre la realidad objeto de estudio; sin embargo, observa todo y selecciona además aquellos detalles que aún no encajan en ningún esquema, o que indican nuevas relaciones significativas, la recogida de datos es registrada mediante escritos descriptivos que se complementan con medios auxiliares como fotografías sobre la realidad estudiada. Entre el primer tipo de material registrado se incluyen documentos aportados por los que participan de la situación, provocando un banco de datos compuesto por; entrevistas, cuestionarios, cuentos, guías de trabajo e instrumentos utilizados en el proceso de generación de recolección de información, los cuales deberán presentarse en anexos (Murillo & Martínez, 2010).

Procesamiento de la Información

En la etnografía el análisis de datos comienza inmediatamente después de cada episodio de recogida de información, lo que permite revisar los datos y retroceder en caso de que sea necesario, en esta fase se hace la descripción detallada de los métodos y procedimientos empleados para el análisis de la información, sin perder de vista la perspectiva de proceso que caracteriza la construcción metodológica de orden cualitativo (Murillo & Martínez, 2010).

Interpretación de Resultados

La interpretación de resultados debe contener detalles descriptivos y de esta forma esclarecer a los lectores sobre qué y cómo pasaron las cosas, se debe presentar la conceptualización, los hallazgos específicos y las conclusiones finales (Murillo & Martínez, 2010).

Recogida de Datos de la Observación

Para consignar de manera organizada los hechos observados en la creación de la carroza que llevaba por título “Que berraca realeza” se tomó una herramienta útil creada por Rick Robinson denominada A.E.I.O.U. por sus siglas en ingles. Actividades (Activities), Ambiente (Environments), Interacciones (Interactions), Objetos (Objects), Usuarios (Users) la cual permitió analizar mejor la información.

Actividades: Se describen las actividades y los comportamientos que se están llevando a cabo en el lugar donde se está observando, se pueden listar en distintos niveles, desde lo general hasta detalles específicos y descriptivos.

Ambiente: Se describe el ambiente en general a medida que el tiempo transcurre, esto ayudara a entender el contexto de los comportamientos.

Interacciones: Se registran las interacciones entre las personas y los objetos que las rodean, incluso los objetos entre sí.

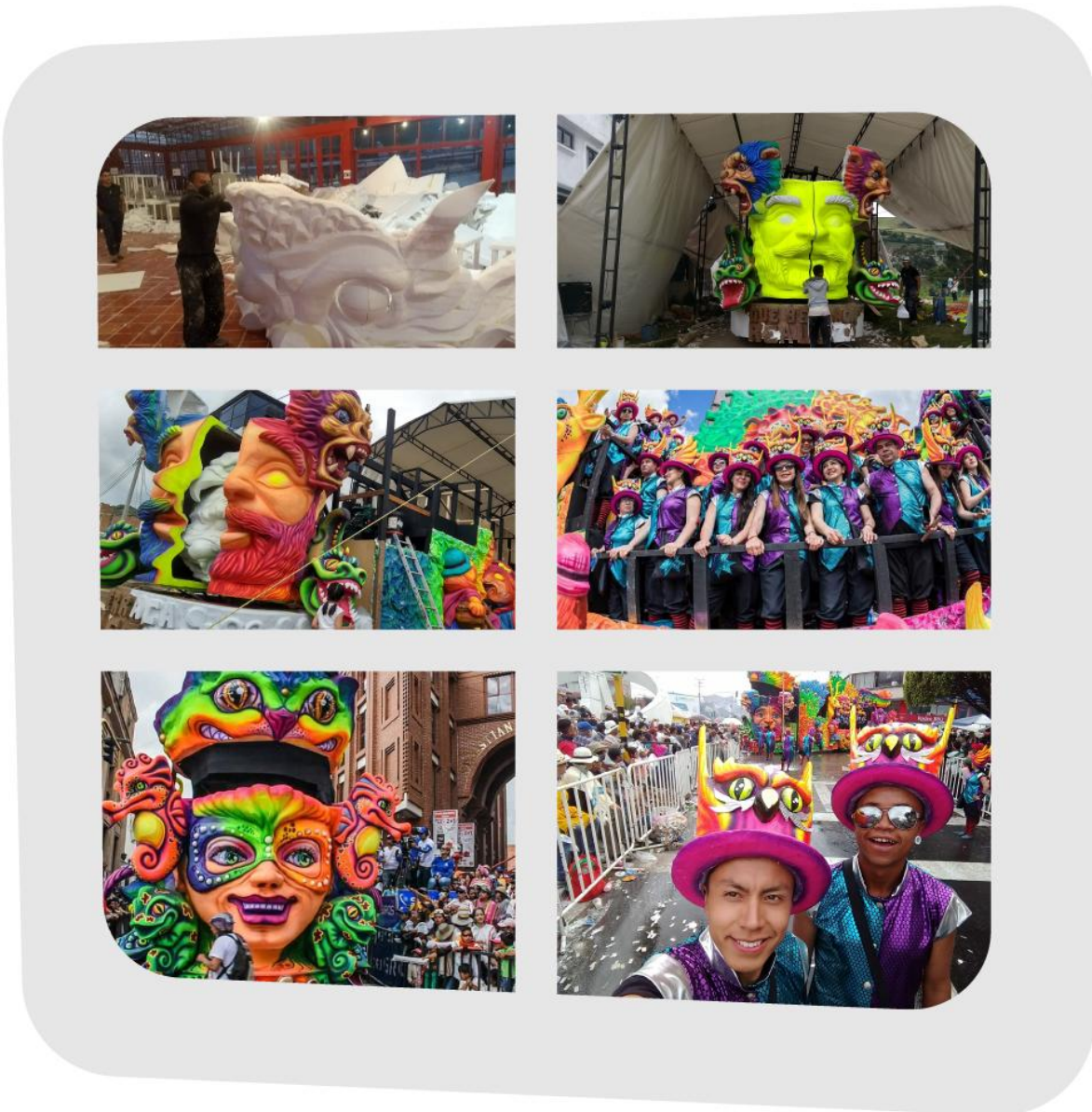
Objetos: se describen los objetos que hay alrededor, plantas, animales y artefactos creados por el hombre, esta lista puede servir como punto de partida para describir detalladamente un objeto que nos llame la atención.

Usuarios: finalmente se describe a las personas que se está observando, ¿Cuáles son sus preocupaciones? ¿A qué dedican su tiempo libre? Y por último ¿cuál es su finalidad al usar este objeto o servicio?

Procesamiento de la Información de la Observación. Después de observar durante cinco meses todo el proceso de realización de la carroza “Que Berraca Realeza” y la puesta en escena en el recorrido de la senda del Carnaval como se puede observar en la figura 33, se procedió a realizar el análisis correspondiente.

Figura 33

Observación al Proceso de Realización y Desfile de la Carroza



Fuente: Elaboración propia

Para que se facilite el análisis de la información se realizó una matriz como se muestra en la figura 34 donde se dispuso de una casilla individual para cada uno de los temas. Para acceder a la información recolectada (Véase el anexo A).

Figura 34*Mapa de Observación*

Fuente: Elaboración propia

Interpretación de Resultados de la Observación. La interpretación de resultados de la observación se desarrolló en el mes de febrero de 2018 y como conclusión general del proceso de observación a la realización de la carroza “que berraca realeza” se puede afirmar que:

- Las actividades que se desarrollan en la creación de una carroza tienen una metodología y un orden establecido empezando con las actividades más generales como el tallado en icopor, el empapelado con la técnica del papel maché, la aplicación de yeso, el fondeo con base blanca, el montaje de las figuras al camión, la pintura de las figuras y por último la salida a la senda. y como estas muchas

otras actividades surgen continuamente como se vaya avanzando en el proceso de creación.

- Existen diferentes espacios dentro del taller que están adecuados para desempeñar ciertas actividades en la realización de una carroza, entre los cuales se han identificado cuatro ambientes diferentes muy importantes; uno de ellos fue el lugar donde se tallan las figuras, otro es el espacio donde se hace el empapelado, otro espacio es donde se realiza el proceso de pintura y montaje de las figuras y finalmente el espacio de encuentro con el equipo de trabajo y los miembros de la familia para compartir los alimentos y tomar un descanso. Cada uno de estos ambientes resultaron muy acogedores, por la adecuación de espacios de acuerdo a las necesidades de cada una de las labores que se desempeñaban.
- En el taller las relaciones personales entre los miembros del equipo, visitantes y vecinos fue excelente, con un ambiente de apoyo y colaboración, pues ahí se compartía el mismo amor al carnaval, el arte y la cultura, por lo cual todos se sentían a gusto con cada una de las labores que se desempeñaba, pero principalmente se veía motivación por la alegría e ilusión de estar en la senda del carnaval y mostrar toda la belleza del arte y la cultura en el trabajo que con esfuerzo y dedicación se desarrollaba para ganarnos la admiración y los aplausos del público.
- La realización de una carroza no es nada sencillo, empezando por la gran cantidad de dinero que hay que invertir en materiales y herramientas, como también el tiempo y la eficacia del equipo de trabajo con el que hay que contar, sin embargo, la satisfacción de haber participado es enorme.

- Se observó que los jóvenes sentían interés por aprender del Carnaval por lo cual disfrutaron aplicando las técnicas, métodos y procesos. Por esta razón se deben implementar estrategias que permitan transmitir los saberes del Carnaval a las nuevas generaciones para que no se pierdan esas tradiciones y costumbres de este maravilloso acontecimiento.
- El conocimiento adquirido a lo largo de 5 meses de trabajo en el taller, realizando la carroza “Que berraca realeza” donde se aplicó cada uno de los procesos, métodos y técnicas, que sirvieron para ser aprovechados en el desarrollo del artefacto de diseño inspirado en el Carnaval de Negros y Blancos.

Recogida de Datos Entrevista Expertos del Carnaval

En la figura 35 se muestra el instrumento que se desarrolló con las preguntas aplicadas a cada uno de los expertos del Carnaval de Negros y Blancos.

Figura 35*Entrevista a Expertos del Carnaval*

Entrevistado(a):		Edad:		Genero	
Entrevistador(a):		Fecha:		Hora	

1 ¿Qué opinión le merece la cultura y tradición de Pasto? 2 ¿Qué significado tiene para usted el Carnaval de Negros y Blancos? ¿Qué le trasmite? 3 ¿Para usted que significa el patrimonio cultural del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto? 4 Considerando las carrozas como fuente de expresión cultural. ¿Qué aspectos de la identidad Pastusa cree usted que se consolidan en el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto? 5 ¿Qué opina sobre la apropiación cultural del Carnaval de Negros y Blancos en los jóvenes de Pasto?	6 ¿Podría describir una actividad donde los jóvenes se logren apropiar del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto? 7 ¿Qué amenazas ha identificado que afecten el interés de los jóvenes por el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto? 8 ¿Cómo cree que se puede preservar el patrimonio cultural inmaterial del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto? 9 ¿Cómo describiría la relación entre participantes y espectadores durante el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto? 10 ¿Cómo visualiza usted el futuro del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto?
--	---

Fuente: Elaboración propia

Procesamiento de la Información Entrevista Expertos del Carnaval. Después de aplicar las entrevistas a los artesanos del Carnaval, como se puede observar en la figura 36, se procedió a realizar el análisis correspondiente a cada pregunta que se aplicó a los entrevistados.

Figura 36

Resultados Entrevistas Aplicadas a Expertos del Carnaval

The figure displays three interview forms, each with five numbered questions and handwritten responses. The forms are titled 'ENTREVISTA EXPERTOS' and include fields for the interviewer's name, the interviewee's name, age, gender, and date. The questions are as follows:

- ¿Qué opinión le merece la cultura y tradición de Pasto?
- ¿Qué significado tiene para usted el Carnaval de Negros y Blancos? ¿Qué le transmite?
- ¿Para usted qué significa el patrimonio cultural del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto?
- Considerando las carezas como fuente de expresión cultural, ¿Qué aspectos de la identidad Pastusa cree usted que se consolidan en el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto?
- ¿Qué opina sobre la apropiación cultural del Carnaval de Negros y Blancos en los jóvenes de Pasto?

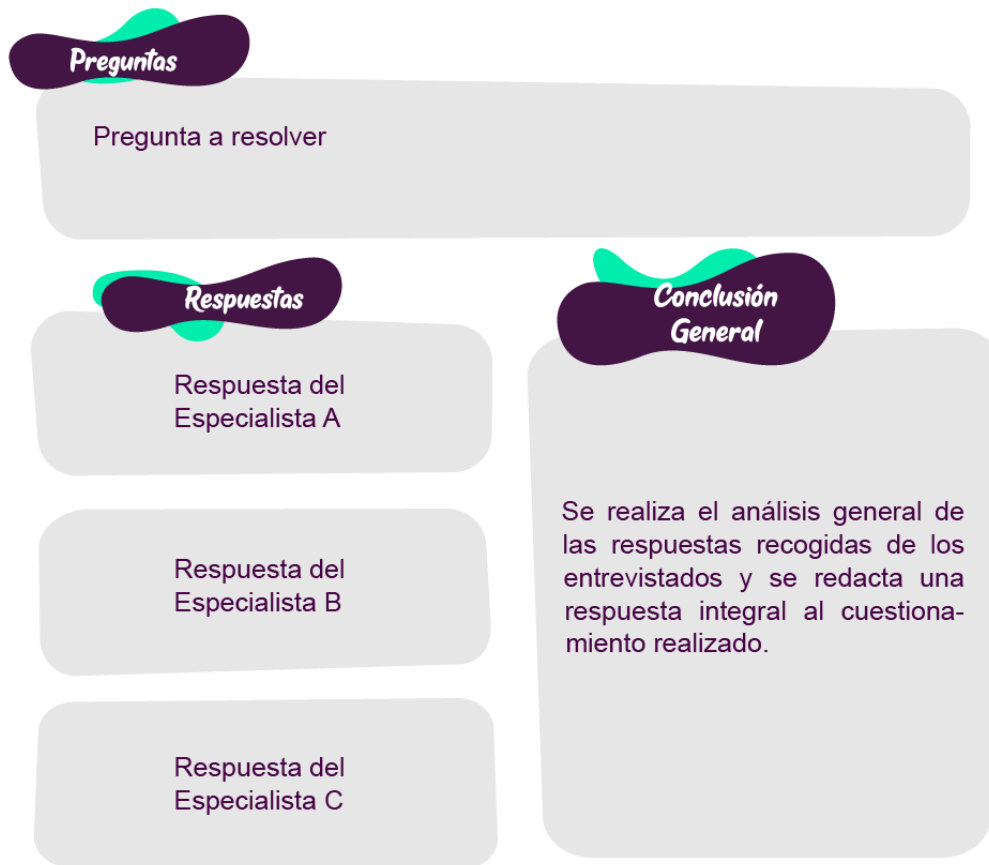
The handwritten answers are in Spanish and provide insights into the cultural significance of the carnival and the role of 'carezas' (facemasks) in the community's identity.

Fuente: Elaboración propia

Para facilitar el análisis de la información de las entrevistas aplicadas a los expertos se realizó una matriz como se muestra en la figura 37, donde se dispuso de una casilla individual para cada uno de los tres entrevistados. Para acceder a las respuestas obtenidas de los entrevistados, así como las conclusiones generales de cada pregunta (véase anexos B – K)

Figura 37

Análisis Entrevistas a Expertos del Carnaval



Fuente: Elaboración propia

Interpretación de Resultados Entrevista Expertos de Carnaval. Esta interpretación de resultados se desarrolló en octubre de 2017 y como conclusión general de las entrevistas realizadas a expertos del Carnaval se puede afirmar que:

- A los expertos el Carnaval les transmite emoción y amor por lo andino, por la tierra, por la identidad nariñense, por las raíces familiares y regionales razón por la cual es un elemento de mucho orgullo.

- Según expertos, entre los aspectos identitarios que consolidan el Carnaval están; las costumbres y tradiciones, así como la representación de temas mitológicos, fantásticos, históricos, sociales y políticos que ocurre en la región.
- Los expertos afirman que la causa principal que está afectando el desinterés hacia el Carnaval por parte de los jóvenes es la globalización.
- Se identificó que se está desaprovechando el potencial que ofrecen los medios tecnológicos en el aprendizaje, para lo cual una forma de poder llevar y comunicar el patrimonio cultural del carnaval a las nuevas generaciones, es hacerlo accesible desde sus propios lenguajes, ya que actualmente la juventud percibe mejor y aprende del mundo de esta manera.
- Según expertos el Carnaval es nuevo cada año, una de las razones es que en los últimos años, se ha tenido más presencia de extranjeros de manera que las dinámicas cambian y el Carnaval se permea de sus lenguajes y lógicas comerciales, culturales y sociales, mientras que anteriormente era un espacio de encuentro entre personas de la región.
- Se identificó que ahora los cambios en este gran evento son mucho más evidentes, antes estas transformaciones se daban poco a poco, y actualmente todo está pasando muy rápido.

Recogida de Datos Entrevista Artesanos del Carnaval

En la figura 38 se muestra el instrumento que se desarrolló con las preguntas que se aplicó a cada uno de los artesanos del Carnaval de Negros y Blancos.

Figura 38*Entrevistas a Artesanos del Carnaval*

Entrevistado(a):	Edad:	Genero
Entrevistador(a):	Fecha:	Hora

1 ¿Cómo participante y protagonista del Carnaval, que siente usted cuando se aproxima la preparación de los siguientes Carnavales de Pasto? 2 Brevemente cuéntenos cómo escoge el tema de su carroza. ¿Existen fuentes específicas?, ¿Usted lee?, ¿Investiga en internet?, ¿Hay alguien que lo asesora? 3 ¿Cuánto tiempo se toma en escoger el tema? 4 Después de escoger el tema, ¿cómo ese concepto se materializa en la carroza?, ¿Existen prototipos, bocetaciones? ¿De qué se ayuda?	5 ¿Cuáles son los materiales y procesos que se utilizan en la construcción de una carroza? ¿Cómo se consiguen esos materiales? 6 ¿Cuánto tiempo le toma hacer una carroza para participar en el desfile del 6 de enero? 7 ¿Qué aspectos de la apariencia en particular (color, forma, textura, materiales) hacen que las carrozas se constituyan en modelos diferenciados que denoten nuestra identidad pastusa? 8 ¿Considera que es importante conservar las técnicas tradicionales de hacer una carroza?
---	--

Fuente: Elaboración propia

Procesamiento de la Información Entrevista Artesanos del Carnaval. Después de haber aplicado las entrevistas a los artesanos del Carnaval, como se puede observar en la figura 39, se procedió a realizar el análisis correspondiente a cada pregunta que se le aplicó a los entrevistados.

Figura 39

Resultados Entrevistas Aplicadas a los Artesanos del Carnaval

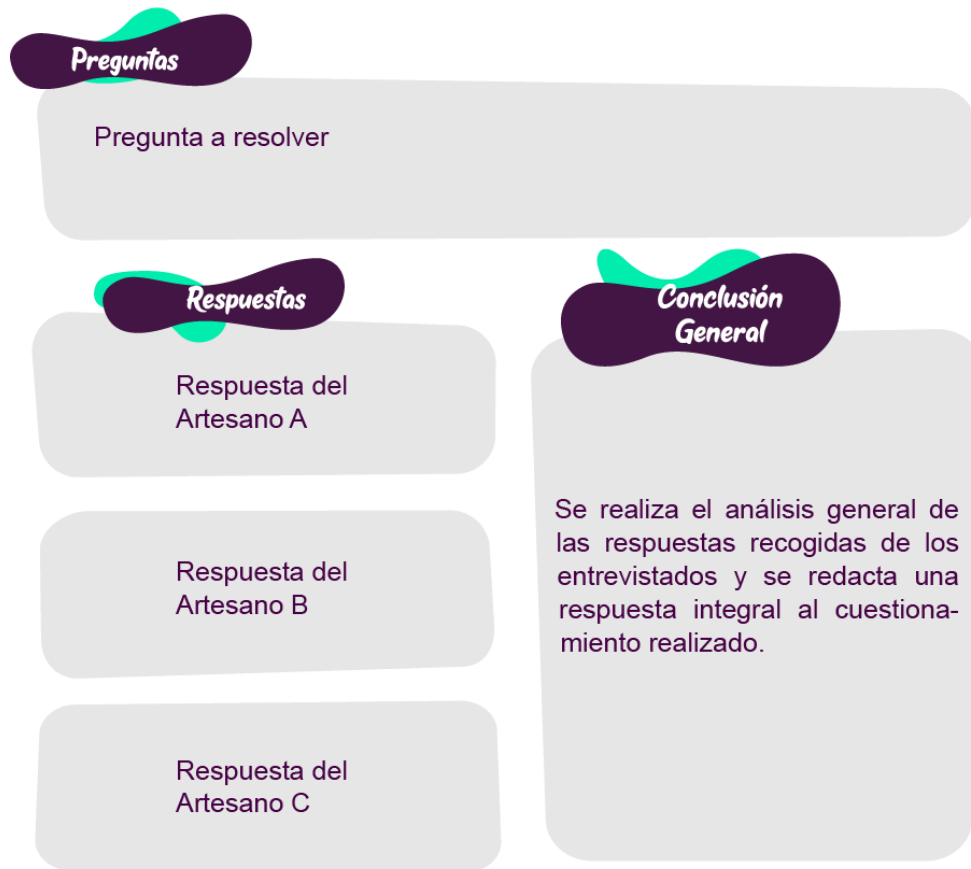
ENTREVISTA ARTESANOS	Entrevistado(a): <i>Alfredo</i> (Apellido) Entrevistador(a): <i>Alfredo</i> (Apellido)	Edad: 40 años Género: Masculino Fecha: 13-04-10 Hora: 2:30 pm
1. ¿Cómo participante y protagonista del Carnaval, que viene usted cuando se aproxima la preparación de los siguientes Carnavales de Paso?	1. ¿Cómo participante y protagonista del Carnaval, que viene usted cuando se aproxima la preparación de los siguientes Carnavales de Paso?	
2. ¿Brevemente cuéntenos cómo escoge el tema de su carroza. ¿Existen fuentes específicas? ¿Dónde las? ¿Investiga en internet? ¿Hay alguien que lo asesore?	2. ¿Brevemente cuéntenos cómo escoge el tema de su carroza. ¿Existen fuentes específicas? ¿Dónde las? ¿Investiga en internet? ¿Hay alguien que lo asesore?	
3. ¿Cuánto tiempo se toma en escoger el tema?	3. ¿Cuánto tiempo se toma en escoger el tema?	
4. ¿Existen prototipos, bocetaciones? ¿De qué se ayuda?	4. ¿Existen prototipos, bocetaciones? ¿De qué se ayuda?	
5. ¿Cuáles son los materiales y procesos que se utilizan en la construcción de una carroza? ¿Cómo se consiguen esos materiales?	5. ¿Cuáles son los materiales y procesos que se utilizan en la construcción de una carroza? ¿Cómo se consiguen esos materiales?	

ENTREVISTA ARTESANOS	Entrevistado(a): <i>Alfredo</i> (Apellido) Entrevistador(a): <i>Alfredo</i> (Apellido)	Edad: 38 años Género: Masculino Fecha: 13-04-10 Hora: 2:30 pm
1. ¿Cómo participante y protagonista del Carnaval, que viene usted cuando se aproxima la preparación de los siguientes Carnavales de Paso?	1. ¿Cómo participante y protagonista del Carnaval, que viene usted cuando se aproxima la preparación de los siguientes Carnavales de Paso?	
2. ¿Brevemente cuéntenos cómo escoge el tema de su carroza. ¿Existen fuentes específicas? ¿Dónde las? ¿Investiga en internet? ¿Hay alguien que lo asesore?	2. ¿Brevemente cuéntenos cómo escoge el tema de su carroza. ¿Existen fuentes específicas? ¿Dónde las? ¿Investiga en internet? ¿Hay alguien que lo asesore?	
3. ¿Cuánto tiempo se toma en escoger el tema?	3. ¿Cuánto tiempo se toma en escoger el tema?	
4. ¿Existen prototipos, bocetaciones? ¿De qué se ayuda?	4. ¿Existen prototipos, bocetaciones? ¿De qué se ayuda?	
5. ¿Cuáles son los materiales y procesos que se utilizan en la construcción de una carroza? ¿Cómo se consiguen esos materiales?	5. ¿Cuáles son los materiales y procesos que se utilizan en la construcción de una carroza? ¿Cómo se consiguen esos materiales?	

ENTREVISTA ARTESANOS	Entrevistado(a): <i>César</i> (Apellido) Entrevistador(a): <i>César</i> (Apellido)	Edad: 58 años Género: Masculino Fecha: 13-04-10 Hora: 4:00 pm
1. ¿Cómo participante y protagonista del Carnaval, que viene usted cuando se aproxima la preparación de los siguientes Carnavales de Paso?	1. ¿Cómo participante y protagonista del Carnaval, que viene usted cuando se aproxima la preparación de los siguientes Carnavales de Paso?	
2. ¿Brevemente cuéntenos cómo escoge el tema de su carroza. ¿Existen fuentes específicas? ¿Dónde las? ¿Investiga en internet? ¿Hay alguien que lo asesore?	2. ¿Brevemente cuéntenos cómo escoge el tema de su carroza. ¿Existen fuentes específicas? ¿Dónde las? ¿Investiga en internet? ¿Hay alguien que lo asesore?	
3. ¿Cuánto tiempo se toma en escoger el tema?	3. ¿Cuánto tiempo se toma en escoger el tema?	
4. ¿Existen prototipos, bocetaciones? ¿De qué se ayuda?	4. ¿Existen prototipos, bocetaciones? ¿De qué se ayuda?	
5. ¿Cuáles son los materiales y procesos que se utilizan en la construcción de una carroza? ¿Cómo se consiguen esos materiales?	5. ¿Cuáles son los materiales y procesos que se utilizan en la construcción de una carroza? ¿Cómo se consiguen esos materiales?	

Fuente: Elaboración propia

Para facilitar el análisis de la información de las entrevistas aplicadas a los artesanos se realizó una matriz como se muestra en la figura 40, donde se dispuso de una casilla individual para cada uno de los tres entrevistados. Para acceder a las respuestas obtenidas de los entrevistados, así como las conclusiones generales de cada pregunta (Véase los anexos S - L)

Figura 40*Análisis Entrevistas Artesanos del Carnaval*

Fuente: Elaboración propia

Interpretación de Resultados Entrevista Artesanos del Carnaval. La siguiente interpretación de resultados se desarrolló en noviembre de 2017 y como conclusión general de las entrevistas realizadas a los artesanos se puede afirmar que:

- Cuando se acerca la preparación de los Carnavales, los artesanos experimentan varios sentimientos fuertes y con esto inmensas ganas de iniciar a trabajar lo más pronto posible.
- Para escoger el tema de una carroza, los artesanos se inspiran principalmente en la cultura y tradición de Nariño, y para fortalecer esa idea toman en cuenta la opinión que dan sus familiares y amigos.

- El tiempo que tarda cada artesano en elegir el tema es relativo, porque cuando el Carnaval se acerca ellos ya cuentan con una idea previa, la cual hay que investigar en diversas fuentes que pueden tardar entre 1 y 4 meses
- Los artesanos buscan que las personas puedan captar el mensaje, vivir esa experiencia, entrar en contexto con la historia que se quiere transmitir y sobre todo experimentar sensaciones.
- Entre los materiales principales para hacer una carroza se encuentran el icopor, la arcilla, el papel de azúcar, el colbón, el impermeabilizante que muchas veces es yeso, la fibra de vidrio, el poliuretano, las pinturas y las estructuras metálicas.
- Entre las técnicas utilizadas en este proceso se destaca el modelado en arcilla. el modelado icopor, el empapelado mediante la técnica de papel encolado o papel maché, la impermeabilización con yeso, el montaje de las figuras y finalmente la pintura a través de la técnica de la aerografía.
- Hay artesanos que hacen Carnaval todo el año, mientras que otros artesanos cuentan con su equipo lo cual les permite iniciar a trabajar los últimos 5 meses del año.
- Las carrozas se diferencien de otras por el tema elegido que es algo cultural propio de Nariño, así como la simbología andina representada en formas gráficas y orgánicas. Además, los materiales y las técnicas usadas le dan un aspecto propio que únicamente manejan los artesanos nariñenses.
- Los artesanos, no están de acuerdo en dejar de usar las técnicas tradicionales, porque ahí es donde está la esencia de estas obras de arte. Sin embargo, afirman que tampoco hay que ser ajenos a los avances tecnológicos que han surgido, tomándolos como un complemento y no como una amenaza.

Recogida de Datos Encuesta Jóvenes y Adultos

En la figura 41 se muestra el formulario que se desarrolló con las preguntas aplicadas a cada uno de los jóvenes y adultos del Municipio de Pasto sobre Carnaval y los Art Toys.

Figura 41

Encuesta a Jóvenes y Adultos del Municipio de Pasto

Nombre: _____ Edad: _____ Género: _____ Ocupación: _____

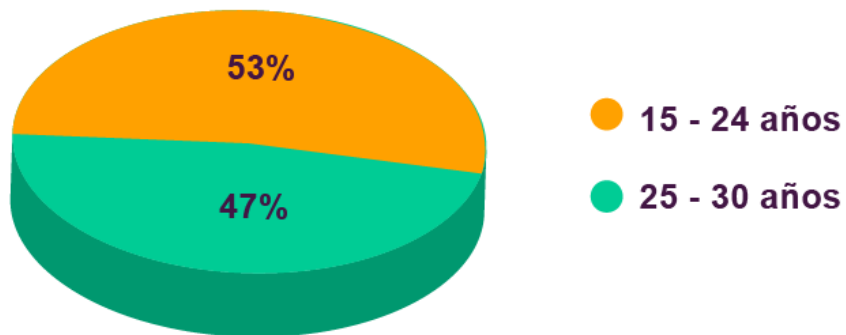
Marque con una X y responda según el caso.

1 ¿Cree usted que es importante preservar y exaltar el patrimonio cultural del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto? ☐ Si ☐ No ☐ Tal vez	5 ¿Anteriormente habías escuchado sobre los Art toys o Juguetes de diseñador? ☐ Si ☐ No
2 ¿Ha participado en alguna de las modalidades del Carnaval de Negros y Blancos? ☐ Si ☐ No	6 ¿Te gustaría aprender más sobre los Art Toys? ☐ Si ☐ No ☐ Tal vez
3 ¿Con que regularidad asiste al Carnaval de Negros y Blancos? ☐ Cada año ☐ Cada dos años ☐ Cada tres años ☐ Nunca	7 ¿Te gustaría aprender del Carnaval a la vez que personalizas tu propio Art Toy? ☐ Si ☐ No ☐ Tal vez
4 ¿Cuál de las siguientes imágenes cree que corresponden al Carnaval de Negros y Blancos?     ☐ A ☐ B ☐ C ☐ D	8 ¿Te gustaría tener en casa un Art Toy inspirado en el Carnaval de Negros y Blancos? ☐ Si ☐ No ☐ Tal vez
	9 ¿De las siguientes actividades, cuáles te parecen más interesantes o te gustaría hacer con respecto a los Art Toys? Puedes elegir más de una. ☐ Personalizarlos ☐ Comercializarlos ☐ Coleccionarlos ☐ Jugar

Fuente: Elaboración propia

Procesamiento de la Información Encuestas a Jóvenes y Adultos. En este punto se mostrará un gráfico porcentual por cada pregunta.

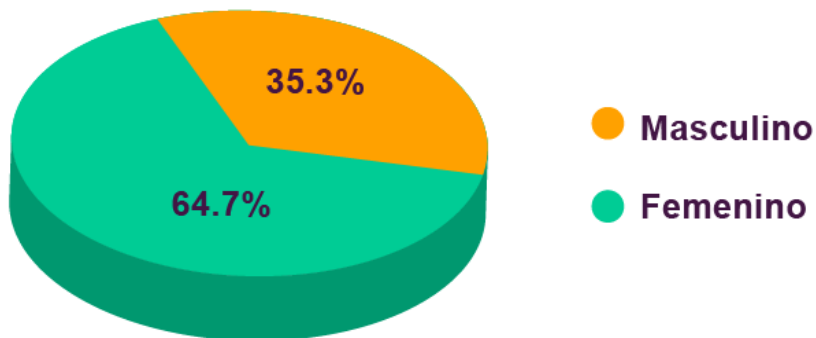
- Edad

Figura 42*Gráfico Edad*

Fuente: Elaboración propia

En el gráfico anterior se puede observar que 53% de los encuestados fueron personas jóvenes entre las edades de 15 a 24 años, población que mostro mayor interés hacia los Art Toys de Carnaval.

- Género

Figura 43*Gráfico Género*

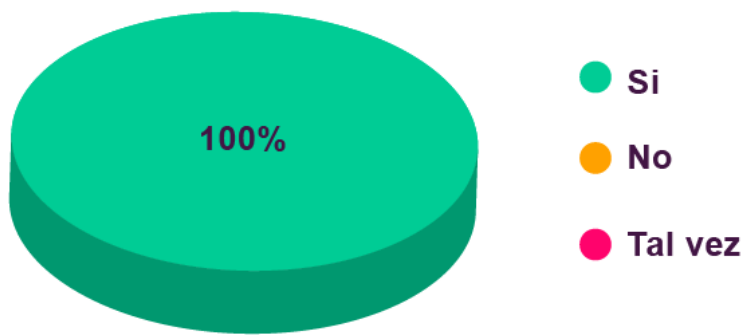
Fuente: Elaboración propia

De los resultados anteriores se puede observar que entre los encuestados que más accedieron a responder, en la mayoría fueron mujeres.

- ¿Cree usted que es importante preservar y exaltar el patrimonio cultural del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto?

Figura 44

Preservación y Exaltación del Carnaval



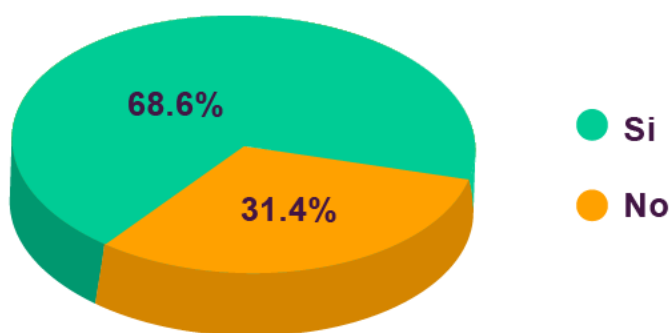
Fuente: Elaboración propia

En el gráfico anterior se puede observar que el 100% de los encuestados considera importante la preservación del patrimonio cultural.

- ¿Ha participado en alguna de las modalidades del Carnaval de Negros y Blancos?

Figura 45

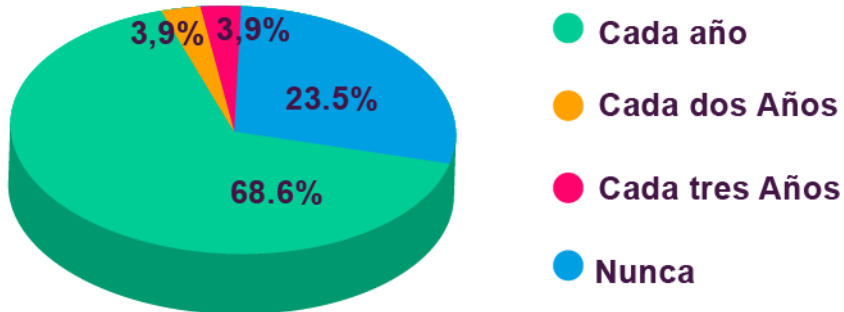
Participación Modalidad Carnaval



Fuente: Elaboración propia

En el gráfico anterior se puede observar que el 68.6% de los encuestados han participado en los Carnavales de Negros y blancos de alguna manera.

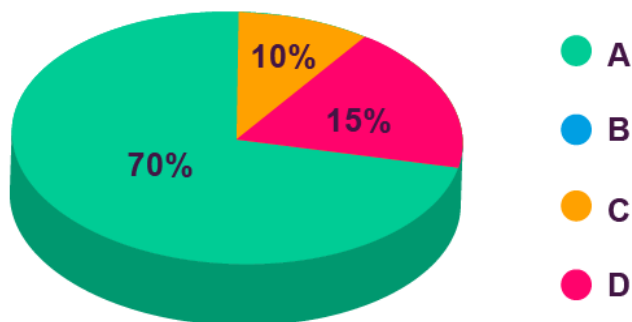
- ¿Con qué regularidad asiste al Carnaval de Negros y Blancos?

Figura 46*Asistencia Carnaval*

Fuente: Elaboración propia

En el gráfico anterior se puede observar que 68.6% de las personas encuestadas asisten al Carnaval de Negros y Blancos cada año.

- ¿Cuál de las siguientes imágenes cree que corresponden al Carnaval de Negros y Blancos?

Figura 47*Identidad Cultural*

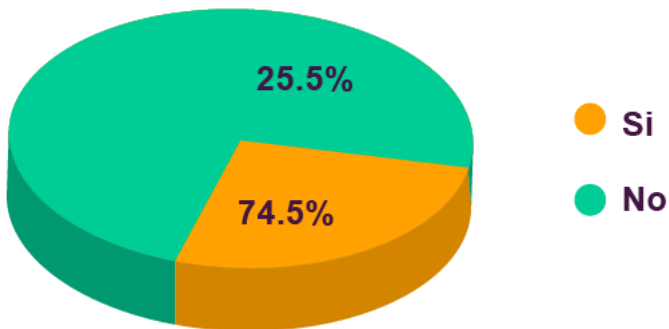
Fuente: Elaboración propia

En la figura 47 se puede observar que el 80% de los encuestados logro reconocer la imagen correcta correspondiente a la opción A, donde se representa elCarnaval de Negros y Blancos. Sin embargo, hubo un 20% de los encuestados que no acertaron al elegir la imagen.

- ¿Anteriormente habías escuchado sobre los Art Toys o juguetes de Diseñador?

Figura 48

Reconocimiento de Art Toys



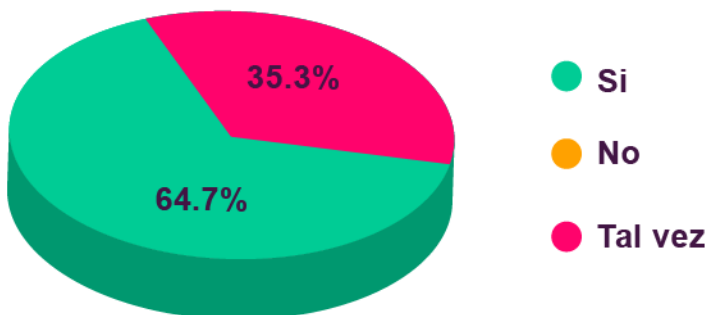
Fuente: Elaboración propia

En la figura 48 se puede observar que el 74.5% de los encuestados si saben y conocen lo que son los Art Toys

- ¿Te gustaría aprender más sobre los Art Toys?

Figura 49

Interés sobre Art Toys



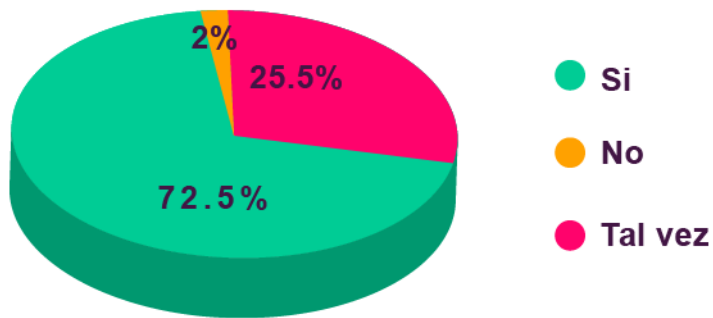
Fuente: Elaboración propia

En la figura 49 se puede observar que 64.7% de las personas encuestadas muestran gran interés en saber más sobre estos juguetes. No obstante, el 35.3% puede presentar un mínimo interés.

- ¿Te gustaría aprender del Carnaval a la vez que personalizas tu propio Art Toy?

Figura 50

Personalización de Art Toys



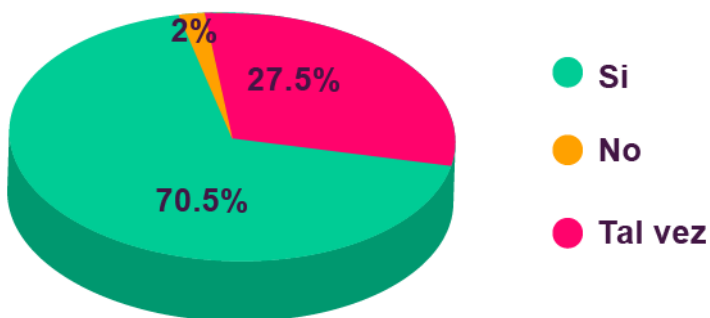
Fuente: Elaboración propia

En la figura 50 se puede observar que el 72.5% de los encuestados muestran interés en aprender más sobre el carnaval de Negros y Blancos, lo cual demuestra que quieren seguir conservando su propia cultura.

- ¿Te gustaría tener en casa un Art Toy inspirado en el Carnaval de Negros y Blancos?

Figura 51

Art Toy Inspirado en el Carnaval de Negros y Blancos



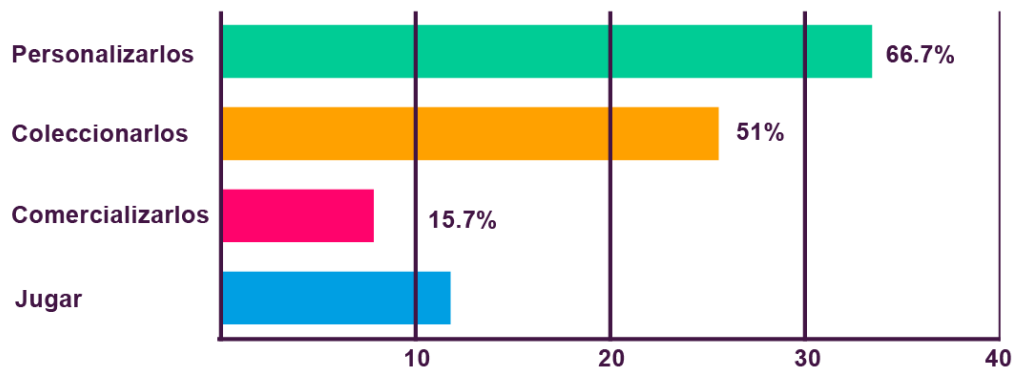
Fuente: Elaboración propia

En la figura 51 se puede observar que a el 70.5% de los encuestados les gustaría tener en casa un Art Toy inspirado en el Carnaval de Negros y Blancos.

- ¿De las siguientes actividades cuáles te parecen más interesantes o te gustaría hacer con respecto a los Art Toys? Puedes elegir más de una.

Figura 52

Actividades que les Interesan a los Jóvenes



Fuente: Elaboración propia

En la figura anterior se puede observar que las actividades que llamaron la atención de los jóvenes fue personalizarlos y coleccionarlos con un porcentaje de 66,7% y 51% respectivamente.

Interpretación de Resultados Encuesta Jóvenes y Adultos. La siguiente interpretación de resultados se desarrolló en febrero 2018 y como conclusión general de las encuestas realizadas se puede afirmar que:

- Los encuestados fueron personas jóvenes y adultos, donde los jóvenes entre las edades de 15 a 24 años fue la población que mostro mayor interés hacia los Art Toys de Carnaval, de la misma manera se pudo observar que quienes accedieron a responder, en la mayoría fueron mujeres.
- En igual forma es importante resaltar que el 100% de los encuestados considera importante la preservación del patrimonio cultural, por lo que se puede afirmar que reconocen su historia ya que esta es una parte fundamental tanto de la identidad nariñense como del Carnaval.

- La gran mayoría de los encuestados han asistido cada año al Carnaval de Negros y Blancos y han participado de cierta manera en alguna de las modalidades en la senda como en los conciertos y el juego. Sin embargo, algunas personas aun no logran diferenciar la identidad cultural del Carnaval, frente a otras festividades y Carnavales del mundo, motivo por el cual se debe seguir buscando alternativas que permitan el reconocimiento y la preservación de la identidad cultural.
- Los encuestados muestran interés en aprender más sobre el carnaval de Negros y Blancos, de la misma manera les gustaría tener en casa un Art Toy inspirado en el Carnaval. Lo cual demuestra que valoran y quieren seguir conservando Y difundiendo su propia cultura.
- También se puede observar que el 74.5% de los encuestados si saben y conocen lo que son los Art Toys, así como también muestran cierto interés en saber más sobre estos juguetes inspirados en el Carnaval. No obstante, el 35.3% no muestran interés, por lo cual se puede deducir que mientras una parte de la población no encuentre sentido en hacer perdurar las huellas del pasado, la labor de preservación el mismo, será inútil. La preservación del Patrimonio Cultural requiere continuidad y el trabajo de distintas generaciones y juega un papel clave para hacernos entender ese pasado y es ahí donde radica su valor, por ello su protección es vital para toda civilización.

Metodología CAR – NA - VAL

A partir del análisis de los procesos creativos y de los datos en el ámbito de la investigación creación se plantea el desarrollo proyectual por medio de la creación de una metodología híbrida denominada CA-NA-VAL, la cual es el resultado de un trabajo

metodológico que surge de la argumentación previa de instrumentos creativos y métodos de diseño como el Design thinking de Tim Brown y el método 4 5 6 de Ramón Ortega lo cual permite generar productos inspirados en el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto. En este sentido el método CAR-NA-VAL está centrado en las personas y en la creatividad de los usuarios, su nombre es la misma denominación de esta celebración cultural que se lleva a cabo los primeros días del mes de enero, se compone de tres silabas CAR, NA y VAL en representación a sus tres fases, las cuales poseen una flexibilidad que permite moverse entre ellas e ir experimentando y asumiendo el problema como un reto para llegar a una solución creativa funcional e innovadora.

Fases

Figura 53

Método de Car-na-val



Fuente: Elaboración propia

Fase 1 Comprender. Esta fase permite empatizar con los usuarios y actores implicados directa e indirectamente con el problema, así mismo permite recoger información conceptual y

formal del Carnaval a través de la apreciación visual. Se plantea el reto cuya solución será clave para la obtención de un resultado creativo e innovador.

Fase 2 Crear. Es la fase donde se imagina, crea y desarrolla los artefactos de Carnaval en un ambiente lúdico - creativo, donde se “piensa” y “hace”. Con el apoyo de técnicas de ideación y prototipado, se obtienen múltiples ideas con un máximo potencial de innovación para crear soluciones novedosas al reto planteado y se estimula el trabajo en equipo.

Fase 3 Evaluar. Durante esta fase se probará los productos con los usuarios, es la oportunidad para recibir retroalimentación, identificar mejoras significativas, fallos a resolver y posibles carencias. Durante esta fase, evolucionara la idea hasta convertirse en la solución más óptima.

En este punto del proyecto empieza el desarrollo del proceso de diseño de “Japikay”, los cuales son juguetes artísticos inspirados en el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, bajo la metodología de diseño Car-na-val, buscando preservar y exaltar el patrimonio cultural de este. Esta metodología se aborda en tres fases, de las cuales se muestra el desarrollo y los resultados a continuación.

Fase 1 - Comprender

Esta etapa se inició con la identificación de los actores implicados, directa e indirectamente con el Carnaval, a quienes se ha denominado Actores del Carnaval, para posteriormente iniciar un proceso de empatía con aquellas personas que pueden aportar información y conocimientos necesarios para el desarrollo de este proyecto, seguidamente se procedió a recoger la mayor cantidad de información sobre el patrimonio cultural, los artesanos y las carrozas del Carnaval.

Actores del Carnaval

Para definir las personas implicadas e indagar su entorno en el que viven, se realizó un mapa con los actores del Carnaval más importantes donde se identifica la importancia de cada grupo de personas y se aplican algunos instrumentos según convenga.

Los actores de Carnaval se han asignado en diferentes grupos como se observa en la figura 54

Figura 54*Mapa de Actores de Carnaval*

Fuente: Elaboración propia

Mapa de empatía

Es una herramienta que permite comprender el problema desde su contexto, con el objetivo de identificar realmente las características que permitirán realizar un mejor ajuste entre

los productos o servicios que se van a desarrollar, teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los usuarios.

De acuerdo con lo planteado por Plattner (2021), “La empatía es la base de un proceso de diseño centrado en el hombre” (p.4). En este sentido este proyecto busca describir los usuarios por medio del análisis de 6 aspectos relacionados a los sentimientos del ser humano a fin de entenderlos. Se analiza a partir de preguntas que ayudan a conocer al usuario y como relacionarse con él.

Aplicación del instrumento. El acercamiento para la empatía se hizo con 10 jóvenes, hombres y mujeres de edades comprendidas entre los 15 y 30 años, quienes son el público objetivo para esta investigación. El lugar de aplicación del mapa de empatía fue en el museo del Carnaval de Pasto, con el objetivo de introducir a los jóvenes en el contexto, hacerlos sentir en un ambiente de Carnaval cómodo y familiar, buscando facilitar el proceso de empatía y por ende la participación. La fecha de realización de la empatía con los jóvenes fue el día 6 de marzo del año 2020 a las 2 de la tarde, lo que permitió conocer desde su realidad lo que hacen y perciben, así como sus sentimientos, pensamientos, actitudes y los deseos que experimentan en torno al tema del patrimonio cultural del Carnaval de Negros y Blancos, lo que finalmente permitió entenderlos y pensar en soluciones enfocadas al producto a desarrollar. El mapa de empatía se desarrolló invitando a los jóvenes a contestar las siguientes preguntas ¿Qué piensan y sienten?, ¿Qué ven?, ¿Qué oyen?, ¿Qué dicen y hacen? para finalmente concluir con sus esfuerzos y resultados, los jóvenes escribieron su respuesta en notas adhesivas y pegaron en el lienzo (pliego de papel bond) sus respuestas, como se muestra en la figura 55.

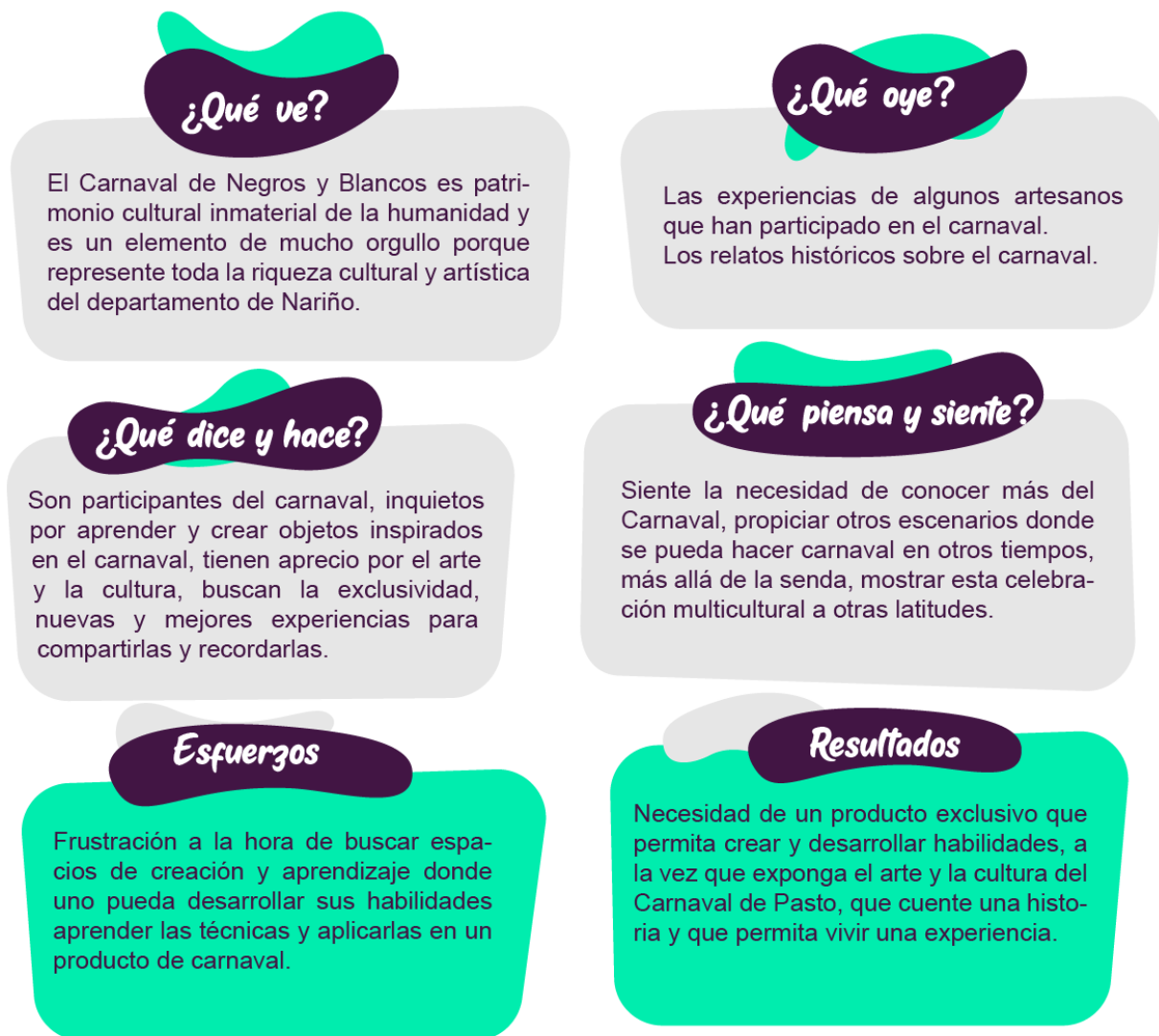
Figura 55

Aplicación Mapa de Empatía



Fuente: Elaboración Propia

Análisis de la información. En la figura 56 se puede observar el mapa de empatía con cada una de las preguntas desarrolladas.

Figura 56*Mapa de Empatía*

Fuente: Adaptada de (Martínez, 2014)

Interpretación de resultados. Como conclusión general del mapa de empatía se puede afirmar que:

- Los jóvenes de Pasto conciben cierto interés por su cultura, por aprender, crear y participar en los Carnavales; sin embargo, no encuentran nuevas iniciativas pensadas

desde sus gustos y necesidades donde se puedan sentir identificados y se puedan incluir.

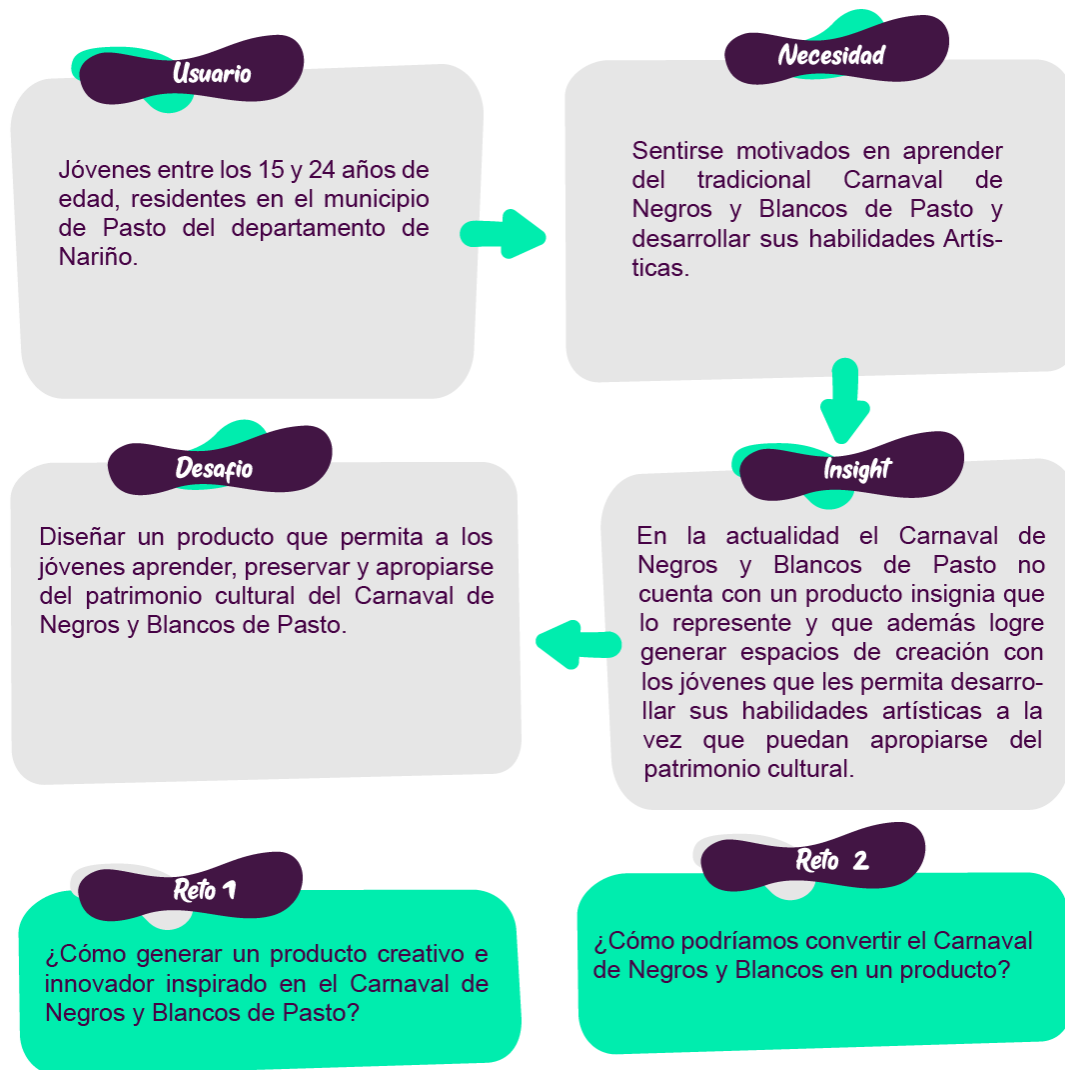
- Los jóvenes piensan que se deben propiciar nuevos espacios diferentes a la senda del carnaval, en otros tiempos donde se pueda hacer y aprender del carnaval y mostrar a otras latitudes el Carnaval de Pasto.
- Los jóvenes buscan vivir nuevas experiencias, revivir historias y recuerdos con un producto de Carnaval exclusivo, fácil de adquirir, que los inspire y los haga sentir motivados y orgullosos de su cultura, pero que además les permita desarrollar sus habilidades artísticas y creativas a la vez que aprenden del Carnaval.

El punto de vista (PdV)

De acuerdo con lo expuesto por Plattner (2021), “Un Punto de Vista (PdV) es la manera de reformular un reto de diseño y transformarlo en un enunciado accionable que solucione un problema” (p.25). En este sentido se puede afirmar que el (PdV) permitirá en esta investigación idear de un modo dirigido, articulando el reto de manera significativa, por lo que se combinó tres elementos: los usuarios, sus necesidades, y la información obtenida durante la fase de empatía.

Aplicación del instrumento. Teniendo presente la información del mapa de empatía, se desarrolló el esquema del punto de vista (PdV) de la siguiente forma: (Descripción de los usuarios) necesita (necesidad) porque (insight) como podríamos (desafío) y (el reto) (Véase en el anexo T).

Análisis de la información. Para llevar un orden y se facilite el análisis de la información, se consignó en un instrumento la información como se puede observar en la figura 57.

Figura 57*Punto de Vista (PDV)*

Fuente: Adaptado de (Plattner, 2021)

Interpretación de los resultados. El anterior instrumento permitió definir dos retos creativos que van a ayudar a idear de manera que se pueda encontrar una solución al reto planteado, los retos son:

- ¿Cómo generar un producto creativo e innovador, inspirado en el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto?
- ¿Cómo podríamos convertir el Carnaval de Negros y Blancos en un producto?

Álbum del carnaval

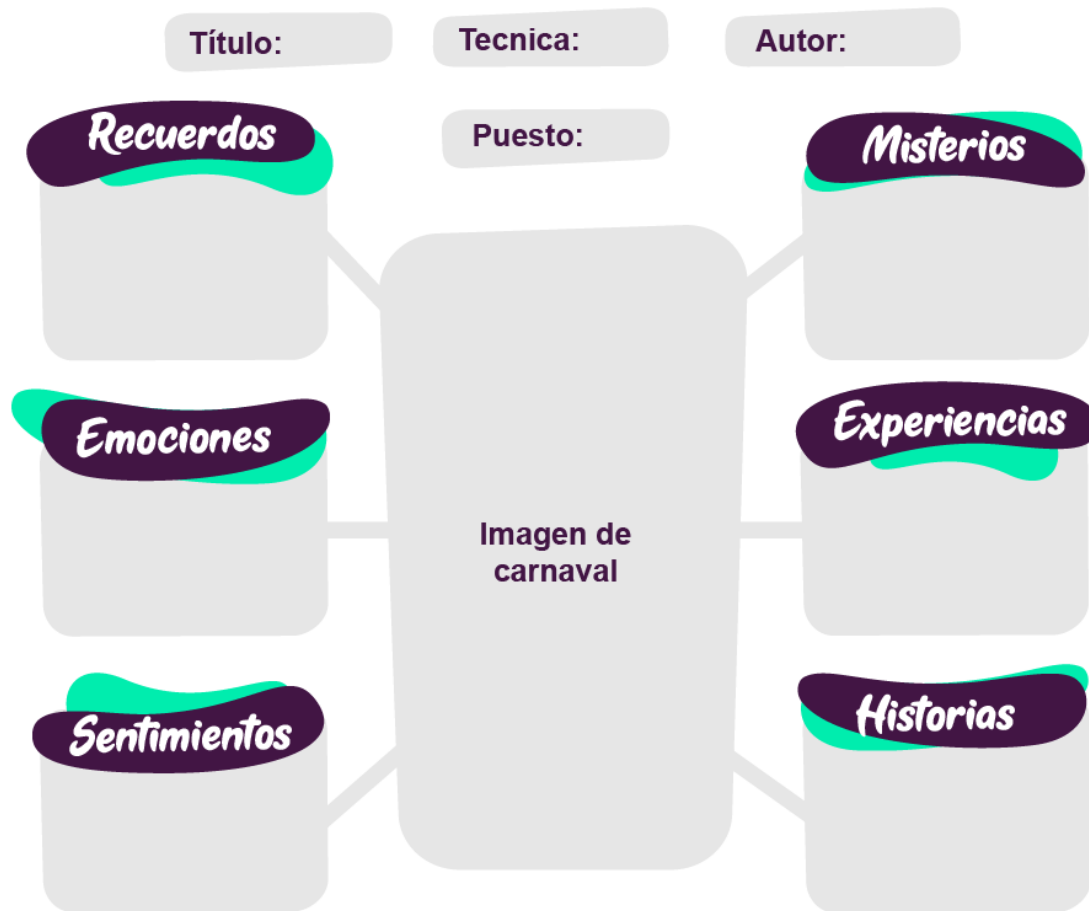
Con el fin de encontrar elementos conceptuales y estéticos a través de estímulos que provoquen las imágenes, se recurrió a la apreciación visual en donde se coloca una imagen de Carnaval y se describe con palabras clave recuerdos, sentimientos, emociones, historias, experiencias y misterios.

Aplicación del instrumento. Para este caso se aplicó el instrumento con jóvenes entre las edades de 15 a 30 años; hombres y mujeres residentes en el municipio de Pasto, quienes habían participado en algunas modalidades del Carnaval y otros simplemente habían sido espectadores de los distintos eventos. Para recoger la información se colocó en el instrumento imágenes de las carrozas que ocuparon entre el primer y cuarto puesto en los Carnavales de Negros y Blancos de Pasto del año 2020, las más representativas elegidas por el jurado calificador y evaluadas en distintos aspectos.

Análisis de la información. En la figura 58, se muestra el instrumento que se utilizó para identificar y organizar los conceptos y en la figura 59 se muestra la aplicación del instrumento siendo desarrollada por los jóvenes.

Figura 58

Instrumento Álbum del Carnaval



Fuente: Modificada de (Ortega, 2017)

Figura 59

Aplicación del Instrumento Álbum del Carnaval



Fuente: Elaboración propia

Para acceder al desarrollo de los cuatro instrumentos con las respectivas imágenes y sus descripciones y conceptos extraídos (Véase anexos U - X).

Interpretación de resultados. Los recuerdos, emociones, sentimientos, misterios, experiencias e historias extraídas de cada una de las cuatro imágenes de Carnaval fueron muy

variadas, se pudo evidenciar los distintos sentimientos y emociones que experimentaban los jóvenes, así como también lo que les recordaba o las historias nuevas que vivían en el momento a través de la apreciación visual de las imágenes del álbum de Carnaval. Aquellas palabras clave y frases que más se veían en el lienzo por cada tema eran.

Recuerdos: Fantasía, mundo natural, ser mitológico, juventud, familia

Sentimientos y Emociones: Asombro, admiración, felicidad, agrado, diversión

Misterios: Majestuosidad, movimientos, ser fantástico, ser mitológico, colores vivos

Experiencias: Juego de blancos y negros, registro de fotos y video, compartir con familia y amigos, danzar.

Historias: Cuidado ambiental, guardián, ser protector, saberes culturales, encuentro con otras personas.

Estas descripciones y conceptos extraídos se retomarán más adelante en el Ideart Carnaval para construir algunas ideas más claras de cómo será ese producto de Carnaval con sus características, formales, estéticas y visuales.

Fase 2 - Crear

Taller creativo

Se ve pertinente para esta investigación la realización de un taller creativo con el fin de buscar soluciones al reto. De acuerdo como lo expresa Plattner (2021), “es una gran forma de dar con muchas ideas que no serías capaz de generar simplemente estando sentado con una hoja de papel y boli” (p.31). Es por esto que se busca generar ideas con los artesanos del Carnaval, tomando en cuenta las experiencias, saberes, creatividad e ingenio, para así obtener soluciones de diseño al reto planteado.

Metodología del taller creativo. Antes de desarrollar el taller creativo se ubicó a los asistentes en tres equipos de cuatro personas, cada equipo en su respectiva mesa redonda donde se puso a su disposición, materiales que faciliten el proceso de ideación y prototipado como son: el lienzo (pliego de papel bond), notas adhesivas, lápices de colores, marcadores, hojas tamaño carta, plastilina, piezas de lego, poliestireno expandido, tijeras y pegamento.

La metodología que se usó para el desarrollo del taller creativo con los artesanos consta de cinco pasos que se muestran a continuación:

Paso 1: Ideación (Duración 30 min) Se socializó con los artesanos el mapa de empatía, los insights y los retos de diseño derivados de la fase 1 de la metodología CAR-NA-VAL, los cuales se expusieron de manera clara y precisa, posteriormente se invitó a los equipos a compartir ideas llenando el lienzo con notas adhesivas, teniendo en cuenta el insights y el desafío o reto, se estimuló y motivó constantemente a los participantes para que lancen ideas no convencionales, ideas novedosas.

Paso 2: Ideación (Duración 20 min) Una vez consignadas todas las ideas en el lienzo se pidió a los integrantes de cada equipo que clasifiquen las ideas por categoría, se discutió y escogió una sola fusionando varias ideas, en una más potente y novedosa aquella que resuelva de mejor manera la problemática.

Paso 3: Prototipado (Duración 30 min) Se invitó al equipo a plasmar la idea con un prototipo rápido. (Dibujo, maqueta o infografía) con plastilina, LEGOS, marcadores etc. Se pidió a cada grupo que coloque un nombre al prototipo (algo llamativo e impactante) donde cada equipo escogió una persona para que en 5 minutos presente a los asistentes con el fin de recibir retroalimentación. Por último, se abrió un espacio colectivo para una breve reflexión final y hacer recomendaciones a las ideas trabajadas en el taller.

Aplicación del taller creativo. En la siguiente figura se describe el objetivo del taller, la descripción del grupo, la agenda y las actividades desarrolladas.

Figura 60

Aplicación del Taller Creativo



Fuente: Elaboración propia

Figura 61

Desarrollo Proceso Creativo Artesanos del Carnaval



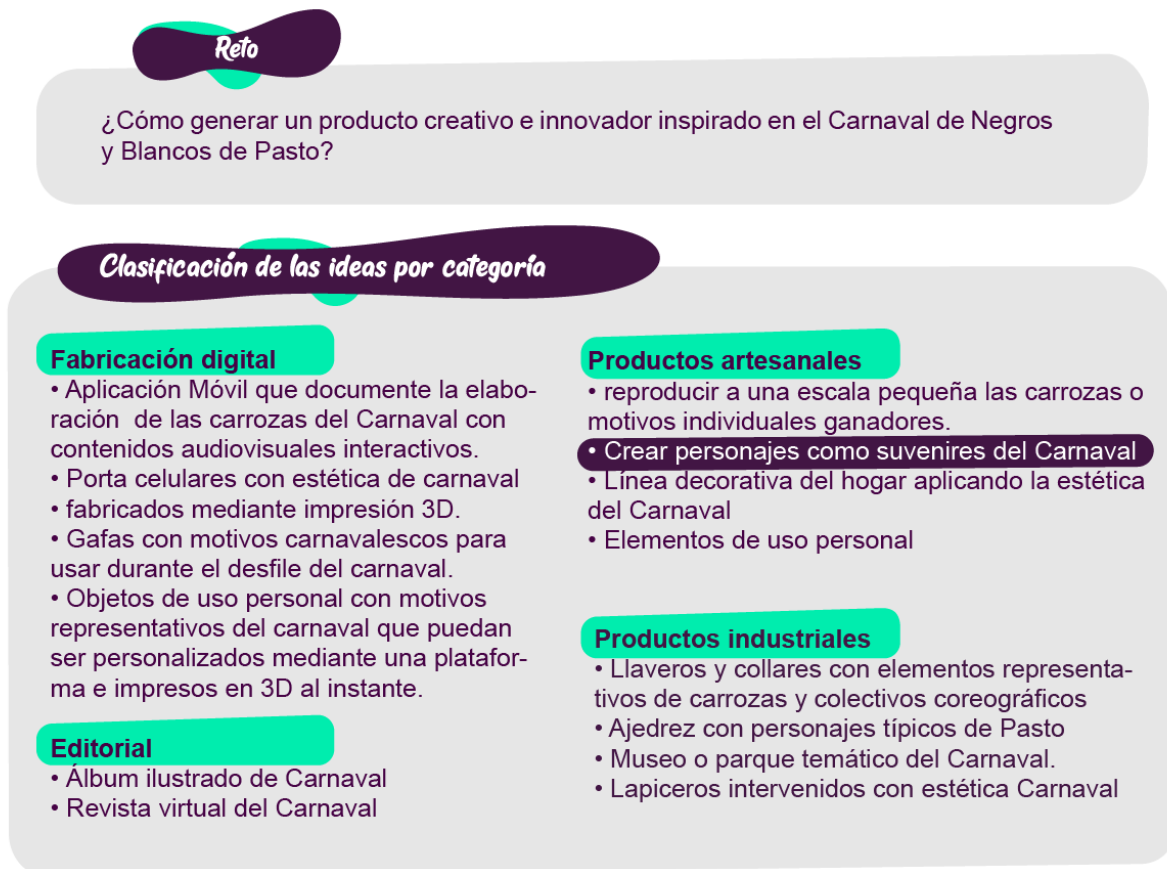
Fuente: Elaboración propia

Resultado del Taller Creativo. En la figura 62 se muestra el resultado que arrojó el taller creativo y se organizó en cuatro categorías distintas como lo son: productos de fabricación

digital, productos de fabricación industrial, productos de fabricación artesanal y productos editoriales.

Figura 62

Resultado del Taller Creativo



Fuente: Elaboración propia

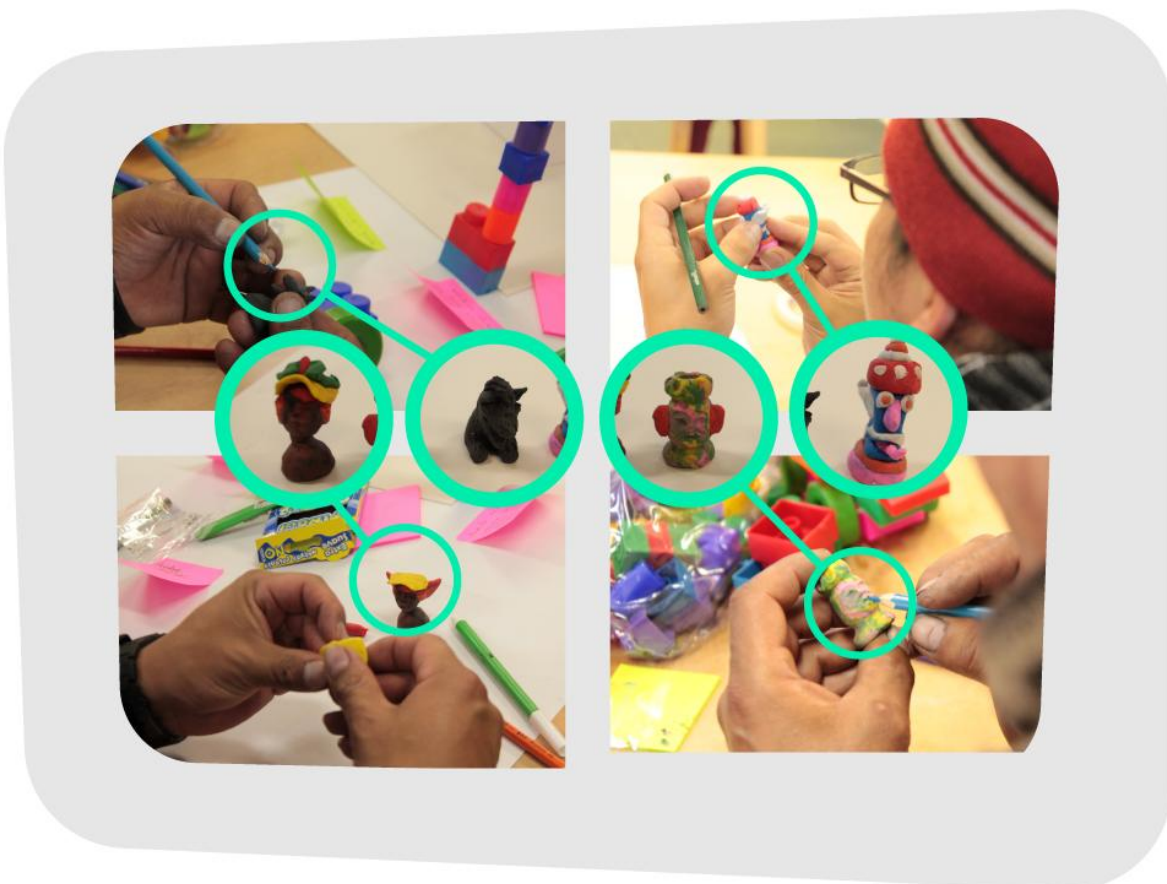
De estas tres categorías se eligió la de productos de fabricación artesanal, dando mayor importancia al valor que tienen las cosas cuando son hechas a mano y buscando que de esta manera los jóvenes puedan crear su propia versión de un producto del Carnaval e incentivar en ellos la nueva cultura del “hazlo tú mismo” disminuyendo así, el consumo masivo de productos

sin una identidad, que puedan impactar de manera positiva en la cultura y el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.

Luego de haber escogido una de las tres categorías se fusionan varias ideas para convertirlas en una más potente e iniciar el prototipado rápido. Como se puede observar en la figura 63 el resultado del prototipado fue unas figuras alegóricas al Carnaval de Negros y Blancos que se desarrolló de manera participativa y según lo explicaron los artesanos, serán útiles para ser intervenidas por jóvenes y que a la vez les permitirá aprender y apropiarse de este patrimonio cultural.

Figura 63

Resultado del Taller



Fuente: Elaboración propia

Ideart Carnaval

Se aplicó la técnica en esta investigación, porque como lo expresa Ortega (2017) “identifica elementos conceptuales y estéticos a través de estímulos visuales provocados por imágenes de Carnaval” (p.9). Con esto se busca tener una idea más clara de cómo será ese producto de Carnaval, y que características formales, estéticas y visuales deberá llevar.

Aplicación del instrumento. Para el proceso de ideación del producto de Carnaval, se ocupó los conceptos extraídos de cuatro carrozas del año 2020, con el instrumento Álbum de Carnaval anteriormente desarrollado.

La metodología que se usó para el desarrollo del Ideart Carnaval consta de tres pasos que se muestran a continuación:

Paso 1: Se tomó las 4 imágenes del álbum de carnaval

Paso 2: Se extrajo de las imágenes los conceptos, emociones, adjetivos, historias, experiencias, misterios, recuerdos y toda la riqueza visual

Paso 3: Se convirtió las palabras clave en conceptos, se crearon relaciones y enlaces entre las imágenes apelando a la fantasía, la imaginación y transfiriendo elementos y conceptos de la obra de Carnaval al producto, finalmente se expresa de manera escrita la idea final.

Análisis de la información. En las figuras 64 y 65 se puede observar los conceptos que se extrajeron de cada imagen de Carnaval y la presentación de las dos ideas del producto de carnaval.

Figura 64

Instrumento Ideart Carnaval 1



Fuente: Adaptada de (Ortega, 2017)

Figura 65

Instrumento Ideart Carnaval 2



Fuente: Adaptada de (Ortega, 2017)

Interpretación de resultados. De la aplicación de los instrumentos se obtuvieron dos ideas que se complementaron para crear una sola más potente, como se describe a continuación.

- Juguete viajero, guardián del Carnaval fabricado de manera artesanal. En su apariencia física tiene una cabeza grande, un cuerpo pequeño, unos ojos imponentes, orejas grandes y brazos articulados, dotándolo de mucha expresividad. Es un juguete totalmente personalizable que con mucho orgullo muestra la cultura de Nariño y los Carnavales en sus formas, texturas, colores y símbolos que artistas, artesanos y diseñadores podrán pintar en su cuerpo.

Proporciones. Como se puede observar en la figura 66, sobresalen en las carrozas las cabezas de los personajes con un gran tamaño que le da expresividad y protagonismo a sus gestos.

Figura 66

Proporciones Carrozas



Fuente: Elaboración propia

Definición estratégica del proyecto

De acuerdo con las nuevas exigencias del mercado, se pretende con este proyecto crear Art Toys con una identidad propia y personal que permita recordar, conocer, preservar y exaltar el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto como patrimonio cultural inmaterial de la humanidad, brindándole al usuario todas las herramientas para que estimule su creatividad mientras explora

su creatividad, aprende, diseña, personaliza y colecciona sus propios juguetes de manera que pueda apropiarse así de esta manifestación cultural.

Pensando en los usuarios quienes son un público especialmente joven, se crearán Art toys bajo la sub categoría de Blank Toy, ya que estos resultan ser llamativos por ser personalizables, tomando como referencia elementos conceptuales, visuales y formales del Carnaval los cuales serán susceptibles a ser modificados y personalizados mientras se pinta o se juega, como se da en los escenarios del Carnaval, “El juego de la pintica”.

Se desarrollará dos maneras para que el usuario pueda elegir como personalizar su Blank toy; De manera análoga con múltiples materiales como marcadores, plastilina, resina, pintura, entre otros. De manera digital con una serie de opciones como; texturas, colores, textos y recursos iconográficos inspirados en el Carnaval.

Pensando en diversificar un poco el producto y tomando la otra sub categoría de Custom toy, se crearan bajo la misma plataforma juguetes totalmente diseñados y pintados por diseñadores, artistas y artesanos de reconocido prestigio en el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, listos para ser coleccionados, lo que hará que estas piezas adquieran valores únicos por su exclusividad, pensando en personas que no dispongan de muchas habilidades artísticas o del tiempo necesario para personalizar un Blank Toy.

Los Art Toys cumplirán con responsabilidades legales, éticas y ambientales de manera que aporten a su sostenibilidad y sustentabilidad, como al bienestar de la comunidad.

Parámetros de Diseño para la Plataforma de Art Toy Japikay

Para definir las características del Art Toy se tuvieron en cuenta los siguientes parámetros.

- Se emplearán las proporciones usadas en las carrozas del Carnaval; De acuerdo a lo anterior la altura del cuerpo se compone de la misma altura de la cabeza, los brazos medirán la misma altura del cuerpo y las piernas medirán la mitad del tamaño del cuerpo.
- Se presentará de pie.
- El rostro del Toy solo llevara modelada la nariz, que servirá como punto de referencia para que a los usuarios se les facilite otorgarle la expresión a su personaje.
- Las orejas serán de manera redondeada, sin ningún pliegue o incisiones.
- Llevará una prolongación muy sutil del rostro en dirección de la boca que servirá como punto de referencia para que a los usuarios se les facilite otorgarle la expresión al personaje.
- Los brazos serán delgados y largos, mientras que las piernas serán gruesas y cortas.
- Las manos tendrán solo cuatro dedos, la derecha deberá llevar el dedo índice junto con el pulgar extendido y los dos restantes recogidos en gesto de aplicar “una pintica” haciendo referencia al juego del Carnaval, en tanto que la mano izquierda deberá ir empuñada donde se pueda sujetar elementos como bastones.
- Llevará un punto de articulación en cada brazo, facilitando la personalización.
- Será de color blanco.
- Llevará una base que le permita mantenerse de pie fijamente.
- Deberá tener un tamaño adecuado que permita realizar una buena personalización, por lo anterior la cabeza deberá tener un tamaño que le permita acomodarse fácilmente en la mano, y su forma deberá llevar una prolongación craneal hacia atrás que permita encajar en la mano y brinde mayores posibilidades de personalización por su espacio

y su facilidad de colocar otros elementos extras como tocados, por lo tanto la altura de la cabeza será de 7 cm, la altura del cuerpo también de 7 cm, la altura de la base 1,5 cm, por lo tanto la altura total del Toy será de 15 cm de alto por 11cm de ancho.

Bocetos formales

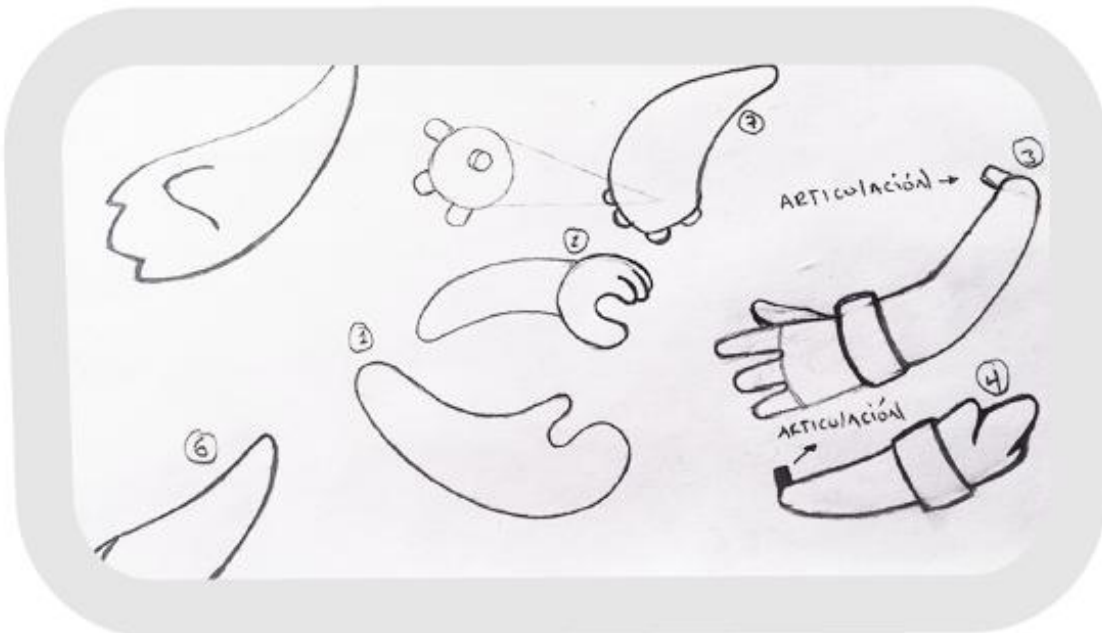
Durante esta etapa, se tuvo en cuenta los parámetros de diseño antes mencionados, obedeciendo a las características formales de las carrozas del Carnaval, seguido a esto se empezó a desarrollar los bocetos formales que llevarán a los primeros modelos.

Primeros bocetos

Bocetos de los brazos. Los bocetos iniciales estuvieron enfocados en buscar la forma que deberán llevar los Toys. En la figura 67 se muestran los bocetos de los brazos que se desarrollaron.

Figura 67

Bocetos de los Brazos del Toy



Fuente: Elaboración propia

Bocetos de las piernas

Los bocetos de las piernas estuvieron enfocados en buscar la forma adecuada que les permita a los Toys mantenerse de pie, pero que también vayan acordes a la forma de su cuerpo.

Figura 68

Bocetos de los Pies del Toy



Fuente: Elaboración propia

Bocetos de cuerpo

En la figura 69 se pueden observar, los bocetos que se hicieron para identificar cuál sería la forma del cuerpo del Toy.

Figura 69*Bocetos Cuerpo del Toy*

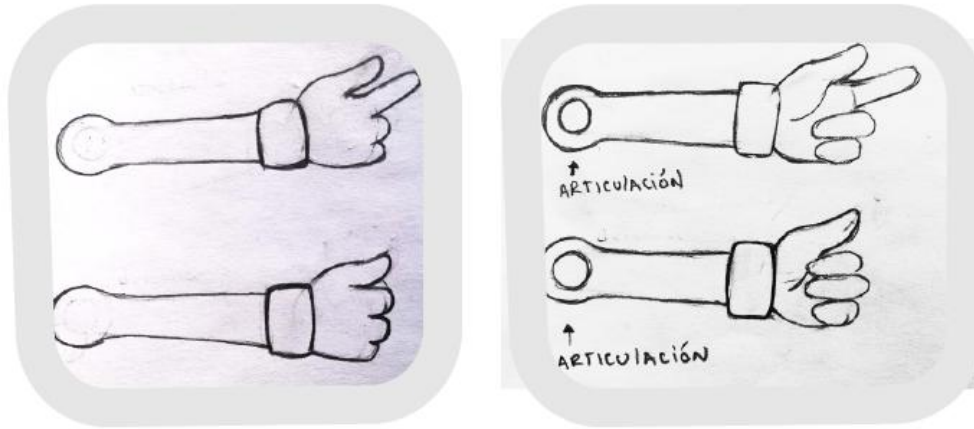
Fuente: Elaboración propia

Bocetos finales. Después de realizar una serie de bocetos, se llegó a la propuesta final, la cual se adaptó a los parámetros definidos como proporciones y características formales, que al final servirán para la realización del modelo volumétrico tangible.

Bocetos de los brazos. Se realizaron los bocetos de cómo serían los brazos, pensando en las articulaciones y su funcionalidad.

Figura 70

Bocetos Brazos Articulables del Toy

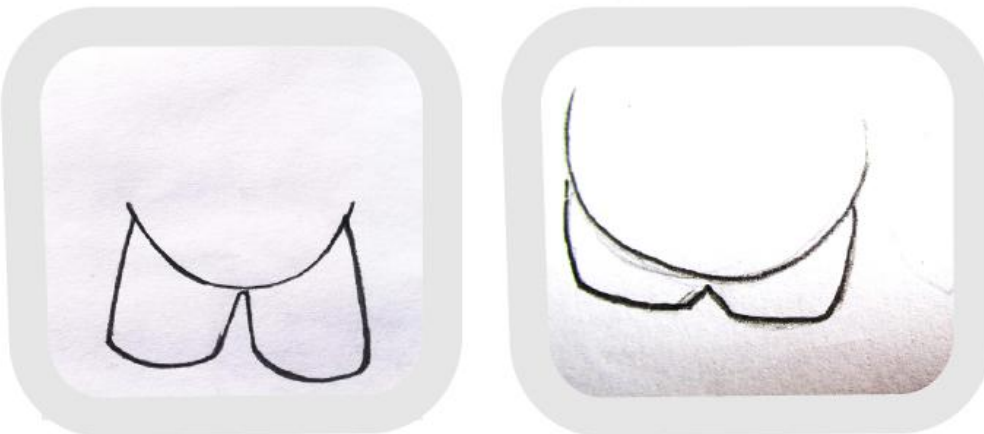


Fuente: Elaboración propia

Bocetos de las piernas. Como se puede observar en la figura 71 las piernas del Toy fueron cortas y gruesas para darle firmeza.

Figura 71

Bocetos Piernas del Toy



Fuente: Elaboración propia

Bocetos del cuerpo. Para este Toy se buscó darle una apariencia neutral, esto con el fin de que el usuario pueda otorgarle la personalidad al juguete.

Figura 72*Bocetos Propuesta Final*

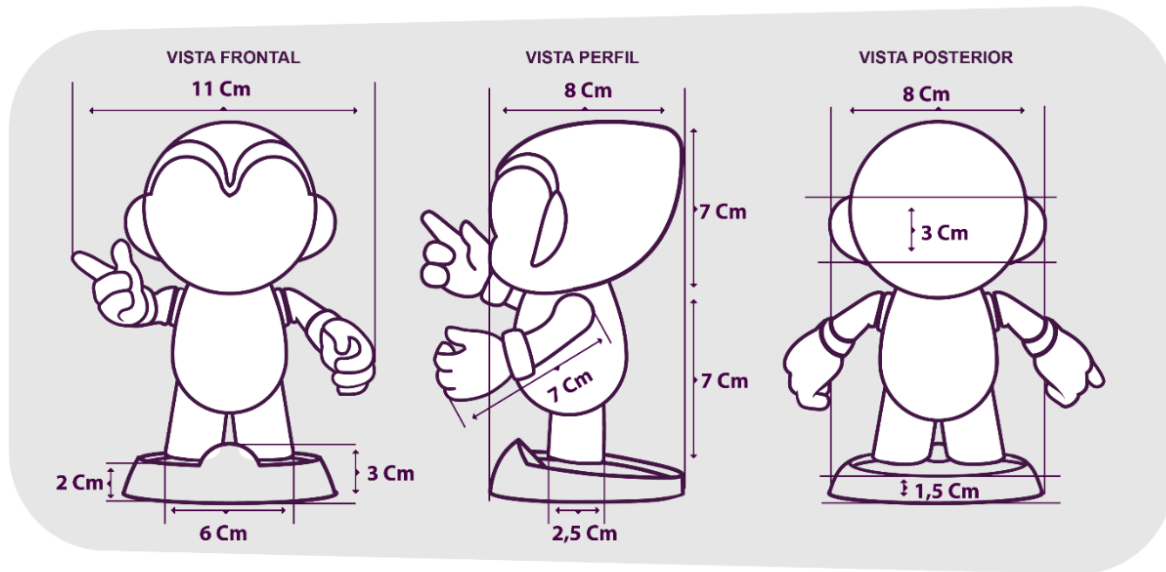
Fuente: Elaboración propia

Proceso de Fabricación del Toy

Planos técnicos de fabricación. Se realizaron los planos técnicos para definir las medidas exactas de cada parte del Art Toy, tanto de la base, como del cuerpo, la cabeza y sus brazos articulados. Medidas que el Toy llevara de acuerdo a las proporciones anteriormente mencionadas.

Figura 73

Planos Técnicos de Fabricación

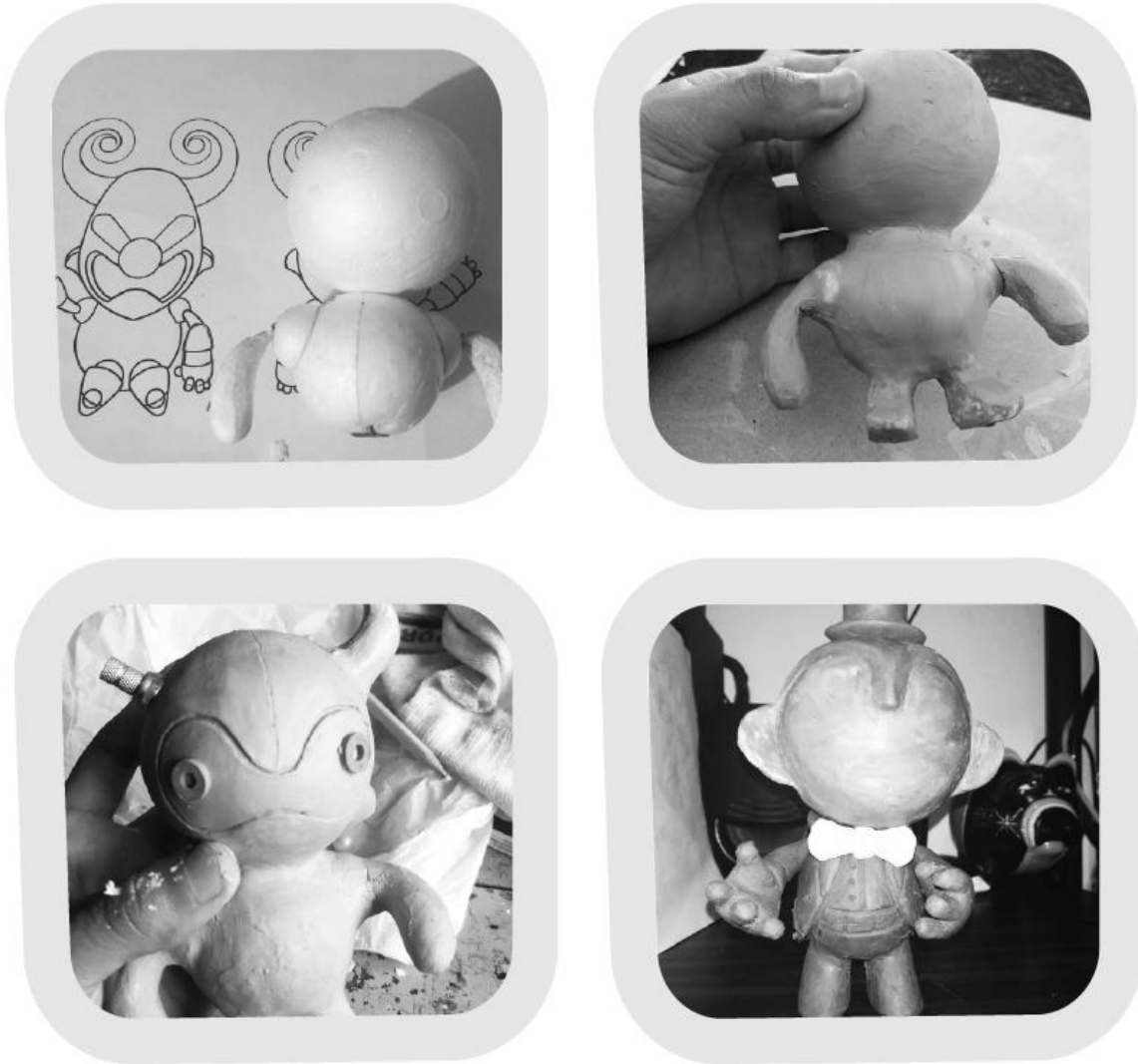


Fuente: Elaboración propia

Modelado. En este punto inicialmente se comienza el modelado del primer art toy usando arcilla para irse familiarizando con el proceso de modelado y escultura del personaje.

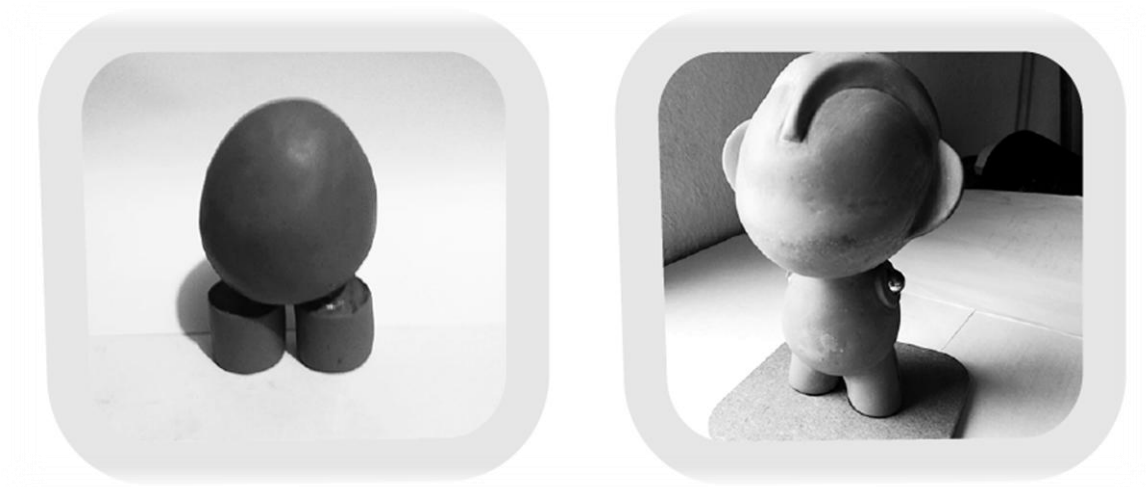
Figura 74

Primeros Modelos



Fuente: Elaboración propia

Modelo final. Para el modelo base, se usó masilla polimérica para lograr un acabado de óptima calidad; después se horneó a 80 °C el cuerpo, los brazos de la figura y se refinó empleando lija suave con el fin de que no haya ningún inconveniente a la hora de realizar el molde para su posterior fabricación.

Figura 75*Modelado del Cuerpo*

Fuente: Elaboración propia

Figura 76*Modelado de los Brazos y las Manos*

Fuente: Elaboración propia

Después de varios intentos fallidos, se logró un diseño limpio y sencillo, que representa perfectamente a un Art Toy, por lo que puede adoptar su propio carácter con la posición de sus brazos. En la figura 77 se muestra el Toy terminado con sus brazos articulados.

Figura 77

Art Toy en Vista Frontal, Posterior y Lateral



Fuente: Elaboración propia

Proceso de Producción del Toy

Moldes. Para realizar más piezas de estos juguetes se realizó cuatro moldes de caucho, uno para el cuerpo, dos para los brazos y uno para la base, los cuales permitirán trabajar posteriormente con la resina biodegradable y obtener piezas de buena calidad.

Realización de los moldes. El molde del cuerpo estuvo pensado para generar un vacío en cada una de las reproducciones de la pieza, para esto la resina deberá recorrer las paredes del molde dejando una capa delgada, permitiendo de esta manera ahorrar material y disminuir el peso del Toy, mientras que los moldes de los brazos y la base del Toy estarán fabricados para que cada pieza sea maciza por lo que estas piezas son pequeñas y no permiten que la resina fluya fácilmente por las paredes del molde.

Figura 78

Proceso de Realización Moldes del Toy



Fuente: Elaboración propia

Moldes finales Toy. Después de haber realizado el molde del cuerpo del Toy se hizo un corte vertical para que sea fácil extraer el juguete de su interior, pero para esto fue necesario un refuerzo al molde de caucho para que este no pueda deformarse en el momento de colocar la

resina, ni la resina pueda salirse del molde, el molde exterior fue fabricado con yeso y malla metálica para que sea resistente a cualquier tipo de golpe.

Figura 79

Moldes Terminados del Toy



Fuente: Elaboración propia

Fabricando los Toys en resina. El material usado para reproducir estos juguetes fue la resina poliéster, pero el material que se usará finalmente para producir más piezas de juguetes

será la resina biodegradable proveniente de fécula de maíz y trigo siendo conscientes del impacto que puede generar en el medio ambiente una resina contaminante.

Figura 80

Proceso de Fabricación

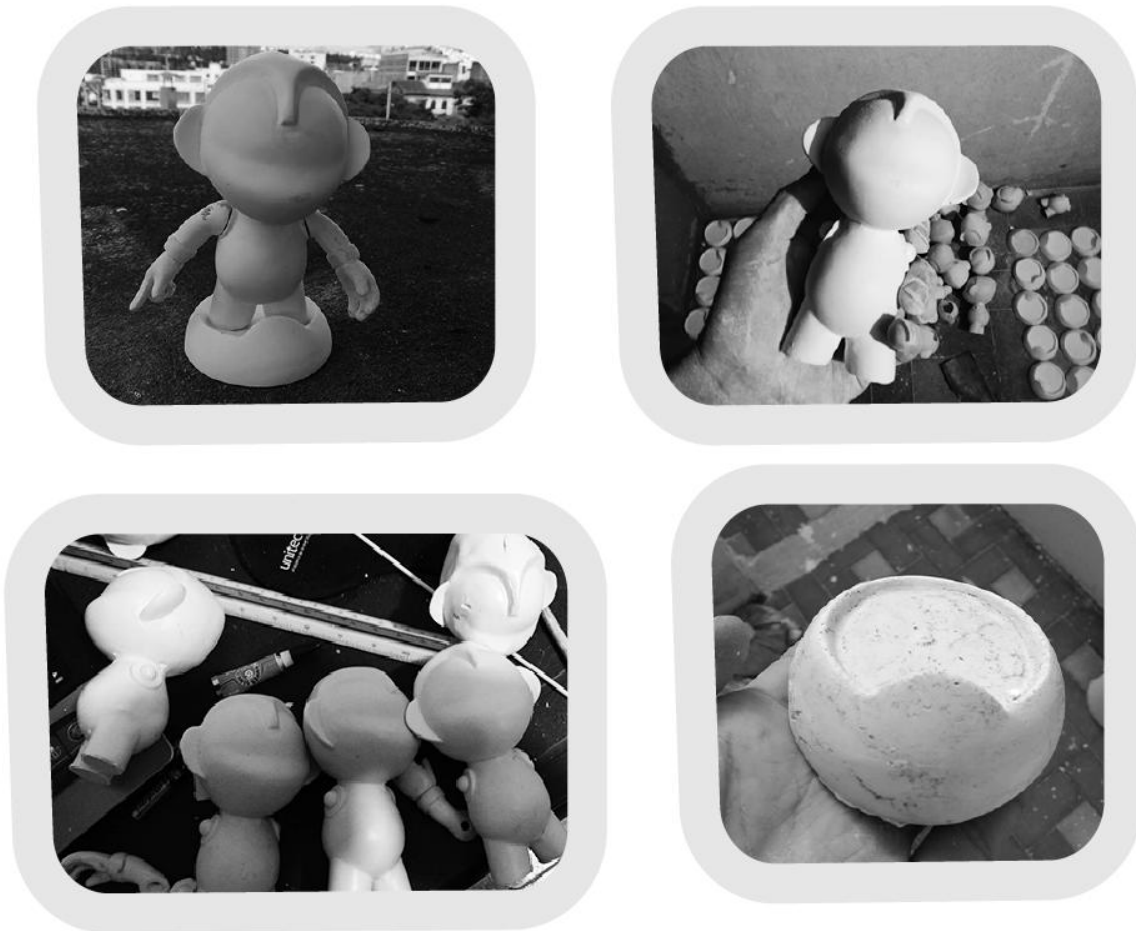


Fuente: Elaboración propia

En este punto se construyó modelos huecos girando el molde del cuerpo. Los brazos fueron macizos para mayor consistencia en su pequeño tamaño. Estos juguetes no necesitan de una base blanca por lo que la resina es mezclada con carbonato de calcio generando ya una figura blanca que permite personalizarse directamente logrando una buena adherencia de cualquier tipo de material.

Figura 81

Pequeña Producción de Toys en Resina



Fuente: Elaboración propia.

Materialidad. El trabajo desarrollado en este escenario fue netamente artesanal y se combinan los aspectos tangibles con los intangibles de la materialidad, involucrando el modo de su uso, percepción de su forma y demás aspectos físicos.

Función básica. los Art Toys sirven o funcionan como un medio de difusión y apropiación cultural, donde su principal objetivo es que los jóvenes puedan intervenirlos; personalizándolos con distintos materiales, a la vez que crean sus propios personajes inspirados

en el Carnaval, así como también pueden crear una historia propia para el personaje logrando de esta manera que puedan apropiarse del patrimonio.

Dimensiones: el peso del Toy puede presentar algunas variaciones entre de 100 y 200 gramos teniendo en cuenta que es producto elaborado netamente artesanal, su tamaño es de 15,5 cm de alto por 11 cm de ancho.

Costos de producción: Para la producción de 30 piezas de Blank Toys, se emplearon distintos materiales que se describen en la siguiente tabla.

Figura 82

Costos de Producción

Detalle	Cantidad	Valor Total
Caucho de silicona	1 Kg	80.000
Arcilla	1 Kg	28.000
Herramientas modelado	1 kit	17.000
Arcilla polimérica	1 Kg	42.000
Vaselina	100 Gr	2.000
Yeso	2 Kg	12.000
Malla metálica	1	7.000
Tubo PVC	1	5.000
Segueta	1	2.000
Guantes Antideslizante	1 par	7.000
Taladro percutor	1	89.000
Mototool	1	95.000
trementina	500 CC	21.000
Tornillos	80	8.000
Resina poliéster	1 Galón	87.000
Catalizador Mekp	1 Kg	7.000
Recipientes plásticos	6	12.000
Masilla epóxica	100 Gr	5.000
Lijas	5	5.000
Otros		30.000
Total Materiales producción 30 Blank Toys		561.000

Fuente: Elaboración propia

Como se pudo observar en la figura anterior el costo de 30 Blank Toys oscila entre los 561.000 pesos.

Blank Toys. La plataforma de juguetes de la marca Japikay, fue diseñada para seguir la línea de juguetes Blank Toy, por lo tanto, la figura es en base blanca, permitiéndole al usuario contar con un lienzo para su intervención artística, donde puedan desarrollar sus habilidades artístico - creativas a la vez que está creando una figura de colección que le permite recordar, aprender, preservar, exaltar y apropiarse del patrimonio cultural del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.

Personalización.

Para facilitar la personalización de los Blank Toys, se han creado dos métodos, donde los usuarios podrán elegir de acuerdo a sus intereses el que mejor les convenga. El uno está pensado para ser desarrollado de manera análoga buscando generar espacios de dialogo y creación en familia, con amigos y en comunidad, de manera colaborativa para fortalecer el vínculo social y familiar. El otro está pensado para ser desarrollado de manera digital para que cualquier persona pueda tener acceso en cualquier lugar y desde cualquier dispositivo móvil o portátil con conexión a internet.

Personalización Análoga. Este método de personalización consta de tres fases como se describen a continuación.

Adquiere: La primera etapa consiste en adquirir mediante la tienda virtual los Blank Toys, los cuales vendrán con el kit de materiales y herramientas descrito anteriormente, estos servirán de apoyo al proceso de personalización de la pieza que se hará en la siguiente fase.

Figura 83

Blank Toy Tienda Virtual



Fuente: Elaboración propia

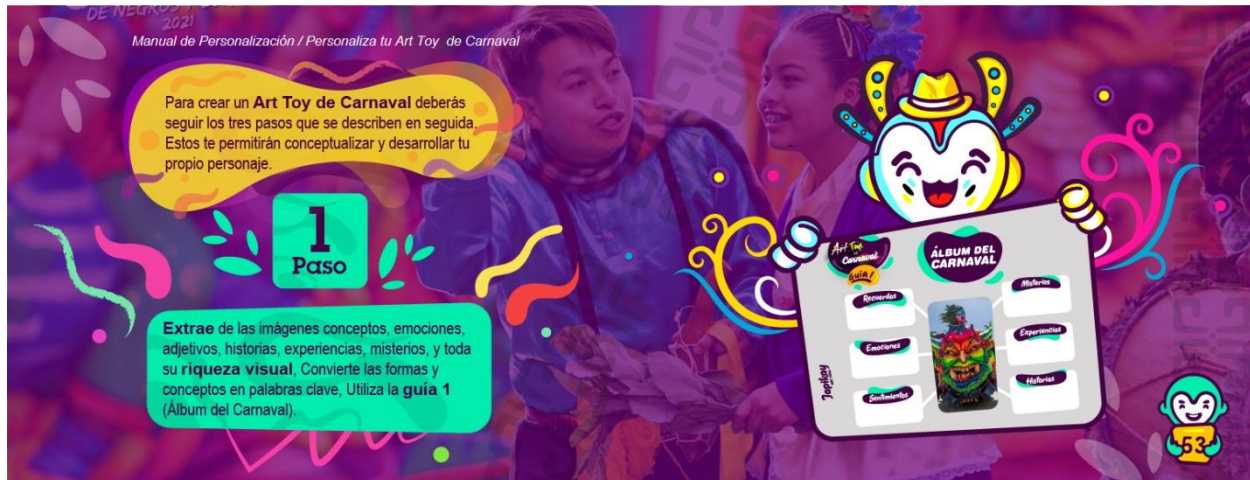
Conceptualiza: Consiste en el proceso creativo y para ello se ha realizado un manual de instrucciones que se incluye con los Blank Toys y que podrá también ser descargado de la plataforma web, para que los usuarios puedan personalizar los Blank Toys con sus amigos o familiares.

Manual de Personalización

Para facilitar el proceso de personalización, los Blank Toys llevarán un manual de instrucciones con algunos conceptos importantes del carnaval y la simbología Nariñense, los cuales serán la base para idear, conceptualizar y finalmente personalizar los Toys. A continuación, se puede observar algunas páginas del manual de instrucciones.

Figura 84

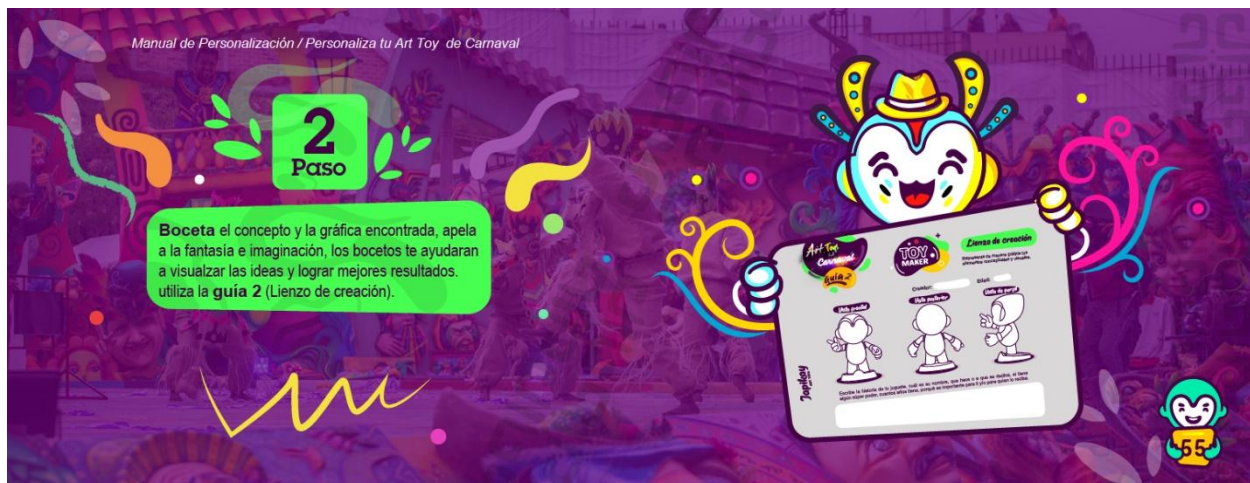
Página 52 y 53 - Manual de Personalización



Fuente: Elaboración propia

Figura 85

Página 54 y 55 - Manual de Personalización



Fuente: Elaboración propia

Figura 86*Manual de Personalización*

Fuente: Elaboración propia

Kit de personalización Blank Toys

Cada uno de los Blank Toys en su empaque contendrá los siguientes materiales y herramientas para apoyar el proceso de personalización.

- Un Manual de personalización
- Guía uno - Álbum de Carnaval
- Guía dos - Lienzo de creación
- Cinco Stickers
- Cuatro marcadores permanentes
- Un lápiz

Figura 87

Kit de Personalización



Fuente: Elaboración propia

Para personalizar los Blank Toys primeramente se usará la guía 1 (Álbum de Carnaval)

Guía 1. Álbum de Carnaval. El álbum de Carnaval permitirá a los usuarios extraer conceptos, emociones, adjetivos, experiencias, misterios y toda la riqueza visual de las fotografías del Carnaval. A continuación, se puede observar la guía.

Figura 88

Guía 1- Álbum del Carnaval



Fuente: Elaboración Propia

A continuación, se puede observar la guía 1 desarrollada por algunos jóvenes.

Figura 89

Usando la Guía 1 - Álbum del Carnaval



Fuente: Elaboración propia

Para continuar con el proceso de personalización de los Blank toys se usará la guía 2 (Lienzo de creación)

Guía 2. Lienzo de Creación. El lienzo de creación es una herramienta que permite hacer un bosquejo del diseño o concepto que se tiene en mente antes de plasmarlo en el juguete, estos bocetos ayudarán a visualizar las ideas y lograr mejores resultados. La guía cuenta con tres vistas del modelo de juguete en blanco, las cuales son; frontal, posterior y de perfil. Los usuarios podrán intervenir los Toys con múltiples materiales que estimulen la creatividad, además habrá en el lienzo un espacio para que el usuario cuente una pequeña historia del juguete, donde se podrá incluir su nombre, su edad, que hace o a que se dedica, sus súper poderes, porque es importante para el creador o para quien lo recibirá o lo que su creador crea conveniente contarle.

Figura 90*Guía 2 - Lienzo de Creación*

Art Toys Del Carnaval
Guía 2

TOY MAKER

Lienzo de creación
Representa de manera gráfica los elementos conceptuales y visuales.

Creador: Edad:

Vista frontal

Vista posterior

Vista de perfil

Japikay ART TOYS

Escribe la historia de tu juguete, cuál es su nombre, que hace o a que se dedica, si tiene algún súper poder, cuantos años tiene, porqué es importante para ti y/o para quien lo reciba.

Fuente: Elaboración propia

A continuación, se puede observar la guía 2 desarrollada por algunos jóvenes.

Figura 91

Usando la Guía 2 - Lienzo de Creación



Fuente: Elaboración propia

Crea: Finalmente en esta etapa se pasará a personalizar como tal los Blank Toys, los materiales se deberán elegir de acuerdo al concepto que se desee transmitir o usar el kit de materiales que se incluye con los Blank Toys, y se terminará colocándole un nombre y creándole una historia al personaje de Carnaval. A continuación, se puede observar el proceso de personalización de un Art Toy de Carnaval.

Figura 92

Personalizando un Blank Toy



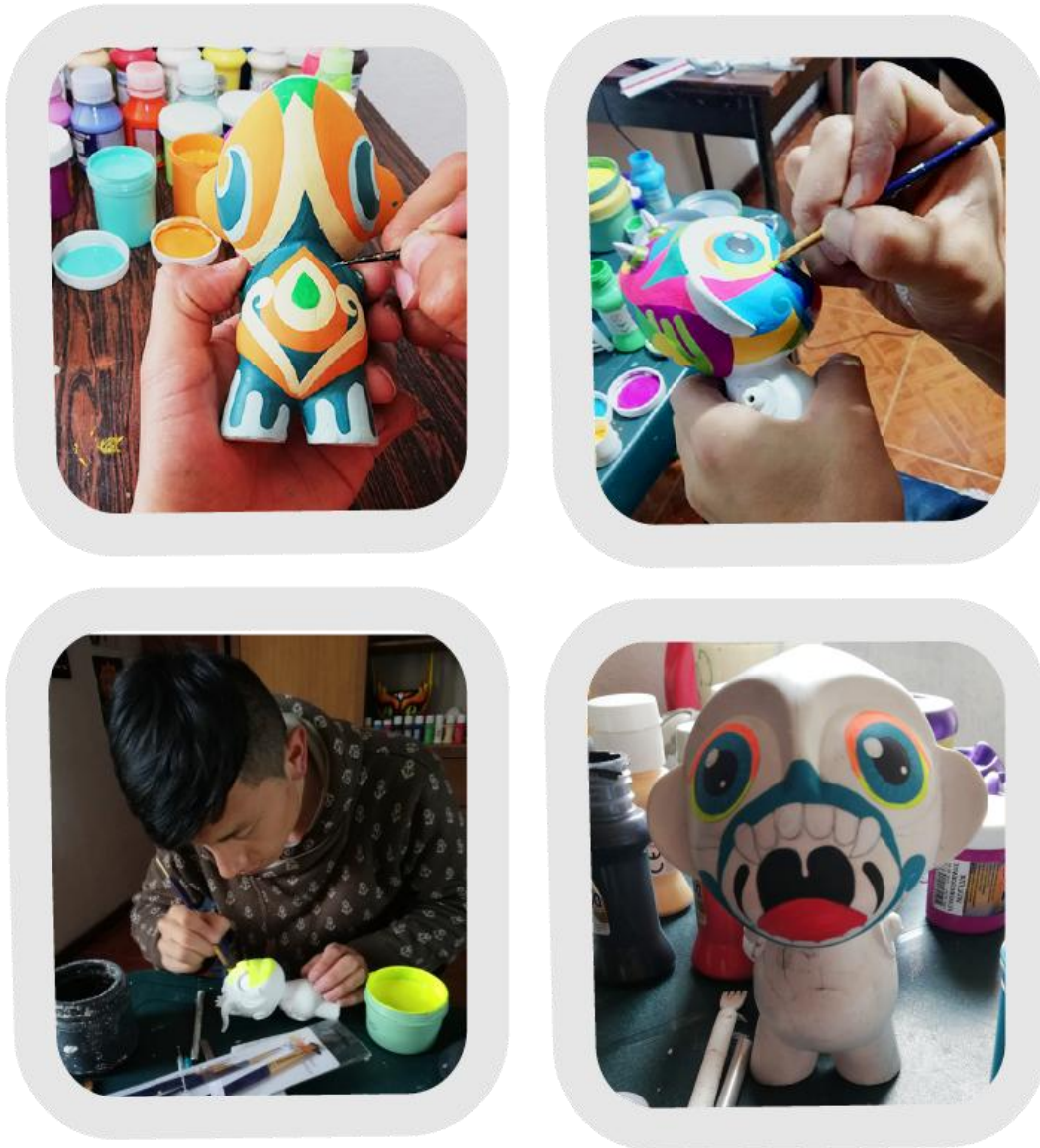
Fuente: Elaboración propia

Personalizando los Blank Toys. Los Blank Toys desarrollados permitieron hacer algunas intervenciones aplicando pinturas acrílicas y masilla polimérica, para transformar el juguete de manera formal y estética, al gusto de cada persona y darle diferentes personalidades, como se puede observar en las siguientes figuras.

Personalizando con Pinturas Acrílicas. Para la personalización de estos Toys se usó pinturas acrílicas y se notó que tiene una buena adherencia del material.

Figura 93

Personalización con Pinturas Acrílicas



Fuente: Elaboración propia

Personalizando con Masilla Epóxica. La masilla epóxica es un material de fácil moldeo, de buena resistencia mecánica, no necesita de ser orneado y es de fácil adherencia en el Blank Toy, por ello se emplea para realizar algunas intervenciones agregando ciertas características formales que permiten darle una expresividad particular al Art Toy.

Figura 94

Personalización con Masilla Epóxica



Fuente: Elaboración propia

A continuación, se muestran Algunas imágenes de piezas personalizadas por jóvenes.

Figura 95

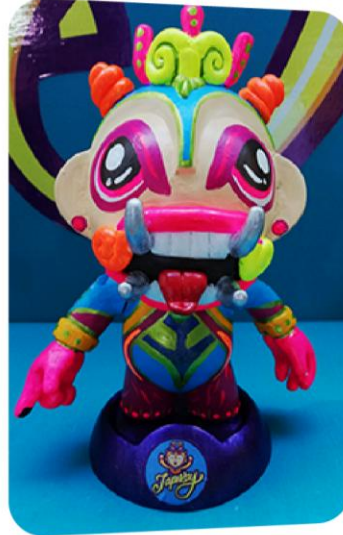
Piezas Personalizadas por Jóvenes



Angela Paredes
Administradora de empresas



Ximena Herrera
Estudiante de Derecho



Michael Calderón
Diseñador industrial



Gustavo Barrios
Estudiante de Ing de sistemas



Fuente: Elaboración propia

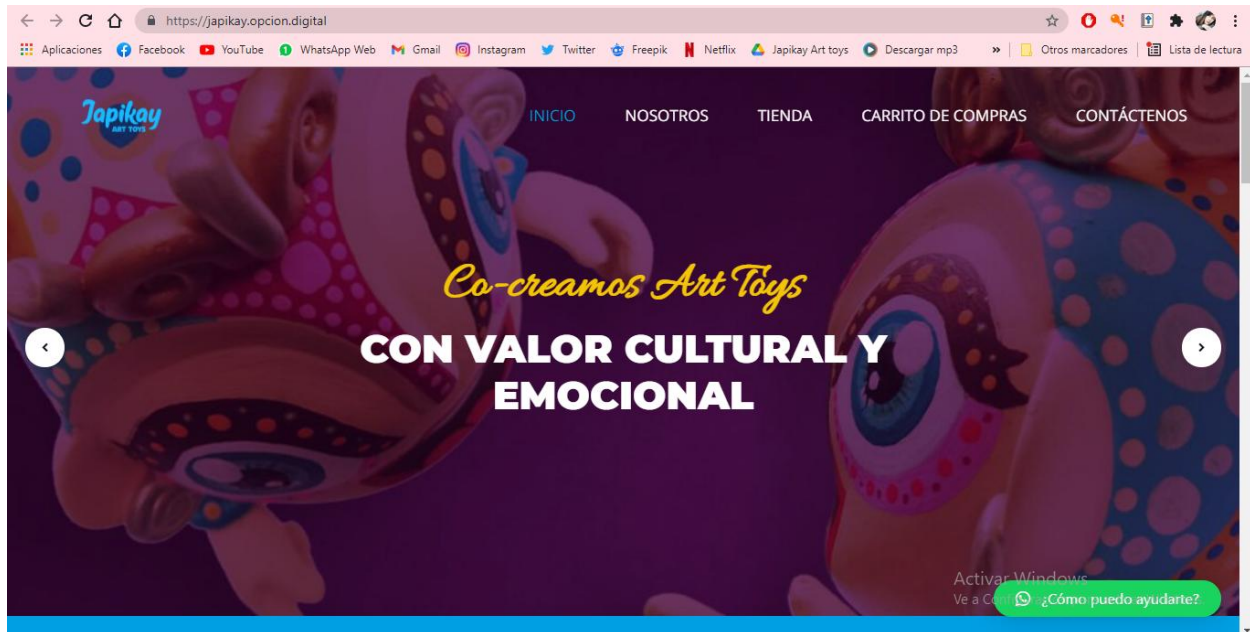
Como se pudo observar en la anterior figura, la plataforma de Art Toys, les permitió a los jóvenes intervenir cada juguete con estética de Carnaval, mediante el uso del color, las formas y texturas. Cada creador le otorgó a su Art Toy de Carnaval un gran valor cultural y emocional por ser único y personalizado, esto les permitió generar una apropiación del Carnaval puesto que pudieron recordar, crear, aprender, exponer, exaltar y valorar más esta celebración cultural.

Personalización Digital

Para la personalización de manera digital se ha dispuesto una plataforma con un aplicativo, que siguiendo una metodología facilitara a los usuarios la intervención de una pieza de Art Toy a través de símbolos, colores, patrones y dinámicas que representan el Carnaval.

Plataforma Web

La plataforma web de Japikay dispone de un menú con múltiples opciones donde los usuarios podrán encontrar desde información de contactos y redes sociales, hasta poder personalizar y adquirir los Art Toys de Carnaval.

Figura 96*Plataforma Web*

Fuente: Elaboración propia

En cuanto a la usabilidad de la página está diseñada para ser responsiva lo cual indica que se adaptara a cualquier dispositivo, móvil, portátil o de escritorio, es atractiva visualmente por lo que busca llamar la atención y enganchar al usuario con colores vivos y llamativos que evocan emociones y sentimientos que se relacionan con el Carnaval, es de fácil manejo y en la menor cantidad de clics el usuario podrá conocer todo lo que la pagina ofrece, La gama de colores que se usaron dentro de la plataforma fueron los mismos de la imagen y marca de los Toys.

A continuación, se describe cual es la metodología para personalizar un Toy en la plataforma web <http://japikay.opcion.digital/>

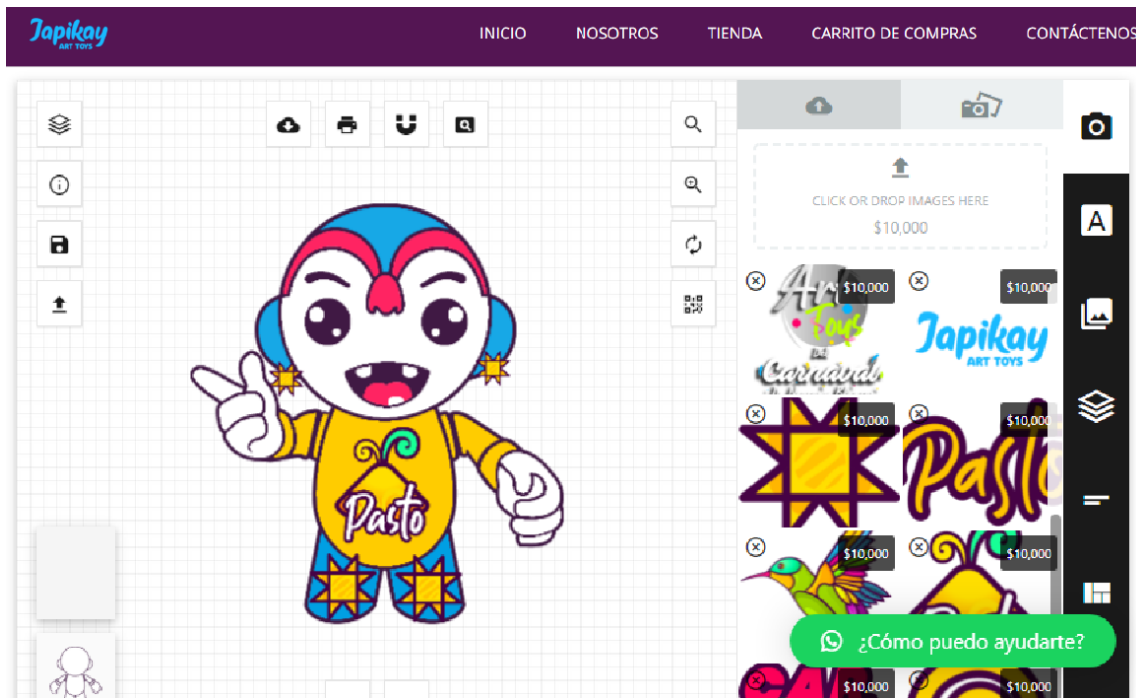
Este método de personalización consta de tres fases que se describen a continuación:

Crea: Consiste en la personalización a través del aplicativo Maker Toy, este permite agregar al modelo de juguete formas gráficas, iconos, símbolos, frases, imágenes y colores, la

posibilidad creativa es infinita, para que cada persona pueda darle una identidad diferenciable al personaje de Carnaval, finalizado este proceso el usuario puede descargar su personaje en formato de imagen o por lo contrario hacer el pago para su fabricación. A continuación, se puede observar un pantallazo del aplicativo Toy Maker en el proceso de personalización de un Art Toy de Carnaval.

Figura 97

Personalizando un Blank Toy a través del Aplicativo Maker Toy



Fuente; Elaboración Propia

Paga: Consiste en realizar el pago después de haber personalizado el juguete para pasar al proceso productivo, Los medios de pago se realizan con Epayco a través de tarjetas de crédito o débito, visa, mastercard y diners club; en efectivo en entidades de pago como Efecty, Baloto o Gana., y cuentas de ahorro en la mayoría de bancos a nivel nacional e internacional. A

continuación, se puede observar el proceso de pago del Art Toy de Carnaval para pasar a la producción.

Figura 98

Realizando el Pago del Art Toy

The screenshot shows the 'Tu pedido' (Your order) section of the Japikoy website. It features a table with one item, a coupon code field, and a summary of the cart total. Below the summary, there is a checkout section with the ePayco logo and a large 'Finalizar compra' (Finalize purchase) button. A WhatsApp chat icon is also visible.

		Producto	Precio	Cantidad	Subtotal
×		MI ART TOY Click here to re-edit	\$105,000.00	1	\$105,000.00

Código d

Total del carrito

Subtotal	\$105,000.00
Total	\$105,000.00

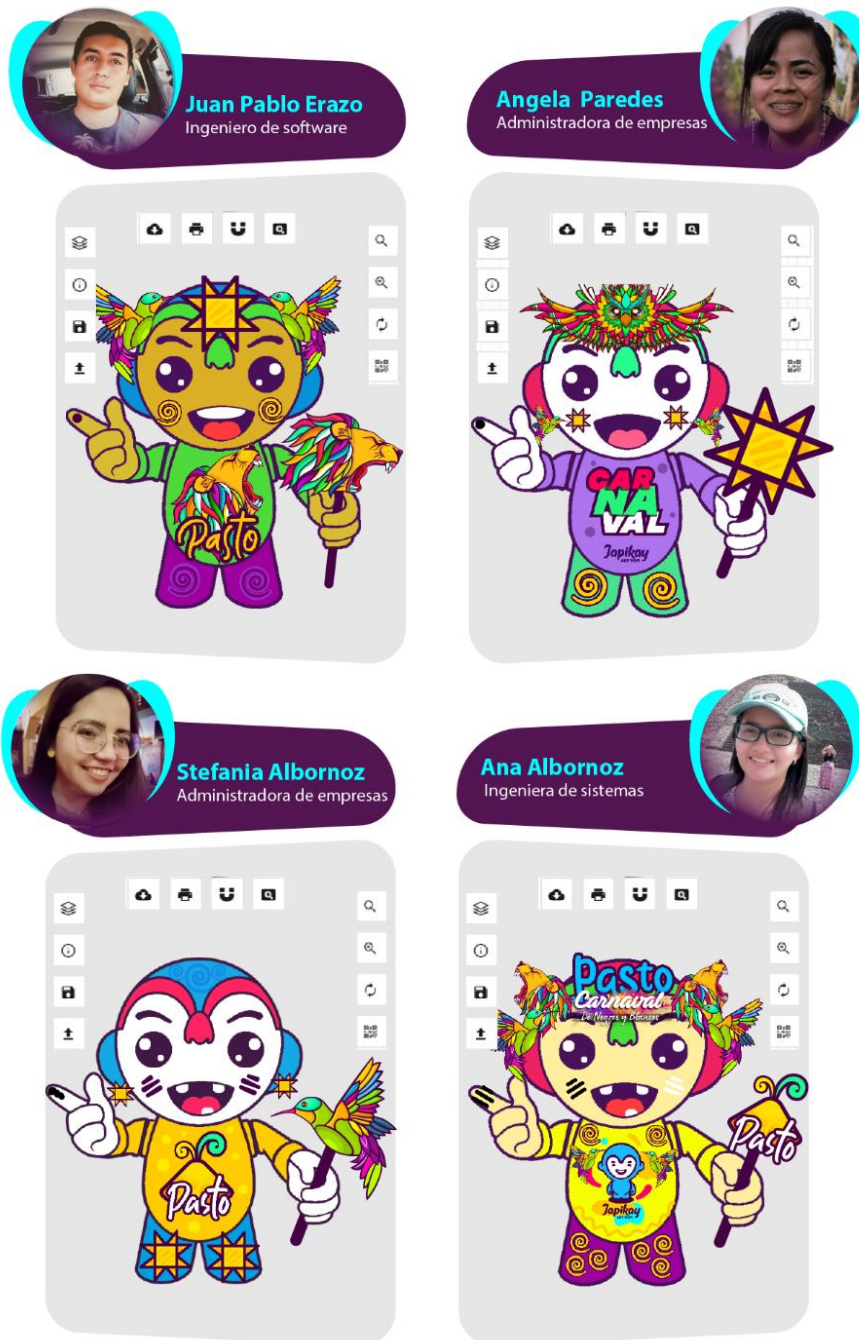
Checkout ePayco (Tarjetas de crédito, débito, efectivo) **ePayco**

¿Cómo puedo ayudarte?

Fuente: Elaboración Propia

Recibe: Consiste en recibir en el domicilio del creador el juguete ya fabricado, de acuerdo a los parámetros de diseño elegidos en la plataforma.

A continuación, se muestran los resultados obtenidos del proceso de personalización virtual con jóvenes.

Figura 99*Resultado Personalización Virtual*

Fuente: Elaboración por los autores que aparecen en la figura

El poder personalizar un Blank Toy de Carnaval a través del aplicativo web, les permitió a las personas recordar vivencias, experimentar sensaciones, aplicar sus aptitudes y aprender del Carnaval. De esta manera preservar el patrimonio cultural del Carnaval puesto que se está llevando la celebración a las nuevas generaciones desde otros escenarios fuera de la senda.

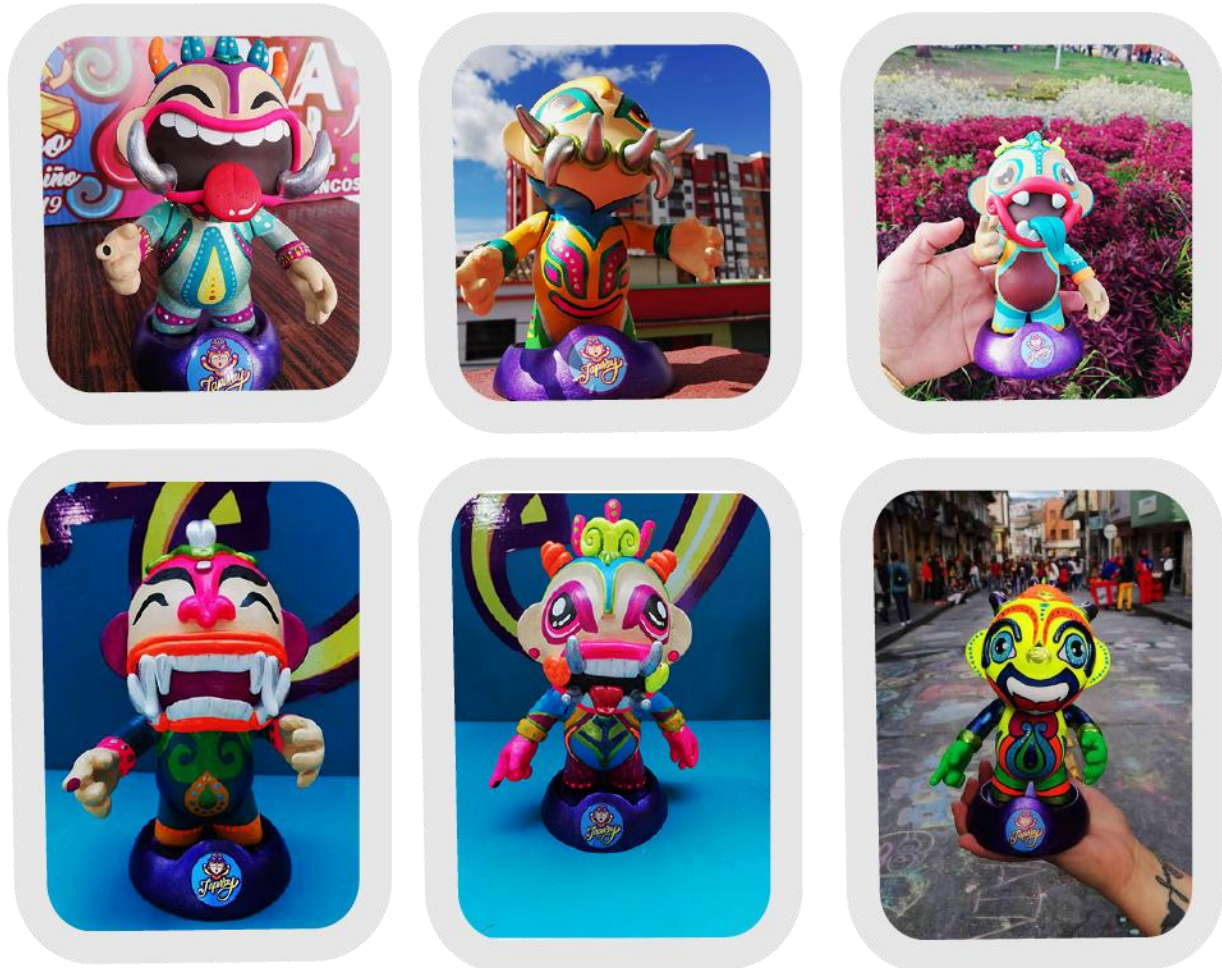
Custom Toys

La línea de Custom Toys está pensada para aquellas personas que no poseen el tiempo o las habilidades para personalizar un Blank Toy, estas piezas serán únicas y exclusivas al ser intervenidas por diseñadores, artistas o artesanos del Carnaval.

En la figura 100 se puede observar algunas intervenciones que se han realizado bajo la plataforma de Art Toy de la marca Japikay, empleando masillas y pinturas acrílicas.

Figura 100

Toys Personalizados Inspirados en el Carnaval



Fuente: Elaboración propia

Significado e Identidad de los Custom Toys

Con el fin de que los Custom Toys puedan transmitir el patrimonio del Carnaval, se le dio una identidad propia a cada pieza. Cada uno de ellos cuenta con una tarjeta donde se puede ver algunas fotografías de cada personaje, su respectivo nombre, una pequeña historia alusiva al Carnaval, así como también el significado de algunas formas, iconos y símbolos que lleva cada personaje en su cuerpo, como se puede ver en las figuras 101, 102, 103 y 104.

Figura 101*Tarjeta Heiko*

Fuente: Elaboración propia

Figura 102*Tarjeta Caleb*

Fuente: Elaboración propia

Figura 103*Tarjeta Gael*

Fuente: Elaboración propia

Figura 104*Tarjeta Gilda*

Fuente: Elaboración propia

La Marca

Durante el proceso de investigación, conceptualización, desarrollo y aplicación de la marca a diferentes medios comunicacionales ha ido cambiando.

Inicialmente se pensó en el nombre “Carnavalab” aludiendo a un laboratorio de Carnaval, pero la idea se ha ido transformando; luego se pensó en el nombre “Tinkuy” proveniente del quechua, que significa encuentro o encontrarse con alguien. Teniendo ya el nombre se inició la bocetación y construcción del imago tipo. Se tomó como concepto principal,

la felicidad y el colorido, resaltando la imagen de un niño con un disfraz y un tocado representativo de los Carnavales de Negros y Blancos.

Figura 105

Primeros Bocetos



Fuente: Elaboración propia

Figura 106

Propuestas en Digital



Fuente: Elaboración propia

Figura 107*Primera Propuesta de Imagotipo*

Fuente: Elaboración propia

Se hizo un pequeño test preguntando a los jóvenes del municipio de Pasto a que les hacía referencia el nombre y se descubrió que asociaban el nombre de Tinkuy a el emblemático cuy, un roedor doméstico que se ha convertido en un icono representativo de los Pastusos y Nariñenses, además de ser el plato típico de la región. Por tal razón se decidió explorar otros nombres, surgiendo finalmente el nombre “Japikay”.

El nombre otorgado a esta serie de juguetes, deriva de la palabra “Japiqay” del quechua, una lengua del sur de Colombia... hablada en las provincias costeras del Ecuador perteneciente a la cultura y considerada también la lengua extinta de la cultura Pasto, Japiqay traducido al español significa retener en la memoria o retener algo, aprender. Ya que este nombre se ajusta

perfectamente al objetivo de este proyecto de preservar y retener en el tiempo ese patrimonio cultural del Carnaval.

En este caso se ha optado por cambiar la letra Q por la K conformando la palabra Japikay facilitando de esta manera la escritura, la lecturabilidad y acomodándose a la gramática de la lengua española.

Teniendo el nombre claro se hizo una construcción tipográfica muy personal y muy acorde a los valores de la marca para que pueda acompañar al isotipo anterior, se manejó un estilo script buscando darle mayor dinamismo a la composición como se muestra a continuación.

Figura 108

Bocetos Segunda Propuesta



Fuente: Elaboración propia

Figura 109

Segunda Propuesta de Imagotipo



Fuente: Elaboración propia

Esta fue la marca que se utilizó por casi 2 años en diferentes piezas comunicacionales de merchandising, tanto en medios físicos como digitales. Después de ese proceso se encontró que no era fácilmente reproducible en algunos medios físicos como en estampados por serigrafía debido a la cantidad de detalles, mientras que en medios digitales resultaba llamativo por su colorido. Por lo que se optó por crear un nuevo imagotipo para la marca.

Figura 110*Bocetos Propuesta Final*

Fuente: Elaboración propia

Propuesta de Imagotipo Final. El imago tipo tiene una buena unidad visual en su conjunto, es sencillo y moderno dándole esa versatilidad para poder usarlo de diferentes colores.

Figura 111*Imagotipo Final*

Fuente: Elaboración propia

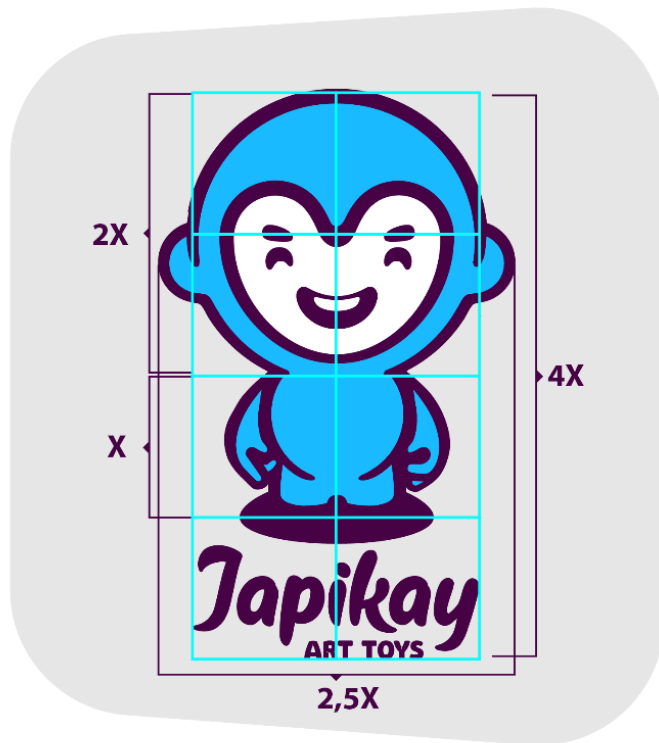
Construcción de Imagotipo. Para la construcción del anterior imagotipo de la marca, en primera instancia se tomó en cuenta la idea de resaltar la figura básica de los juguetes de forma simplificada que mediante la ley de la pregnancia permita captar su forma de manera rápida y simple, pero que además se pueda recordar y esta perdure en la memoria. Otro concepto fuerte que se utilizó en su construcción fue el concepto de felicidad, dibujando un rostro exaltado de este sentimiento que denota la iluminación de cada uno de los rostros de las personas que ya han recibido un juguete de Japikay.

El isotipo se encuentra construido a partir de círculos y líneas con variación de su grosor que le da su forma.

Figura 112*Construcción Reticular*

Fuente: Elaboración propia

Proporciones Imagotipo. A continuación, se muestra las proporciones y la retícula que se usó en la construcción del isotipo.

Figura 113*Proporciones y Retícula*

Fuente: Elaboración propia

Las proporciones que se usaron para la construcción del imagotipo fueron:

Para el cuerpo 1x, para la cabeza 2x. Dando, así como resultado una figura con una cabeza grande al doble del tamaño de su cuerpo. En su conjunto el imagotipo tiene una proporción de 4x de alto con 2.5x de ancho.

El resultante de la cabeza es 4 veces el ancho de la nariz y a lo largo 4 veces también.

El tamaño mínimo de impresión para que el imagotipo se vea legible será de 2 cm de alto por 1 cm de ancho y podrá ser usado por separado el logotipo del Isotipo.

Funcionalidad del Imagotipo. A continuación, se puede ver la funcionalidad del imagotipo en positivo, negativo, escala de grises, a color y como este puede adaptar a distintos medios.

Figura 114*Funcionalidad del Imagotipo*

Fuente: Elaboración propia

Tipografía

La fuente tipográfica que se usó fue Kestoy Selfie. Es una tipografía script que se asemeja a la escritura a mano haciendo referencia a lo artesanal, lo orgánico y el aspecto creativo del Carnaval, a esta se le realizó unos pequeños ajustes y refinamientos de manera que genere una buena legibilidad y unidad visual en la composición junto con el isotipo.

Figura 115*Tipografía*

Fuente: Elaboración propia

Paleta Cromática

Después de realizar un brief, donde se sacaron los conceptos de la marca de cómo debe ser vista por las personas, se decidieron los colores, teniendo en cuenta las siguientes palabras claves: jóvenes, Carnaval, alegría, colorido, juguete, juego, patrimonio, cultura y guardián. Posterior a esto se hizo una investigación referente a los colores que usan las marcas en la actualidad y finalmente se decidió que el imagotipo de los Toys podrá fácilmente adquirir cualquiera de los 6 colores dependiendo del medio y el contexto en que vaya a usarse, con el objetivo de mostrarse como una marca diversa, colorida, alegre e incluyente que exprese la modernidad, la cultura y el folclor para que el color pueda llevar la cercanía de la marca hasta las manos de cada una de las personas que aprecian el Carnaval.

Figura 116*Paleta Cromática*

Fuente: Elaboración propia

Los colores provocan un efecto emocional y forman parte del lenguaje de las personas. Se ha empleado la psicología del color en la marca Japikay, incluyendo 3 colores cálidos y 3 fríos.

- Magenta: evoca elegancia, femenino, vitalidad.
- Naranja: evoca amistad, energía, creatividad, diversión, calidez, juventud, optimismo.
- Amarillo: evoca felicidad, amabilidad, energía, alegría.
- Cian: evoca calma, confianza, masculinidad, tranquilidad, armonía, seguridad.
- Celeste: evoca modernidad, calma, tecnología, tranquilidad, euforia.
- Púrpura: evoca visión, misterio, autenticidad.

Primera Propuesta de Empaque

La primera propuesta de empaque estuvo pensada para ser minimalista, por tal motivo estuvo fabricada con papel cartulina y personalizada con stickers, donde se buscaba dar protagonismo a la marca de los juguetes, cabe resaltar que este empaque se usó para salir al mercado en el Tercer Carnaval Artesano, realizado en la Casona Taminango entre el 3 y el 7 de enero del año 2019, por lo que las primeras 25 piezas de Art Toys vendidas en esta feria llevaron este empaque, en la siguiente figura se puede observar su forma y estética.

Figura 117

Primer Empaque



Fuente: Elaboración propia

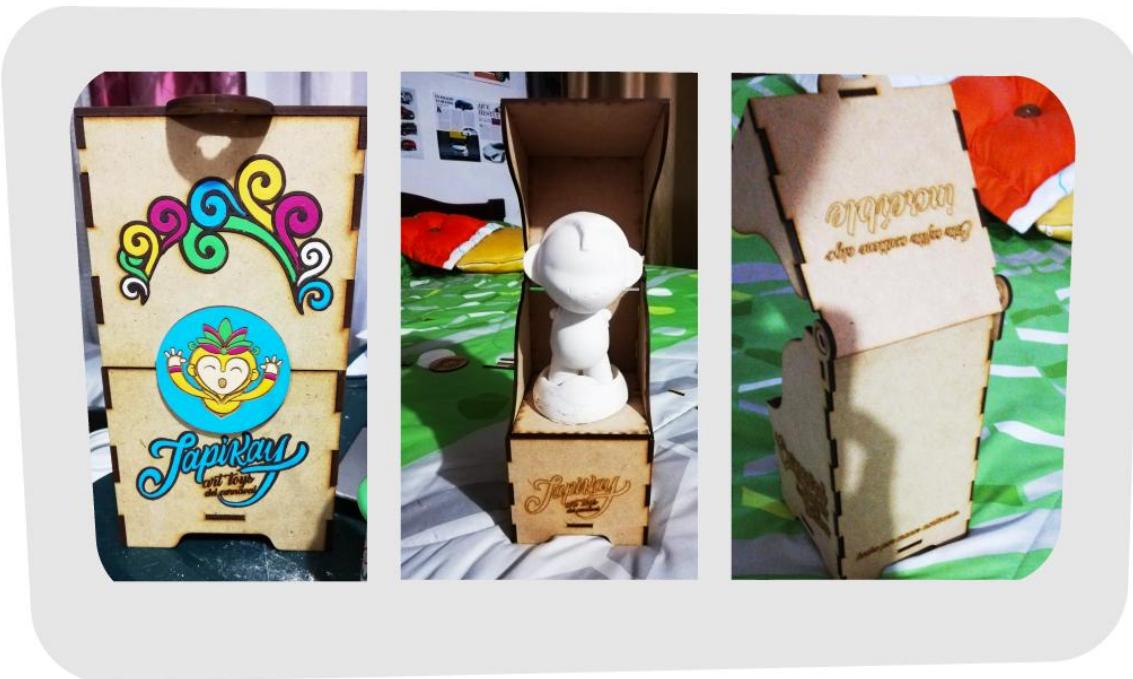
El anterior empaque tuvo una apariencia agradable y muy limpia, sin embargo, se miró que poco reflejaba la temática de Carnaval, además el cartón que se usó era muy frágil, por lo que los Toys podrían estar expuestos a cualquier daño ocasionado por cualquier golpe.

Segundo Empaque

Se realizó este empaque en MDF de 3 milímetros, con algunos grabados láser como el logo y otras formas gráficas inspiradas en el Carnaval. La presentación junto con el Toy se veía atractiva, por lo que funcionaba también como un exhibidor y lo atractivo era que se podía personalizar con pinturas acrílicas al igual que el Art Toy.

Figura 118

Segundo Empaque



Fuente: Elaboración propia

Después de hacer algunas pruebas con el anterior empaque se encontró que el costo de producción de este tipo de empaques era elevado, además que estaba impactando negativamente al medio ambiente por lo que se descartó esta opción.

Tercer Empaque

En esta parte se realizaron dos tipos de empaques diferentes, uno para los Blank Toys y otro para los Custom Toys por lo que los primeros podían ser más resistentes y difícilmente podrían sufrir grandes daños, mientras que los segundos fácilmente podían sufrir daños, tanto en

su forma como en la gráfica y necesitaban un sistema de embalaje que los protegiera de cualquier golpe.

Empaque de los Blank Toys

El tercer diseño de empaque para los Blank Toys estuvo pensado para que sea colorido y atractivo para el público, este contiene en la parte frontal, la forma del Toy en blanco, en la parte posterior encontramos las tres vistas del Toy con su ficha técnica que describe las características del Toy, como sus dimensiones, los materiales, el contenido y las redes sociales, en la parte lateral derecha se encuentra una breve descripción que invita a cada usuario a personalizar un Cachiri como se ha denominado al juguete de Carnaval, en la parte lateral izquierda se encuentra la línea a la que pertenecen los juguetes, la cual se denomina “Art Toys del Carnaval de Negros y Blancos” introduciendo a los usuarios en el contexto de que son juguetes inspirados en esta manifestación cultural, y finalmente en la parte superior se encuentra la marca de los Art Toys.

Figura 119*Plano Empaque de los Blank Toys*

Fuente: Elaboración propia

Figura 120

Visualización Empaque de los Blank Toys



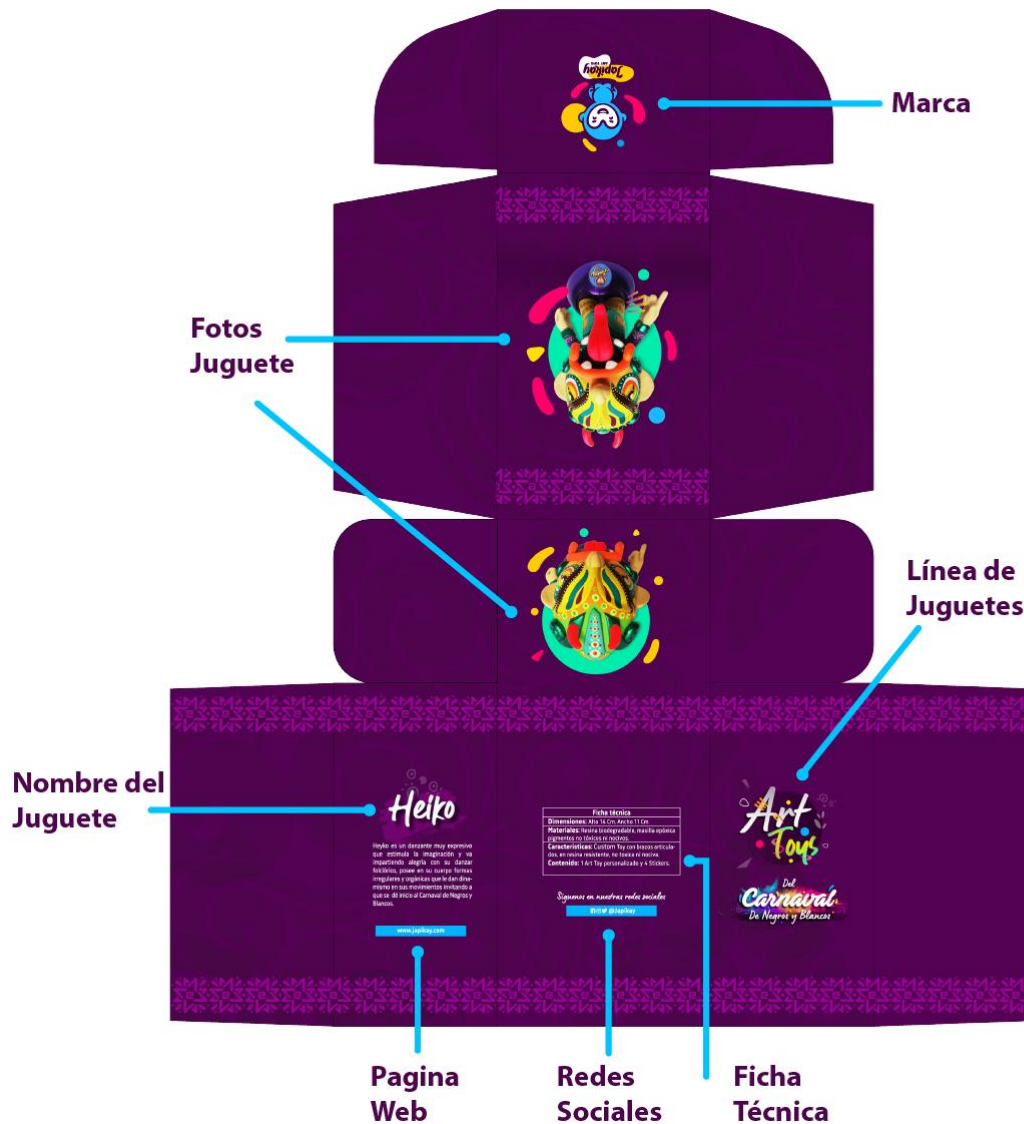
Empaque de los Custom Toys

El diseño de empaque para los Custom Toys fue pensado para que pueda llevar la identidad y exclusividad de cada pieza, por eso se decidió que en la parte frontal del empaque debía llevar dos fotografías del juguete personalizado en diferentes posiciones dispuestas en la parte frontal y superior del empaque, mientras que en la parte lateral derecha se colocó una pequeña historia que describe al juguete y la plataforma web, en la parte lateral izquierda se colocó la línea a la cual pertenecen los juguetes “Art Toys del Carnaval de Negros y Blancos” lo cual indica que son juguetes inspirados en el Carnaval, en la parte posterior del empaque se

encuentra una ficha técnica donde se describen las dimensiones, los materiales, las características y el contenido del empaque.

Figura 121

Plano Empaque de los Custom Toys



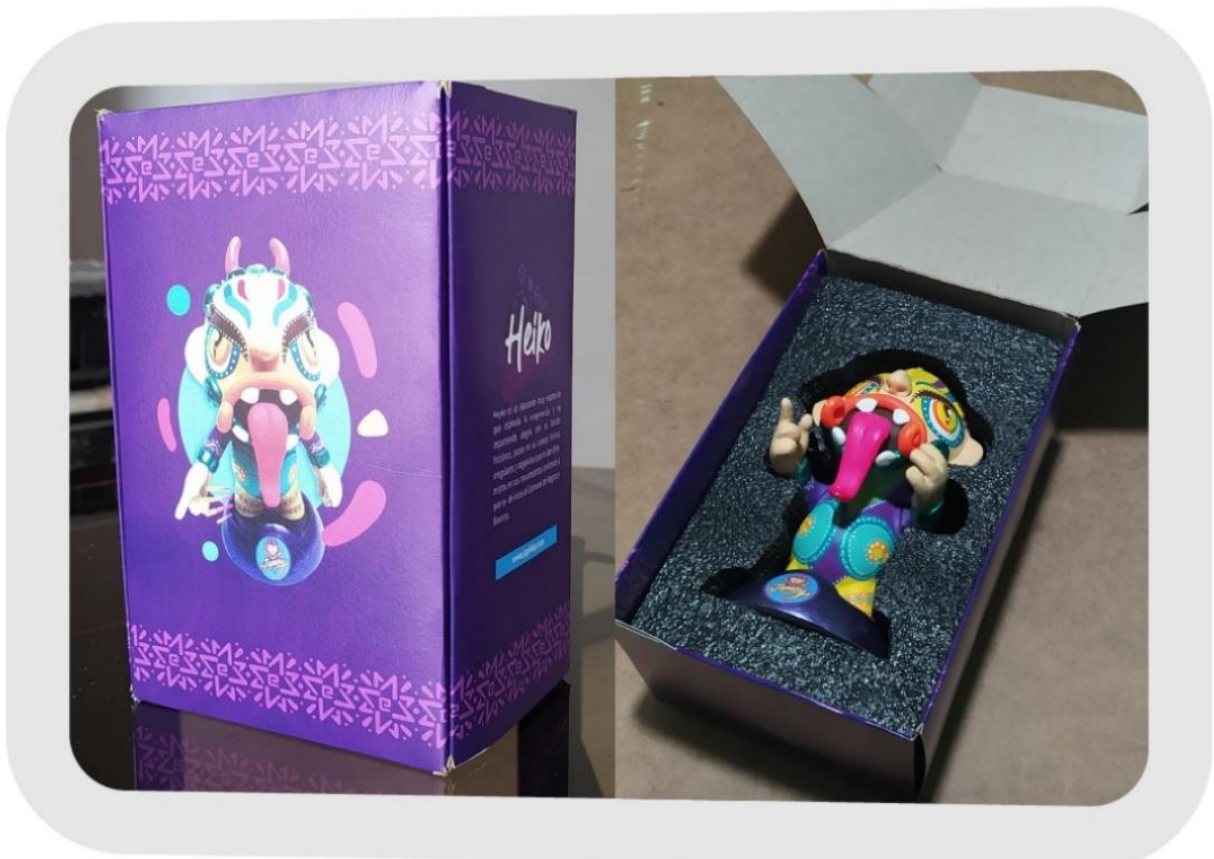
Fuente: Elaboración Propia

Para el embalaje de los Custom Toys se usó una de las alternativas estándar del mercado, como lo es la espuma, este se construyó con varias capas de espuma de polietileno yubolon, para

que proteja a la pieza de golpes y rayones, pero finalmente se descartó este sistema de embalaje porque el material no era fácilmente degradable y significaba un impacto negativo en el medio ambiente a continuación, se puede observar el empaque de los Custom Toys con su respectivo embalaje.

Figura 122

Visualización Empaque de los Custom Toys



Fuente: Elaboración propia

Diseño sostenible

Se es consciente de los impactos negativos que pueden generar los empaques y embalajes de un solo uso, por eso se busca prevenir y reducir ese impacto sobre el medio ambiente, por lo

que se establecen en este punto medidas destinadas a la prevención de la producción de estos residuos, pero también a la reutilización y al reciclado con la finalidad de reducir su eliminación.

Empaques ecológicos

Los empaques tanto de los Blank Toys como los Custom Toys, los embalajes y el manual de personalización deberán ser 100% biodegradables, llevando un mensaje ecológico con acciones de sostenibilidad, se emplearán entonces en este proyecto materiales reciclables o biodegradables como los cartones a base del bagazo de caña de azúcar, las cascaras de fruta o los residuos de madera. Esto con el objetivo de eliminar los productos plásticos de un solo uso, los químicos y contaminantes del medio ambiente.

A continuación, se muestra los empaques ecológicos que se desarrolló tanto para los Blank Toys como para los Custom Toys.

Empaque Ecológico de los Blank Toys

El empaque y embalaje de los Blank Toys estuvo construido con cartón biodegradable como lo es el cartón craft, de la misma manera las tintas de impresión deberán ser ecológicas para la impresión, en el caso que sea necesario utilizar las cuatro tintas, de lo contrario deberá usarse empaques a una tinta como se lo plantea más adelante. En la siguiente figura se puede observar el empaque ecológico y embalaje de los Blank Toys.

Figura 123

Empaque Ecológico y Embalaje de los Blank Toys



Fuente: Elaboración propia

Empaque Ecológico de los Custom Toys

Los empaques de los Custom Toys también se imprimieron en cartón craft, así como también el embalaje fue construido en el mismo material, las tintas para estas pruebas no fueron ecológicas, sin embargo, para la producción en cantidad se deberán hacer en sustratos y tintas ecológicas biodegradables, como se planteó anteriormente. En la siguiente figura se puede observar el empaque ecológico y embalaje de los Custom Toys.

Figura 124

Empaque Ecológico y Embalaje Custom Toys



Fuente: Elaboración propia

Propuesta de Empaque Ecológico a una tinta

Finalmente se planteó un empaque ecológico a una tinta, este se puede implementar tanto para los Blank Toys como para los Custom Toys, con esta propuesta de empaque ecológico se busca cuidar el medio ambiente, reduciendo el uso de recursos no renovables, por lo anterior, esta propuesta de empaque fue diseñado para imprimirse a una tinta, mediante impresión flexográfica de alto tiraje, o incluso mediante serigrafía, que fácilmente se puede realizar en casa, el sustrato será el cartón, que es un material económico, versátil, fácil de reciclar y muy

respetuoso con el medio ambiente, estas dos formas de impresión son de bajo costo, significando un ahorro en la producción de este tipo de empaques.

Figura 125

Plano Empaque Ecológico



Fuente: Elaboración propia

En la siguiente figura se puede observar que el empaque ecológico de los Art Toys de Japikay tiene una buena presentación y resulta muy funcional.

Figura 126

Visualización Empaque Ecológico



Fuente: Elaboración propia

El diseño de este empaque nos permite reciclarlo y darle un nuevo uso, puede ser como una caja para guardar maquillaje, una caja para colocar lapiceros, se puede realizar un separador de libros o hacer una guitarra de juguete, entre otras manualidades para niños.

Stickers

Los stickers se realizaron para que los jóvenes puedan también personalizarlos, de manera que se conviertan en piezas únicas con un gran valor emocional para cada persona que los intervenga. Y que además les permita recordar la forma de los Art Toys de Carnaval, recordar el mismo Carnaval y la marca Japikay.

Figura 127

Los stickers



Fuente: Elaboración Propia

Stand. El stand fue fabricado en MDF en corte láser uniendo las partes con tornillos, se desarrolló para exhibir los Art Toys en el tercer Carnaval Artesano donde se vendió más de 30 unidades de juguetes y se pudo hacer un test de usuarios observando sus reacciones y opiniones que se han tomado en cuenta a lo largo del proyecto, como por ejemplo en alguna ocasión un

diseñador recomendaba pulir muy bien los residuos sobrantes de resina para que de una mejor calidad ya que las personas ven esto como defectos de fabricación.

Figura 128

Stand de Exhibición en la Feria Tercer Carnaval Artesano



Fuente: Elaboración propia

Fase 3 - Evaluar

De acuerdo con lo mencionado por Plattner (2009), “el testear es la oportunidad de refinar nuestras soluciones y mejorarlas” (p.8). Esta técnica se utiliza en esta investigación de tipo cualitativo con el fin de aprender más del usuario, volver a empatizar a través de la observación e interacción para identificar cosas por mejorar y refinar.

En este punto cabe resaltar que los Art Toys han estado en un proceso constante de evaluación y testeo con personas que han recibido Art Toys de Japikay, expertos, artesanos del Carnaval, diseñadores y Toy makers, lo que ha permitido ir refinando algunos detalles para su mejora, muchas veces estos procesos surgieron espontáneamente en reuniones, exposiciones y ferias.

Aplicación del testeo

Para la aplicación del testeo se imprimió los empaques junto con la guía uno y dos en diferentes materiales, cabe resaltar que uno de los empaques era ecológico. Esto con el fin de saber cómo interactuaban los jóvenes tanto con el empaque como los Blank Toys, los Art Toys, los stickers, el manual de personalización, la guía uno, (lienzo de creación) la guía dos (Álbum de Carnaval) y dar una idea al usuario de cómo será el proceso de personalización.

El testeo se llevó a cabo el día 9 de junio de 2021 a las 2:00 pm en el parque Rumipamba, con 8 personas entre hombres y mujeres, con rango de edades entre los 15 y 25 años.

Para aplicar el testeo y evaluar la experiencia de los usuarios se usó la herramienta “NUF” que permitió validar los prototipos. Esta se inspira en el lenguaje de los empaques, en este caso los empaques de los Toys tienen información sobre el producto (significado, características, materiales y su uso).

La metodología que se usó consiste en tres pasos que son:

Paso 1: Se empacaron los Toys (Blank Toys y Custom Toys) con información visible sobre características del producto, uso de los Toy, forma de personalización y simbología del Carnaval.

Paso 2: Se entregó al usuario los Art Toys en su respectivo empaque. En el caso de los Blank Toys el juguete en blanco, las guías de personalización, el manual de personalización, los

marcadores, y los stickers. En el caso de los Custom Toys: El Art Toy personalizado, su historia y los stickers.

Paso 3: Se entregó finalmente a los usuarios la herramienta NUF y se invitó a evaluar entre 1 y 10 (1 es mínimo y 10 máximo) ciertos atributos de los productos en tres ítems. Nuevo: no se ha propuesto antes. Útil: resuelve el desafío. Factible: se puede implementar.

A continuación, se muestra la herramienta NUF con cada uno de los atributos del producto que se evaluaron con los jóvenes mencionados anteriormente.

Figura 129

Instrumento de Testeo Nuf

	Nuevo	Útil	Factible	¿Qué añadiría?
Atributos del producto	☐	☐	☐	
Concepto	☐	☐	☐	
Impacto visual	☐	☐	☐	
Valor cultural	☐	☐	☐	¿Qué eliminaría?
Relación con Carnaval	☐	☐	☐	
Técnica	☐	☐	☐	
Material	☐	☐	☐	
				¿Qué modificaría?

Fuente: Adaptado de (Martínez, 2014)

Figura 130

Testeo Personalizando los Art Toys



Fuente: Elaboración Propia

Análisis del testeo

- Los Art toys resultaron ser agradables y atractivos no solo para los jóvenes sino también por adultos, y comunidad en general, estos tuvieron buena aceptación y han sido considerados una buena alternativa que permitió a las personas recordar, preservar y exaltar el patrimonio cultural del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.
- Se comprobó que el proceso de la metodología fue lineal como lo describía el manual de personalización, ya que los usuarios siguieron los pasos estipulados, quienes comenzaron

por usar las dos guías (álbum de Carnaval y lienzo de creación) que les permitieron bocetar y conceptualizar los Art Toy, para finalmente pasar a personalizarlos.

- Se observó que el concepto de personalizar también fue aplicado con los stickers y en ocasiones con el empaque para darles su toque diferenciador a sus objetos y posesiones personales.
- Se comprobó que la plataforma de juguete puede ser masculino o femenino por lo que las mujeres le dieron un aspecto femenino al Art Toy mientras que los hombres le dieron un aspecto masculino.
- Se observó que con marcadores se facilitaba la personalización ya que con el manejo de estos se reducía el tiempo y se sentían más seguros, en cuanto al uso de vinilos acrílicos se notó que el proceso de personalización era un poco más lento.
- Dentro de la muestra se observó que cada uno de los usuarios sentía interés en aprender del Carnaval mientras personalizaba su propio Art Toy, además veían su figura como una muestra viva del arte y cultura del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.
- Se observó que no solo las personas con aptitudes para el arte estaban dispuestas e interesadas en los Art Toys. Dentro de los usuarios se encontraban jóvenes estudiantes de diferentes carreras de varias universidades.
- El tiempo promedio de personalización de los Art Toys estuvo entre 2 y 4 horas.
- El hecho de personalizar su propia figura les permitió a los jóvenes otorgarle a la pieza un gran valor emocional, que les generó una apropiación de este y por consiguiente de la cultural y el patrimonio del Carnaval expresado en las formas simbólicas de los Art Toys.
- En cuanto a los empaques se pudo observar que a los jóvenes les llamó la atención y optaban por preferir el empaque colorido sobre el empaque a una tinta (ecológico).

Opiniones Artesanos del Carnaval de Negros y Blancos

En este punto se recolectaron algunas opiniones que dieron los artesanos de la modalidad carroza respecto a los Art Toys del Carnaval.

Artesano A: Hector Oviedo **Modalidad:** Carroza.

Los Art Toys de Japikay son el resultado de un proceso largo que Yessid vivió en mi taller, durante la realización de la carroza llamada “que verraca realeza” en ese trasegar aplicando los métodos, las técnicas y los materiales, Yessid logro llevar todo ese conocimiento recolectado durante la investigación en el taller a los Art Toys, de esta manera estos juguetes están llevando una historia, un concepto y una identidad para que los jóvenes puedan aprender y apropiarse del Carnaval al recibir una pieza de estas, cargada de cultura y tradición. También es de resaltar el compromiso y la trayectoria que ha tenido en el Carnaval, porque ya ha participado en diferentes eventos y concursos en los cuales se ha destacado, entonces ese conocimiento han ido nutriendo el proyecto permitiéndole finalmente concluir con este producto que está haciendo un aporte al Carnaval en el tema de la preservación y apropiación.

Artesano B: Andrés Barrera **Modalidad:** Carroza.

Los Art Toys de Japikay son un proyecto espectacular que está llegando a los jóvenes desde los códigos de la celebración; desde el juego, el arte y la cultura, es una buena alternativa para lograr la apropiación en ellos, puesto que están pensados desde sus necesidades e intereses, por esa parte creo que este proyecto seguirá teniendo una buena acogida no solo por jóvenes si no por turistas dado que actualmente existen muy pocas iniciativas como esta, y eso es lo que se busca, poder transmitir ese legado a las nuevas generaciones, en este caso con un producto souvenir artesanal, como son los Art Toys del Carnaval.

Artesano C: Andrés Jaramillo **Modalidad:** Carroza.

He podido ser testigo del proceso de creación y desarrollo de este proyecto, por ello quiero resaltar la parte conceptual y creativa de Japikay, porque creo que tiene mucho de la cultura nariñense y el Carnaval de Pasto para ofrecer a las personas, es realmente muy acertado ese espacio de creación artística para que los jóvenes puedan apropiarse de esta celebración cultural. Permitiéndoles conocer más del Carnaval y en base a eso poder crear un producto que exhiba de alguna manera nuestra cultura, en cuanto a las herramientas de personalización resultan ser buenas alternativas que instruyen y facilitan el proceso para poder intervenir una pieza de estas.

Opiniones Clientes de Japikay

Se recolectaron algunas opiniones de las personas que ya han recibido Custom Toys o Blank Toys de la marca Japikay. A continuación se transcribió sus apreciaciones.

Usuario A: Alejandra Cabrera.

Ocupación: Comunicadora social, emprendedora, directora departamento de comunicaciones ParqueSoft Nariño.

Cuando tuve la oportunidad de conocer este trabajo de grado y como emprendedora también referencio un gran potencial porque no solo es avanzar a nivel de emprendimiento y generar una oportunidad económica sino también re significar lo que es nuestra cultura, yo soy una pastusa enamorada de nuestra cultura, de nuestro patrimonio y por lo general siempre trato cuando llega una persona nueva a mi ciudad tratarle de explicar la magia del Carnaval, por ende la apuesta de los Art Toys que ya son elaborados por diseñadores, por artistas y que tienen toda esta gama de colores que además invitan a leer cada símbolo, cada trazo, pues para mi es algo realmente maravilloso y el plasmarlo en una propuesta en blanco me invita a repensarme, a jugar también con el carnaval de otra manera y más en esta oportunidad que tenemos de re significar

este evento porque estamos en medio de una pandemia, hay una incertidumbre, muy posiblemente el próximo año no vamos a tener un espacio para salir a la senda, pero creo que puede ser ese reencuentro íntimo para plasmar, atrevernos a generar esas huellas de identidad a través de los Art Toys que son blanco que están para que todos nos contagiemos del color al poder personalizarlos y re pensemos lo que significa ser pastuso y tener esa gran responsabilidad de ser portadores de un patrimonio.

Usuario B: Mónica Delgado.

Ocupación: Comunicadora social.

Hola soy Mónica delgado, soy putumayense y quiero contarles que he adquirido un Art Toy para personalizarlo. gracias a nuestra cultura indígena del putumayo hacemos uso de la chaquira para realizar artesanías bien sea de collares, de aretes, incluso de bancos y precisamente el Art Toy que compré funciona con la artesanía que nosotros aplicamos acá en el departamento del putumayo y me pareció maravilloso hacerle una fachada al Art Toy con chaquira y creo que se vive una experiencia única porque se puede elegir el color, la forma, la textura, en definitiva la creatividad que uno desee, además considero que estos juguetes de los Art Toys resaltan esa belleza artística que muestran en la cultura nariñense, sin duda alguna proyectan esa magia del Carnaval de Negros y Blancos del departamento de Nariño y lo más importante es que a través de estos Art Toys podemos expresar sentimientos, emociones, incluso porque no, que sea un regalo para las personas más cercanas, para las personas que más queremos.

Usuario C: Camilo Varona.

Ocupación: Diseñador gráfico, ilustrador, Toy Maker, creador de Macako y cuentero.

La importancia de generar un producto que tenga la raíz y la identidad es muy importante en estos momentos, el arte, el diseño en estos tiempos nos permite traducir esto y generar piezas

únicas, piezas que evocan el arte y que nos lleva a transmitir a sentir a generar una emocionalidad por nuestra tradición, por nuestra cultura, la obra de Yessid tiene esa relevancia, tiene esa apreciación de ser primero que todo un juguete, un juguete que nos evoca nuestra infancia, nos lleva al juego, el juego que es la conexión que tienen nuestros carnavales, parte de nuestra identidad cultural, su forma, sus colores nos llevan a esa alegría y sobre todo cada pieza nos lleva a una historia cumpliendo de esta manera con el objetivo de ser un Art Toy, un juguete que pasa de ser una simple pieza a ser una obra diseñada, que narra una historia, que narra un concepto, que nos transmite una esencia, que nos trasmite el folclor, que nos trasmite esos imaginarios. Yo Camilo como director de Macako el taller del cuentero en el cual he trabajado desde hace ya 12 años el fundamento de los juguetes y la creación de los mismos, para mí es un gusto encontrar que nuevos proyectos como estos trascienden, se generan nuevos procesos, es fantástico ver como este movimiento de los Toy Makers de los jugueteros, de los diseñadores de juguetes narran, cuentan, crean diferentes universos que trasladan a las personas, que trasladan el pensamiento y el sentir y todo eso se encierra en una pequeña pieza, en una pieza que a pesar de tener todo un concepto de modernidad, rescata toda esa tradición, esa antigüedad, esa oralidad que en estos tiempos hace mucha falta, de mi parte le mando grandes felicitaciones a Yessid, sigue adelante con este proyecto, sigue traduciendo el Diseño, sigue traduciendo el arte y formando un nuevo concepto con tus piezas las cuales son maravillosas.

Análisis de resultados

Los resultados obtenidos en este proyecto investigativo de diseño han sido enormes y satisfactorios, me ha permitido crecer a nivel personal y profesional.

- El trabajo con los artesanos y expertos del Carnaval fue muy agradable, estas personas resultaron ser muy amables y siempre estuvieron prestas a colaborar en el proceso, el

trabajar desde sus talleres apporto conocimientos valiosos, esto permitió entender el contexto, adquirir todo el conocimiento necesario en las técnicas, los materiales y procesos para la realización de una carroza del Carnaval, estos procesos fueron aprendidos, analizados y descontextualizados para ser aplicados en el diseño de los Art Toy.

- El trabajar con los jóvenes desde sus experiencias apporto valiosa información que condujo el camino hacia el desarrollo de los Art Toys, esta interacción diseñador – usuarios permito crear un producto innovador basado en sus gustos, deseos e intereses.
- las herramientas empleadas para la conceptualización y personalización de los Blank toys, fueron buenas alternativas que facilitaron a los jóvenes el aprendizaje del Carnaval y la creación de su propio personaje.
- El poder desarrollar con el presente proyecto una plataforma de Art Toy, un álbum de Carnaval, un lienzo de creación, un kit de personalización y un manual de instrucciones con la simbología del Carnaval, permitió a los jóvenes crear Art Toys con significado e identidad, con elementos simbólicos capaces de contar historias y transmitir el patrimonio cultural del Carnaval.

Línea de tiempo, experiencias Japikay. El trabajo durante estos últimos cuatro años con diferentes personas e instituciones aportó significativamente en el desarrollo de este proyecto, donde se adquirió los conocimientos y experiencias que sirvieron en cada etapa del proceso como también sirvieron para recibir algunos reconocimientos.

2016 - Participación convocatoria de emprendimiento Startup Weekend en ParqueSoft Nariño- Proyecto Ganador segundo puesto. En el año 2016 cuando hacia mi práctica profesional de Diseño Gráfico en ParqueSoft Nariño empecé a integrarme en espacios de

emprendimiento fuera de lo académico, fue la oportunidad de iniciar con mi proyecto cuando ParqueSoft lanzó una convocatoria de emprendimiento a desarrollarse entre el 18 al 20 de noviembre de 2016, denominado Startup Weekend Pasto, un evento de emprendimiento de talla internacional que consistía en una maratón de un fin de semana donde entusiastas del emprendimiento, desarrolladores, diseñadores y gente de negocios con iniciativas convertimos una idea en un emprendimiento con el acompañamiento de mentores en las áreas de comunicación, negocios y tecnología, innovación, durante 54 horas se logró crear una idea de negocio y al final del evento ante un jurado integrado por expertos en temas de negocios, cultura, emprendimiento, tecnología y otras áreas se socializo en qué consistía el proyecto y se explicó su funcionamiento con un prototipo rápido del juguete, donde los jurados seleccionaron 3 propuestas ganadoras entre las cuales Japikay que en ese entonces se llamaba Carnavalab ocupó el segundo puesto, el cual fue merecedor de un premio relacionado con el fortalecimiento del emprendimiento, este consistió en cinco meses de memorias con expertos en temas de negocios, innovación y tecnología. Este proceso se cumplió en su totalidad y se logró fortalecer el emprendimiento, así como también desarrollar el segundo prototipo del producto mínimo viable (plataforma de Art Toy).

Figura 131

Participación Startup Weekend



Fuente: Tomada de (ParqueSoft Nariño, 2019)

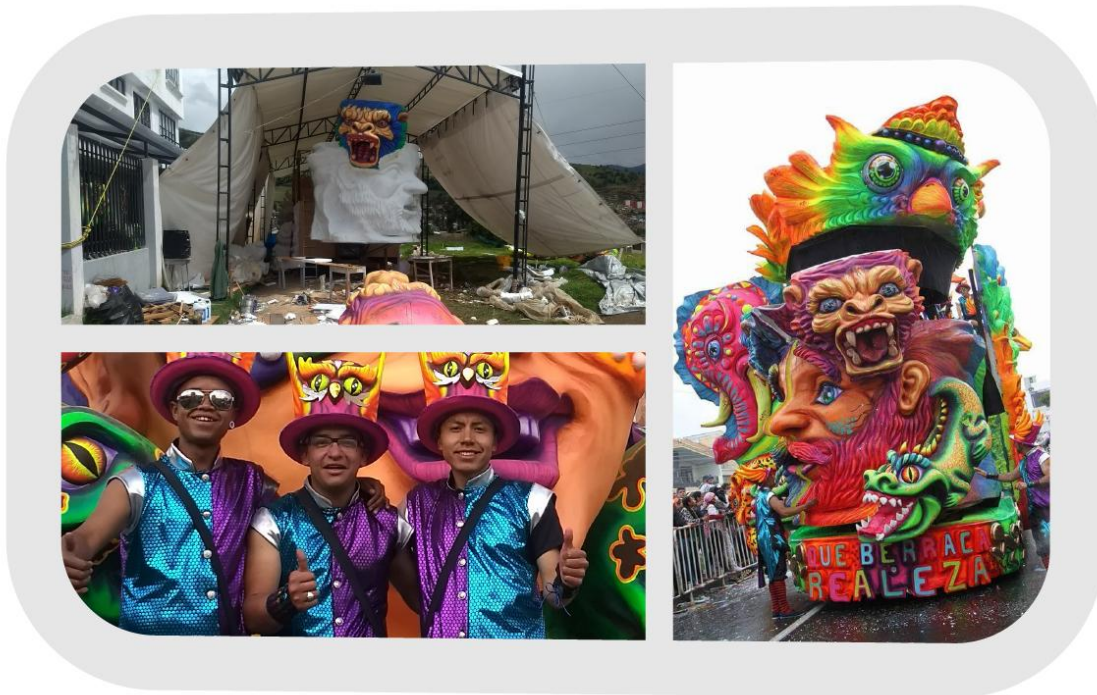
2017 -2018 Creación y participación en el Carnaval con carroza “que berraca realieza”

Autor Héctor Oviedo. Mi interés por aprender el proceso de creación de las carrozas del Carnaval me llevó a integrarme al equipo de trabajo del Artesano Héctor Oviedo durante cinco meses, comprendidos entre el mes de agosto de 2017 a enero del año 2018 donde se aprendió todo el proceso, las técnicas y materiales de la creación de una carroza para los Carnavales, desde su ideación, hasta el desfile por la senda del Carnaval, el estar inmerso en cada una de las actividades me permito adquirir todos los conocimientos que me sirvieron para ser aplicados en el diseño de Art Toys y que además me llevo a apreciar mucho más el Carnaval y ver desde otra

perspectiva el arte de los motivos concursales y manifestaciones culturales que permita exaltarlas, valorarlas y preservarlas.

Figura 132

Creación de Carroza y Participación en el Carnaval



Fuente: Elaboración propia

2019 - Participación Tercer Carnaval artesano en Pasto - Venta Art Toys. En el año 2019 tuve la oportunidad de conseguir un cupo para participar de la feria Carnaval Artesano desarrollada entre el 3 y el 7 de enero de 2019 en la Casona Taminango en Pasto, donde se elaboró un stand de exhibición de los Art Toys donde pude por primera vez, comercializar más de 25 piezas únicas inspiradas en el Carnaval de Negros y Blancos. Los compradores fueron turistas y visitantes que veían en las piezas reflejado el carnaval y la cultura de Nariño, esta feria permitió tener un mejor acercamiento a los usuarios y fue una experiencia satisfactoria el ver que eran juguetes que llamaban la atención de muchos visitantes y se acercaban a preguntar para

conocer un poco más del producto, por otro lado permitió esta feria testear por primera vez el producto e identificar posibles mejoras como en el caso de los acabados y la presentación en el empaque, este tipo de experiencias han aportado avances significativos para que hoy Japikay pueda ser un emprendimiento más robusto y fortalecido.

Figura 133

Participación Feria Carnaval Artesano



Fuente: Elaboración propia

2019 - Participación del evento Nariño Emprende Naranja en la Cámara de comercio de Pasto como expositor y ponente. Japikay fue uno de los emprendimientos invitados por parqueSoft Nariño, el SENA Nariño y la Camara de comercio de Pasto para participar el 21 de agosto en la exhibición al público los Art Toys como también una pequeña ponencia. Allí junto con varios emprendedores y empresarios exitosos de economía naranja en Nariño se tuvo el espacio para hablar de todo el proceso de creación y funcionamiento de este proyecto de emprendimiento que también se enmarca en la economía naranja, por lo que fusiona la artesanía y el diseño para crear piezas únicas (Art Toys) con una carga cultural y simbólica capaz de contar historias, así como exaltar y preservar el patrimonio cultural del Carnaval.

Figura 134

Participación como Expositor



Fuente: Tomada de (ParqueSoft Nariño, 2019)

Figura 135

Participación como Ponente



Fuente: Tomada de (ParqueSoft Nariño, 2019)

2019 – 2020 Participación de la convocatoria de emprendimiento Poeta YouthSpark en ParqueSoft Nariño - Proyecto Ganador. Japikay fue uno de los 5 emprendimientos seleccionados por ParqueSoft Nariño para participar en todo el proceso de acompañamiento durante cuatro meses comprendidos entre junio y diciembre en procesos de capacitación en temas como marketing digital, páginas web, aplicaciones móviles y arte digital, para concluir todo el proceso con un producto mínimo viable que en este caso fue la plataforma web y finalmente participar de una tarde en la presentación del proyecto a un jurado calificador integrado por 5 personas profesionales en todas las área quienes se encargaron de elegir los cuatro mejores emprendimientos, entre los cuales japikay fue uno de los seleccionados haciéndome acreedor al premio de un año de acceso a las instalaciones de ParqueSoft, como auditorios, co-working, sala de juntas, cafetería, biblioteca y toda la infraestructura tecnológica para continuar trabajando en el presente proyecto de emprendimiento donde durante los dos primeros meses del año 2020 se tuvo un gran avance viviendo experiencias con otros emprendedores pero lamentablemente fue interrumpido el proceso por la pandemia del Covid 19.

Figura 136

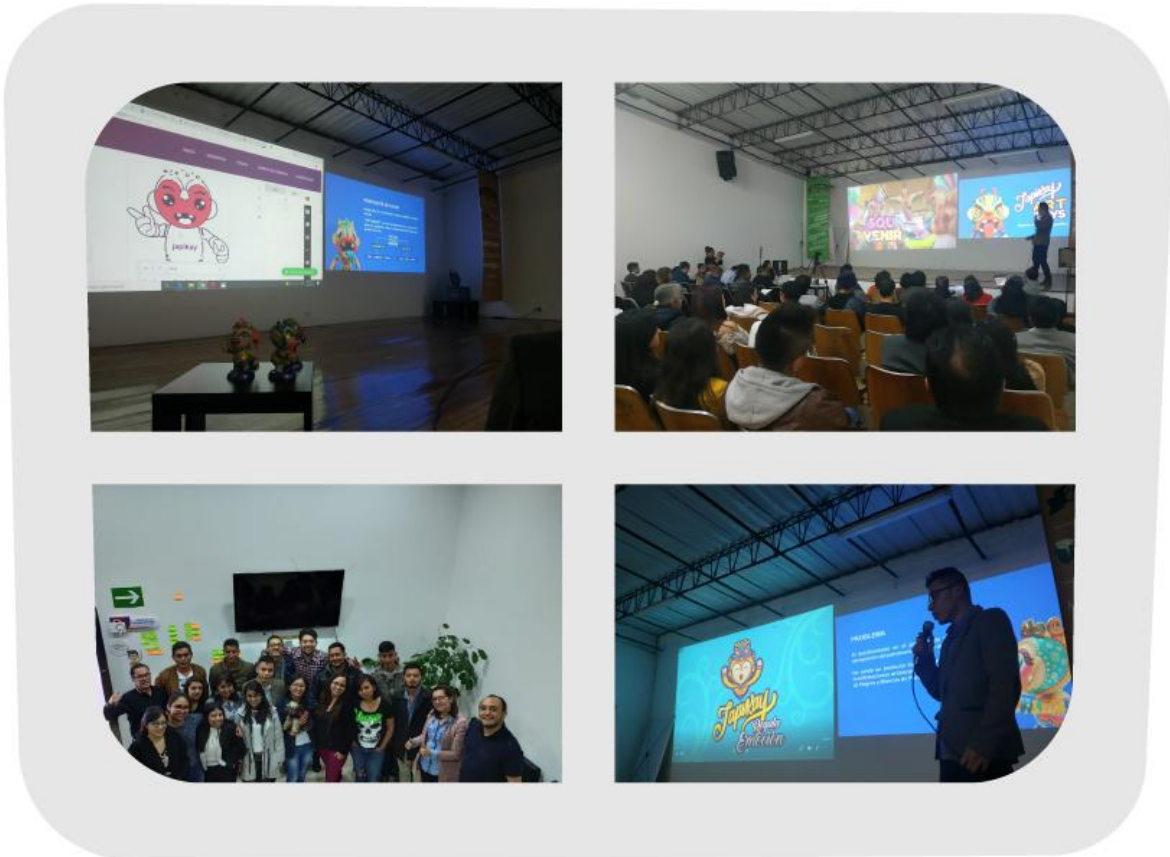
Recibiendo Mentorías con Expertos



Fuente: Elaboración propia

Figura 137

Sustentación del Proyecto Ante los Jurados y Público en General



Fuente: (ParqueSoft Nariño, 2019)

En el siguiente video se puede evidenciar algunos avances obtenidos a lo largo de la participación en el proyecto Poeta YouthSpark con el apoyo de parqueSoft Nariño.

<https://www.youtube.com/watch?v=NiKuliit1p0&t=3s>

Figura 138

Resultado del Proceso Poeta YouthSpark



Fuente: (ParqueSoft Nariño, 2020)

Reconocimientos Obtenidos

Durante la participación en diferentes eventos y convocatorias de emprendimiento, diseño y tecnología, se han obtenido algunos reconocimientos y premios que han aportado con conocimiento y experiencia para el fortalecimiento de este proyecto de emprendimiento.

Figura 139

Participación Taller Hacedores de Juguetes



Fuente: (Cisna, 2017)

Figura 140

Certificado Curso Desarrollo de Sistemas Web



Fuente: (ParqueSoft Nariño, 2019)

Figura 141

Certificado de Emprendimiento Ganador en el Proyecto Poeta YouthSpark



Fuente: (ParqueSoft Nariño, 2019)

Conclusiones

- La investigación creación como método en este proyecto de tesis permitió la experimentación y exploración entre la comunidad de los artesanos, los expertos del Carnaval, y diseñadores, para convertirse en un proyecto de emprendimiento creativo, enmarcado en las industrias culturales que mediante sus líneas de juguetes ha permitido a las personas recordar compartir, aprender, coleccionar y sobre todo dar a conocer el Carnaval de Negros y Blancos como patrimonio cultural inmaterial y lograr esa apropiación y preservación en los jóvenes de Pasto. Esto fue posible gracias a que ellos pudieron vivenciar el proceso de creación artística, generando una narrativa visual propia a cada autor, apoyándose de infinidad de elementos visuales y conceptuales como el color, las formas, las texturas, los materiales y los mismos códigos de la celebración, como sucede en la senda el juego del Carnaval, “el juego de la pintica”.
- El mantener vivo el legado cultural del Carnaval de Negros y Blancos debe ser una prioridad para las personas que viven en nuestro departamento, motivo por el cual es de gran importancia que se tomen el tiempo en conocerlo, asimilarlo, apropiarse y compartirlo con las siguientes generaciones.
- Los Blank toys como el manual de instrucciones, el álbum de Carnaval, el lienzo de creación y el aplicativo web fueron unas buenas herramientas que facilitaron el proceso de personalización y aprendizaje en los jóvenes.
- Los Art toys como medios de difusión cultural y siendo también una tendencia en el mercado de figuras coleccionables se convirtieron en una técnica de comunicación lo suficiente mente capaz de instaurar en el pensamiento de una colectividad la temática del patrimonio cultural y ancestral del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.

- La marca Japikay a través del diseño de su línea de Art Toys está haciendo un gran aporte al proceso de apropiación del patrimonio cultural del Carnaval en los jóvenes, generando desde el Diseño gráfico espacios de aprendizaje, creación y transmisión del legado cultural que nos han dejado generaciones pasadas para ser transmitidas a generaciones futuras.
- El patrimonio cultural del Carnaval pudo estar presente en los Art Toys, desde los mismos códigos de la celebración, incluyendo el juego y la memoria histórica, es así que la estética, el color, las formas, las técnicas, los materiales y saberes de los artesanos han jugado un papel muy importante en proceso de creación y personalización de estos juguetes, por cuanto lograron convertirse en un vehículo de comunicación y transmisión cultural, capaz de salvaguardar y mantener vivo el patrimonio cultural del Carnaval.
- El trabajo de esta investigación deja como resultado además de un artefacto de diseño, una metodología proyectual, inspirada en el Carnaval, así como algunos instrumentos de recolección de información y herramientas de apoyo al proceso creativo, para que futuros diseñadores puedan hacer algunas intervenciones creativas en cuanto a la generación de productos culturales y patrimoniales inspirados en el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.

Referencias Bibliográficas

- Agreda Montenegro, E. J. (2004). *Guía de Investigación Cualitativa Interpretativa*. Pasto, Colombia: Institución Universitaria CESMAG. Obtenido de <https://docplayer.es/85651300-Guia-de-investigacion-cualitativa-interpretativa-esperanza-josefina-agreda-montenegro.html>
- Arias Gonzáles, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Arequipa-Perú: Enfoques consulting eirl.
- Aukantuwe. (19 de Abril de 2014). *Aukantuwe [Fotografía]*. Obtenido de Tumblr.com: <https://aukantuwe.tumblr.com/>
- Benavides Rivera, N. (1983). *Estampas del Pasto antiguo* (Vol. 11). Pasto, Colombia: Tipografía Javier.
- Bitácora. (8 de Junio de 2015). *Finalizó el carnaval de Pasto con grandes ganadores de carrozas [Fotografía]*. Obtenido de Bitácora Noticias: <http://bitacoranoticias.com/finalizo-el-carnaval-de-pasto-con-grandes-ganadores-de-carrozas/>
- Botina, J. I. (2014). *Diseño de art toys personalizables basados en la morfología cerámica de las culturas Nariño [Tesis diseño industrial, Universidad de Nariño]*. Repositorio institucional, Pasto, Colombia.
- Caracol Radio. (7 de Enero de 2017). *Épica carroza ganadora del desfile magno en Pasto [Fotografía]*. Obtenido de Caracol Radio: https://caracol.com.co/emisora/2017/01/07/pasto/1483798968_923922.html
- Carnaval de Negros y Blancos de Pasto. (6 de Enero de 2013). *La carroza de Arley Ortega Sin Escape se llevó el primer lugar [Fotografía]*. Obtenido de Facebook:

<https://www.facebook.com/carnavaldenegrosyblancospasto/photos/a.581748028518526/581759458517383>

Carnaval de Negros y Blancos de Pasto. (7 de Enero de 2018). *El Colorado [Fotografía]*.

Obtenido de Facebook:

<https://www.facebook.com/carnavaldenegrosyblancospasto/photos/a.542846885741974/2014674968559151>

Carnaval de Negros y Blancos de Pasto. (6 de Enero de 2019). *“Apocalipsis” de Julio Andrés Jaramillo Gallardo y Vicente Revelo Salazar, primer lugar en la modalidad carroza [Fotografía]*. Obtenido de Facebook:

<https://www.facebook.com/carnavaldenegrosyblancospasto/photos/a.552543778105618/2530146430345333>

Carnaval de Negros y Blancos de Pasto. (13 de Enero de 2020). *S.O.S. Amazonia Albert Rahomir Toro Coronell Puesto N 1 [Fotografía]*. Obtenido de Facebook:

<https://www.facebook.com/carnavaldenegrosyblancospasto/photos/a.3284973504862618/3299565066736795>

Cisna. (2017). Centro de Innovación Social de Nariño, San Juan de Pasto, Nariño.

Corpocarnaval. (10 de 12 de 2020). *El Carnaval - Carnaval de Negros y Blancos*. Obtenido de

Carnaval de Negros y Blancos: <https://carnavaldepasto.org/el-carnaval/>

Cromos. (28 de Marzo de 2020). *Arrancó el Carnaval de negros y blancos de Pasto [*

Fotografía]. Obtenido de El espectador: <https://www.elespectador.com/cromos/vida-social/arranco-el-carnaval-de-negros-y-blancos-de-pasto/>

DANE. (2018). *Story Map Series*. Obtenido de Censo Nacioanal de Población y Vivienda:

<https://dane.maps.arcgis.com/apps/MapSeries/index.html?appid=e53e1178fb1f497cac9b241dbafb1690>

DesignThinking. (2019). *DesignThinking*. Obtenido de Herramientas de Design Thinking en

Español: <https://www.designthinking.services/descargar-herramientas-design-thinking#Exploracion>

Eaton, T. (2014). *Tristan Eaton [Fotografía]*. Obtenido de Tristan Eaton:

<https://tristaneaton.com/munny/8qnqjhqh7mlxnarxcvfi9fao5ajx5>

El Informador. (2 de Enero de 2018). *Comienza en Pasto el Carnaval de Negros y Blancos [*

Fotografía]. Obtenido de El Informador:

<https://www.elinformador.com.co/index.php/sociales/54-entretenimiento/166771-comienza-en-pasto-el-carnaval-de-blancos-y-negros>

Fierro Castro, C. (2014). *Carnaval de negros y blancos, turismo y transformaciones urbanas en la ciudad de san Juan de Pasto [Tesis de grado, Universidad del Valle]*. Repositorio institucional, Santiago de Cali, Colombia.

Goldschmidt, P. (2014). *Tumblr.com*. Obtenido de Aukantuwe: <https://aukantuwe.tumblr.com/>

Goyes Narváes, J. C. (2010). Los carros alegóricos del carnaval de negros y blancos . *Trama y fondo Revista de Cultura*.

Hasso, Plattner Escuela de Diseño de Stanford. (2021). *Google Docs*. Obtenido de Bootcamp

Bootleg en español.pdf:

https://drive.google.com/file/d/12S3fWYpaaL_Wr2GRyhEKesN3Z3Xp4jJs/view

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.). Mexico D.F.: MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación* (Quinta ed.). Mexico: McGraw-Hill Interamericana.

Informativo del Guaico. (25 de Febrero de 2015). *Carlos Ribert, el artesano nariñense que cautivó a México [Fotografía]*. Obtenido de Noticias de Nariño:

<https://informativodelguaico.com/carlos-ribert-el-artesano-narinense-que/>

Jumping Lomo. (26 de Octubre de 2014). *Nueva serie de Patroncitos con base [Fotografía]*.

Obtenido de Facebook:

<https://www.facebook.com/JumpingLomo/photos/a.194550350669653/35353247810477>

2

La Nación. (4 de Octubre de 2017). Origen peregrino, un creativo emprendimiento inspirado en el Perú. *La Nación*. Obtenido de <https://lanacion.com.ec/origen-peregrino-creativo-emprendimiento-inspirado-peru/>

Martínez, N. (20 de Agosto de 2014). *Academia.edu*. Obtenido de protothinking 1.0:

https://www.academia.edu/11078022/Protothinking1_0

Melo, D., Muñoz, L., & Guerrero, M. (2002). *Propuesta pedagógica para resaltar las connotaciones educativas que posee el carnaval andino de Pasto [Tesis de licenciatura, Universidad de Nariño]* . Repositorio institucional, San Juan de Pasto.

Mercado libre. (2021). *Kidrobot Mini Munny Diy Vinil Art Figura [Fotografía]*. Obtenido de Mercado libre: https://articulo.mercadolibre.com.co/MCO-556629919-kidrobot-mini-munny-diy-vinil-art-figura-_JM

- Molano L, O. L. (7 de Mayo de 2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera*, 77. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/675/67500705.pdf>
- Muñoz, L. I. (1985). *Historia del Carnaval Andino de Blancos y Negros en San Juan de Pasto*. San Juan de Pasto, Colombia: Ediciones IADAP.
- Murillo, J., & Martínez, C. (2010). *Investigación Etnografica* (3 ed.). Madrid, España: UAM. Obtenido de https://fundacionmerced.org/bibliotecadigital/wp-content/uploads/2017/12/I_Etnografica.pdf?fbclid=IwAR31wbKFgbVEghSf2H-NwyiqqjAuRW1D2dLvWjVk0uGl1thhm2Typeamm3k
- Murillo, P. A. (2016). *Diseño de una maleta didáctica a partir de las manifestaciones artísticas y culturales del carnaval de negros y blancos de carácter itinerante para las aulas de las intituciones educativas [Proyecto de investigación, Institución universitaria Cesmag]*. Repositorio institucional, San Juan de Pasto, Colombia .
- narino.info. (6 de Enero de 2016). *MIL FACETAS Carroza ganadora del Carnaval de Negros y Blancos 2016 [Fotografía]*. Obtenido de Noticias, opinión y convocatorias de Colombia: <https://narino.info/mil-facetatas-carroza-ganadora-del-carnaval-de-negros-y-blancos-2016/>
- Obando, A. (10 de Enero de 2010). *Carrozas ganadoras de 6 de enero de 2010 [Fotografía]*. Obtenido de Blogspot.com: <http://arturobando.blogspot.com/2010/01/carrozas-ganadoras-del-6-de-enero.html>
- Ómnibus. (08 de 02 de 2018). *Kelton Global*. Obtenido de Omnibus Survey: <https://www.keltonglobal.com/method/omnibus-surveys/>
- Origen Peregrino. (31 de Diciembre de 2020). *Origen Peregrino [Fotografía]*. Obtenido de Facebook: <https://www.facebook.com/origenperegrino>

Origen Peregrino. (27 de Febrero de 2020). *Tama Chalán PaperToy [Fotografía]*. Obtenido de Facebook:

<https://www.facebook.com/origenperegrino/photos/pcb.1870177719813314/1870177663146653/>

Orjuela Álvares, A. M. (2012). *Construcción de identidad en el carnaval de negros y blancos de Pasto, Nariño. 1960-1970 [Tesis de grado, Pontificia Universidad Javeriana]*.

Repositorio institucional, Bogotá.

Ortega, R. (2017). *Método 456 Artefactos del carnaval*. Pasto.

ParqueSoft Nariño. (2019). *ParqueSoft Nariño*. Obtenido de Facebook:

<https://www.facebook.com/parquesoftnarino>

Paz Romero, Á. (2010). *Formulación de un plan de marketing para el carnaval de negros y blancos de san Juan de Pasto como empresa cultural eje de desarrollo regional [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia]*. Repositorio institucional, Manizales, Colombia.

PES. (2010). *Plan especial de salvaguardia del carnaval de negros y blancos de pasto*.

Ministerio de Cultura - Dirección de patrimonio - Alcaldía Municipal de San Juan de Pasto, Nariño, Pasto. Obtenido de

<http://patrimonio.mincultura.gov.co/SiteAssets/Paginas/PES-Carnaval-de-Blancos-y-Negros/05-Carnaval%20de%20negros%20y%20blancos%20de%20Pasto%20-%20PES.pdf?fbclid=IwAR1Ji8ZGozpMV78LmqYhY41cJoC1FWoC0GWyCQg2bLG3sF696S3nbGIP8LE>

PQS. (27 de Enero de 2015). *PQS*. Obtenido de Jumping Lomo: Estudio de diseño y dirección artística: <https://pqs.pe/historias/jumping-lomo-estudio-de-diseno-y-direccion-artistica/>

Revista Semana. (2 de 10 de 2017). *Las cifras alegres del carnaval*. Obtenido de Semana.com:

https://www.semana.com/contenidos-editoriales/pasto-tambien-somos-sur/multimedia/cifras-del-carnaval-de-negros-y-blancos/542649/?fbclid=IwAR0zlbnX_8OlPjzPCS1EQrE68plm4bmW7rp5d5W6_wtSySSw2p_epEFJ480

Rojas Rozas, S., & Marambio Reyes, M. (2010). *Procesos Prácticos e identitarios de apropiación cultural, carnavales culturales de Valparaíso 2001 - 2010 [Tesis de Magister en Gestión Cultural, Universidad de Chile]*. Repositorio institucional, Santiago, Chile. Obtenido de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2010/ar-rojas_s/pdfAmont/ar-rojas_s.pdf

Sandín Esteban, M. (2003). *Investigación cualitativa en educación. Fundamentos y tradiciones*. Mexico DF, Mexico: Mcgraw Hill.

Sansón Rosas, J. F. (2017). *¿Patrimonio auténtico? Un análisis del Carnaval de Negros y Blancos de la ciudad de Pasto, Colombia [Tesis de master, Universidad de Girona]*. Repositorio institucional.

So, T. (s.f.). *Custom Munny [Fotografía]*. Obtenido de Pinterest: <https://www.pinterest.cl/pin/535224736950639978/>

Sue, S. (s.f.). *Cow Boy [Fotografía]*. Obtenido de ESL 4 Word: <https://esl4word.wordpress.com/category/games-2/>

UNCTAD & PNUD. (2010). *Economía Creativa: Una opción factible de desarrollo*. Chile.

Zamara Vásquez, E. (2010). *Plan especial de salvaguardia del carnaval de negros y blancos de pasto*. Ministerio de Cultura-Dirección de Patrimonio., Pasto, Colombia. Obtenido de <http://patrimonio.mincultura.gov.co/SiteAssets/Paginas/PES-Carnaval-de-Blancos-y->

Negros/05-Carnaval%20de%20negros%20y%20blancos%20de%20Pasto%20-%20PES.pdf?fbclid=IwAR1Ji8ZGozpMV78LmqYhY41cJoC1FWoC0GWyCQg2bLG3sF696S3nbGIP8LE

Zarama, G., & Castelblanco, J. (1999). *Sombras y luces del carnaval de Pasto, carnaval cultura y desarrollo I* ISBN (1 ed.). Bogotá: Prisma. Obtenido de <https://isbn.cloud/9789583309588/sombras-y-luces-del-carnaval-de-pasto/>

Zona Toys. (4 de Diciembre de 2016). *Bearbrick: Los osos más Populares entre los Art Toys [Fotografía]*. Obtenido de Zona Toys: <https://www.zonatoys.com/bearbrick-osos-art-toys/?fbclid=IwAR0aVQSm1QQ89jWxPYrh-nLAb-TZIPedYoPcON72Eati-h-C2XYweCKqBR0>

Zona Toys. (4 de Diciembre de 2016). *Zona Toys*. Obtenido de Bearbrick: Los osos más Populares entre los Art Toys: <https://www.zonatoys.com/bearbrick-osos-art-toys/?fbclid=IwAR0aVQSm1QQ89jWxPYrh-nLAb-TZIPedYoPcON72Eati-h-C2XYweCKqBR0>

Anexos

Anexo A. Mapa de Observación

Actividades

las actividades observadas son la realización de una carroza para el Carnaval de Negros y Blancos. Entre las actividades más específicas está el tallado de las figuras en poliestireno expandido o comúnmente llamado icopor, el empapelado con la técnica del papel mache, la aplicación de yeso para endurecer las figuras, el fondeo con pintura blanca, el montaje de las figuras en el camión, la aplicación de pintura mediante la técnica de la aerografía y por último la salida a la senda del Carnaval.

MAPA DE OBSERVACIÓN

Objetos

En los diferentes espacios que conforman el taller existen múltiples objetos entre materiales y herramientas que se usan para crear la carroza, los más importantes y que más nos interesan son: el poliestireno expandido o también conocido con el nombre de icopor, es el material base para el tallado de las figuras a gran escala, el papel de azúcar que es el que se usa en la técnica del papel mache para cubrir las figuras, el yeso para darle resistencia a las figuras y finalmente la amplia gama cromática que se usa para darle un gran impacto visual.

Interacciones

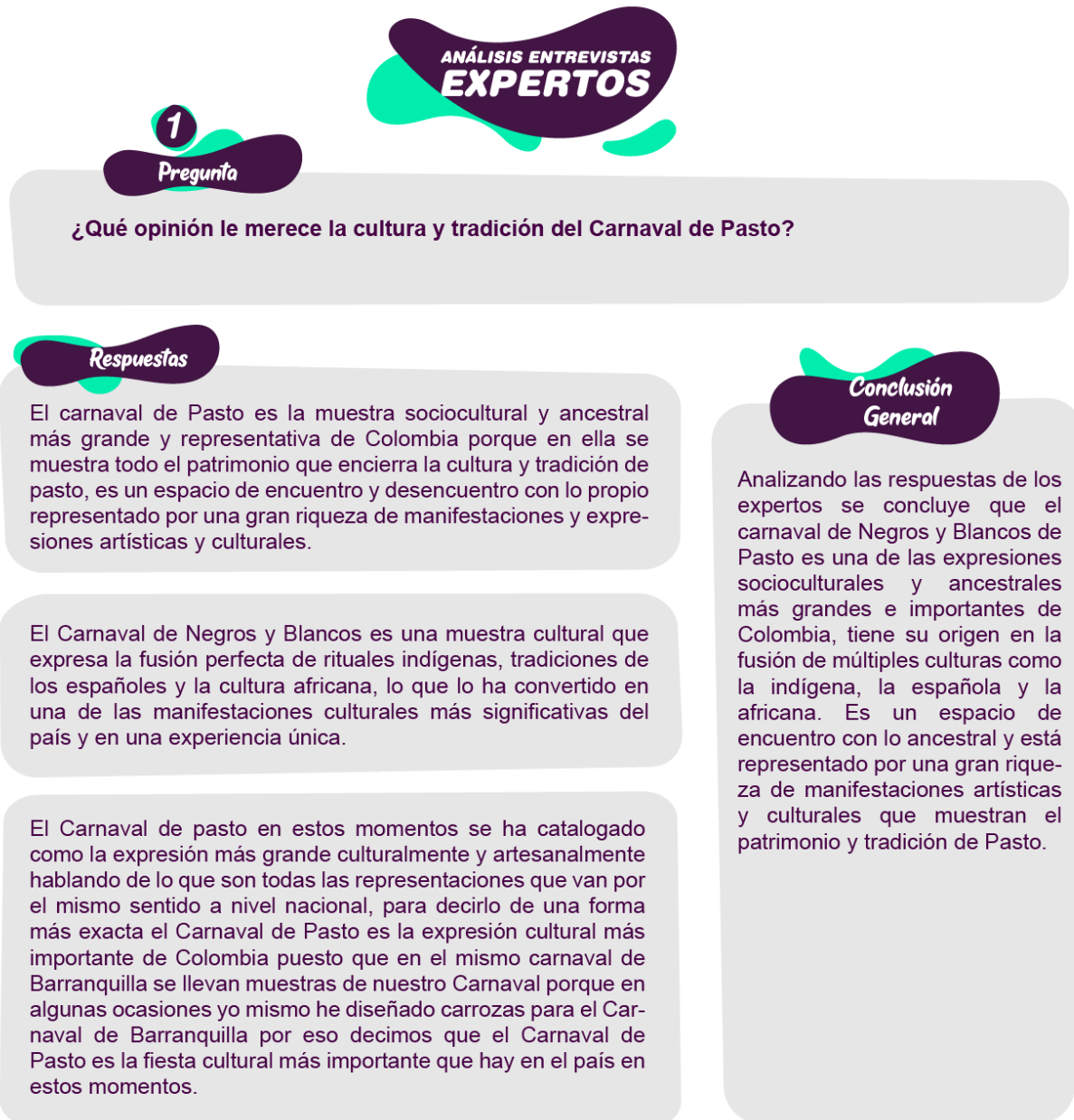
Las interacciones que se dan entre las personas que conforman el equipo de trabajo en el taller son muy espontáneas; constantemente se escuchan las risas, el hablar de forma jocosa, todos se ven cómodos realizando sus trabajos, tienen un buen sentido del humor, todos socializan con todos y el trabajo es muy colaborativo entre los integrantes del equipo, esta presente siempre la alegría. Según lo observado la gran motivación de trabajar realizando esta carroza era mostrar la belleza del arte, la cultura y poder ganarse la admiración y los aplausos del público y poder salir a participar desfilando por la senda del Carnaval.

Ambiente

Se observan 4 tipos de ambientes diferentes en la realización de la carroza; para empezar, se encuentra el espacio donde se comenzó a tallar sobre el icopor cada figura que compone la carroza, es un lugar muy reducido lleno de láminas de icopor y residuos de este material, el lugar es poco organizado y sin ventilación, el olor a cauchola es muy notorio, ya que es el pegante que se usa en el apilamiento de las láminas de icopor, en el siguiente ambiente, se encuentra el proceso de empapelado, el cual se lo hace al aire libre sobre el césped para que el sol y el viento ayuden al secado de las figuras, este es un ambiente cálido y relajante por el espacio abierto, otro ambiente tiene que ver con la pintura, aplicando la técnica de la aerografía, el cual es un espacio muy amplio para trabajar con figuras de gran tamaño, está ubicado dentro de un colegio, es un lugar muy agradable y mantiene medianamente ordenado y colorido por los materiales y las figuras realizadas, en este espacio se le da vida y color a las figuras y no puede faltar la música para que sea más acogedor el lugar de trabajo, usualmente se escucha música alusiva a los carnavales, y finalmente se encuentra como un cuarto ambiente la casa de habitación del maestro Héctor Oviedo y su familia, este es un espacio muy acogedor y resulta muy familiar por la amabilidad con que me recibió toda su familia y la confianza que me dieron, fue el lugar de encuentro, de compartir y reír con cada una de las bromas y el buen sentido del humor de esta familia.

Usuarios

Las personas observadas son muy jóvenes, empezando por el maestro Héctor Oviedo quien fue nombrado como el artesano más joven del Carnaval y el que dirigía la obra, la mayoría de los integrantes del equipo de trabajo conformaban las edades comprendidas entre los 18 y 35 años de edad, se miraba en ellos el interés de acercarse a mirar y ayudar sin ninguna retribución económica, solo con la curiosidad y las ganas de aprender, entre ellos algunos estudiantes de bachillerato, y universitarios como era mi caso, quienes en común compartíamos el mismo amor por el arte del Carnaval y la cultura de Nariño, desempeñábamos nuestras labores antes mencionadas; el tallado en icopor, el empapelado, la carpintería y cerrajería, hasta las labores domésticas, las cuales se desempeñaban más que por una retribución económica, por el amor al Carnaval, por el disfrute, la alegría de poder desfilan en la senda del Carnaval y recibir una gran acogida del público, de escuchar sus aplausos y felicitaciones, esa es la finalidad que se buscaba, el poder vivir esa experiencia en la senda.

Anexo B. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 1

Anexo C. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 2

2**Pregunta**

¿Qué significado tiene para usted el Carnaval de Negros y Blancos? ¿Qué le trasmite?

Respuestas

Personalmente es algo que me conecta con mi identidad pastusa y mi identidad nariñense sobre todo en lo relacionado con lo andino porque pienso que el Carnaval tiene un componente andino y artesanal muy fuerte, siento que es algo muy representativo cuando uno sale de Pasto y es como el carnaval funciona como un eje conector tanto a través de las generaciones como a través de las personas en las diferentes regiones. A mí me trasmite emoción y amor por lo andino por mi tierra, por las raíces familiares y las raíces regionales, es un elemento de mucho orgullo. Personalmente participe de varios carnavales en diferentes formas, desde tomando fotografías y haciendo registros audiovisuales del Carnaval como participando de las comparsas, como danzante, como zanquera y elaborando elementos artesanales de las comparsas y de las carrozas.

Yo no soy Nariñense, no soy Pastusa vivo hace 40 años aquí en Pasto, pero mi vida académica, social y familiar ha girado en torno al carnaval, entonces el carnaval se convierte en un estilo de vida realmente por todas las acciones que nos da, por su preparación y su puesta en escena, entonces mi entorno familiar ha girado en torno a ello.

Como participante, como gestor de cultura para mí el Carnaval es lo más grande que existe como para cualquier Pastuso el orgullo más grande que hay es ser parte del Carnaval, personalmente me trasmite amor por nuestra cultura, nuestra tradición y nuestro mismo carnaval porque nosotros trabajamos por el cariño que le tenemos al Carnaval porque personalmente yo amo y adoro el Carnaval, para mí es mi vida y no me veo un año que por que no reciba apoyo económico no participar porque realmente sacaría los fondos de donde sea y participo porque eso si es apropiación del carnaval y confianza de nuestra cultura.

Conclusión General

El Carnaval de Negros y Blancos es un encuentro cultural muy significativo que genera gran orgullo para muchos Pastusos y nariñenses porque en él se muestra ese conjunto de expresiones que reflejan su identidad y el amor que tienen por su cultura, Es algo que les trasmite mucha emoción, amor por lo andino, lo artesanal, la cultura, las raíces regionales y familiares y hasta por el mismo Carnaval.

Anexo D. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 3**3****Pregunta**

¿Para usted que significa el patrimonio cultural del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto?

Respuestas

El patrimonio cultural es todo ese acervo de dinámicas, acciones, encuentros, eventos, situaciones y también cosas materiales como las artesanías que se generan y dan cuenta de una identidad regional, que dan cuenta de un pensamiento regional es decir el pensamiento va a reflejar como esa comunidad percibe el mundo a través de los códigos culturales que tiene, entonces el carnaval de negros y blancos tiene una clara muestra de eso porque es por un lado una combinación de un fuerte componente andino y por otro lado es un espacio donde se reflejan críticas sociales y políticas muy fuertes, por otro lado es un encuentro familiar, social con personas externas a la región, con personas que son de acá y es un espacio donde se evidencia una cantidad de elementos culturales identitarios de la región.

El patrimonio es algo que te genera sentimientos de felicidad y eso sucede realmente cuando lo sientes tuyo, aquello que cuando se da eres feliz y cuando vuelves a recordarlo sigues siendo feliz, entonces es una riqueza cultural que la gente considera su patrimonio, que en esa misma medida forma parte de sus vidas y es un espacio de encuentros y desencuentros que se da principiando la primera semana de cada año.

Patrimonio es como la riqueza o un tesoro al que tienes derecho al pertenecer a una cultura o una comunidad lo tomo de esa manera porque el Carnaval es un legado, por toda la historia que guarda y se ha conservado todas esas riquezas, esos bagajes que no es que se conviertan en riquezas monetarias sino más bien en riquezas sublimes, riquezas que se quedan como en el aire pero que tú sabes que están allí y de una u otra forma hacen que tu comunidad por estos mismos patrimonios se enriquezca. Al Carnaval lo tomo como un gran patrimonio y tiene mucha importancia para nosotros los artistas como también para la comunidad.

Conclusión General

El patrimonio cultural del Carnaval es un conjunto de riquezas, de dinámicas materiales e inmateriales, acciones, encuentros y situaciones que los antepasados han legado a las nuevas generaciones y que reflejan la identidad, la cultura y el pensamiento regional de como los Pastusos perciben el mundo a través de sus códigos culturales, es un espacio donde se evidencia una cantidad de elementos culturales identitarios de la región y tiene una relación con el Carnaval porque es efectivamente una clara muestra de ese patrimonio que pertenece a los Pastusos, que los enorgullece y genera sentimientos de felicidad.

Anexo E. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 4**4****Pregunta**

Considerando las carrozas como fuente de expresión cultural. ¿Qué aspectos de la identidad Pastusa cree usted que se consolidan en el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto?

Respuestas

En el Carnaval de Pasto se consolidan permanente muchos aspectos como el componente andino, Por otra parte está la crítica social que hace parte de la posición frente a los eventos sociales y políticos que ocurren no solo en la región sino a nivel nacional, también otro elemento identitario que se refleja en él es la capacidad de los artesanos en sus diferentes modalidades de participación con sus motivos, es un elemento que se construye permanentemente a partir lo heredado y lo construido, el Carnaval es en sí mismo la identidad pastusa porque es una muestra de nuestra tradición, de nuestra cultura, de cómo somos, como vivimos y como percibimos el mundo.

En el Carnaval se ven muchos elementos que muestran lo que es el pastuso, como toda la parte del juego y el carnaval en sí mismo es el que muestra la identidad del pastuso. Aquí para celebrar se dice hagamos un carnaval con todas las connotaciones que tiene; el juego, el compartir, el bailar y en la medida de poder sacar expresiones de aquello que sale en el Carnaval, entonces este atraviesa la vida del pastuso y también atraviesa la identidad y en la medida que se van dando las transformaciones la identidad se va ajustando a los tiempos en que se vive.

Hay muchos aspectos como las visiones fantásticas que tenemos nosotros como artistas y lo que plasmamos en nuestras obras es pura esencia histórica de como éramos y como somos como personas, como Pastusos y habitantes de esta tierra y ya en el Carnaval el 6 de enero se mira la fantasía y toda la magia del pertenecer a este territorio.

Conclusión General

Para los entrevistados el Carnaval de Negros y Blancos es en sí la Identidad Pastusa ya que en él se ve una clara muestra cultural de muchos aspectos identitarios, que muestran las costumbres, tradiciones y como son los pastusos, como viven y perciben el mundo. Otro elemento identitario que se refleja en el Carnaval es la capacidad creativa de los artesanos en sus diferentes modalidades de participación, con sus motivos se representan temas mitológicos, fantásticos, históricos, sociales y políticos que ocurren no solo en la región si no a nivel nacional.

Anexo F. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 5

5

Pregunta

¿Qué opina sobre la apropiación cultural del Carnaval de Negros y Blancos en los jóvenes de Pasto?

Respuestas

Siento que todo esto viene de un hilo de transformaciones porque en alguna época pasada el Carnaval tuvo un espacio de encuentro para los jóvenes en torno a su identidad, en este momento está tomando otros tintes empezando porque la identidad no solo acá en Pasto y en Nariño sino a nivel mundial tiene unas connotaciones diferentes porque estamos hablando de un mundo globalizado donde ya la identidad no está determinada por unos parámetros locales sino que se alimenta de cantidad de información mundial y en esa medida tanto en Nariño como en otras partes del mundo, todas las representaciones identitarias, culturales y patrimoniales se ven transformadas por esa cantidad de información y pienso que la juventud es el público en donde eso se refleja en una mayor medida, en esa lógica pienso que es un poco arriesgado decir que ya no existe una apropiación del carnaval por parte de los jóvenes sino que más bien esa apropiación se está dando de otra manera, se está desligando de la apropiación que quizá hasta nuestra generación concebíamos que es apropiarse del Carnaval en términos de participar, de entender de qué se trata, conocer todo el proceso de los artesanos, de haber participado de ese proceso, de comprender las dinámicas del Carnaval como las conocemos hoy en día que tienen toda una procedencia histórica.

El Carnaval de Negros y Blancos es una muestra cultural que expresa la fusión perfecta de rituales indígenas, tradiciones de los españoles y la cultura africana, lo que lo ha convertido en una de las manifestaciones culturales más significativas del país y en una experiencia única.

El Carnaval de Pasto en estos momentos se ha catalogado como la expresión más grande culturalmente y artesanalmente hablando de lo que son todas las representaciones que van por el mismo sentido a nivel nacional, para decirlo de una forma más exacta el Carnaval de Pasto es la expresión cultural más importante de Colombia puesto que en el mismo carnaval de Barranquilla se llevan muestras de nuestro Carnaval porque en algunas ocasiones yo mismo he diseñado carrozas para el Carnaval de Barranquilla por eso decimos que el Carnaval de Pasto es la fiesta cultural más importante que hay en el país en estos momentos.

Conclusión General

La apropiación del Carnaval en los Jóvenes se está dando de formas diferentes, desligándose de la apropiación que se concebía anteriormente, la identidad va tomando unas connotaciones que están determinadas por unos parámetros locales pero que también se alimenta de una cantidad de información mundial en esa medida las representaciones identitarias, culturales y patrimoniales se ven transformadas por esa cantidad de información sobre la cultura, sobre su identidad y sobre la región es muy distinta a la que había hace quince, veinte y cincuenta años, y es en la juventud donde se refleja en mayor medida esta lógica y son ellos los que reciben la herencia de diferentes maneras y los encargados de que en cada generación permanezca esa identidad cultural. Entonces el llamado es a pensarse el Carnaval desde la actualidad y a pensar cómo se puede conservar el patrimonio cultural del Carnaval en un mundo globalizado sin que eso implique sacar al Carnaval de ese mundo globalizado.

Anexo G. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 6**6****Pregunta**

¿Podría describir una actividad donde los jóvenes se logren apropiar del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto?

Respuestas

Pienso que básicamente por un lado participando del Carnaval no solo como espectadores y desde la fiesta del espectador porque dentro del carnaval la fiesta se vive de muchas formas, siendo espectador, participando y también de acuerdo a la forma cómo participes dentro del desfile, ya sea en disfraz, murga, comparsa, colectivo coreográfico o carroza cambia tu experiencia. Pero pienso que por un lado es la participación no solo como espectador sino dentro de las dinámicas del desfile y de las dinámicas que generan el Carnaval y que es el Carnaval en sí mismo. Y por otro lado pienso que estos espacios como los académicos son muy necesarios y relevantes para esa conservación, adicional a eso siento que una forma de poder llevar y comunicar ese patrimonio que es el Carnaval a las nuevas generaciones es hacerlo accesible desde sus propios lenguajes tanto con cosas con las que se pueda interactuar como con objetos, juegos y contenidos digitales y tecnológicos, porque las nuevas generaciones perciben el mundo a través de la tecnología y que esa es su forma de relacionarse con el mundo y de aprenderlo.

A mí me parece que primero hay que lograr que los jóvenes conozcan el Carnaval, lo valoren y de esta manera lo protejan y esa es una acción pedagógica a través de proyectos relacionados con el Carnaval. Entonces es para que así los jóvenes y niños puedan apreciar el carnaval hay que conocerlo, hay que saber qué es lo que tiene, como se hace, como se construye, cuáles son sus elementos, cuáles son sus días de festejo, cuáles son sus dinámicas de administración, de esta manera entonces al conocerlo ellos lo van a valorar porque cuando veas pasar un motivo de a pie vas a saber eso que significa no solo la expresión sino todo lo que hay de tras de ello y así lo van a proteger. Entonces cuando las personas tienen todo ese conocimiento de tu expresión vas a sentirte mucho más orgulloso de ello y vas a ser más feliz.

Pienso que algo muy lindo que podía suceder es que desde los colegios se puedan generar espacios de participación, de aprendizaje entorno al Carnaval, es algo que de hecho no existe de forma generalizada, no todos los colegios dentro de sus pensum o dentro de sus prácticas habituales incluya el Carnaval o la participación o el conocimiento del Carnaval de alguna manera, eso es como un proceso académico que se da ya más en el espectro universitario.

Conclusión General

Existen varias formas en las que los jóvenes se pueden apropiar del Carnaval, siendo espectadores, participando del desfile y de cada una de las dinámicas que genera el Carnaval, en cada caso cambia la experiencia. También es muy importante espacios como los académicos en los que se puede lograr comunicar ese patrimonio a las nuevas generaciones para que los jóvenes conozcan el patrimonio cultural del Carnaval para que lo valoren y de esta manera lo protejan. El reto hacerlo accesible desde sus propios lenguajes tanto con artefactos con los que puedan interactuar, jugar aprender porque las nuevas generaciones perciben el mundo a través de otros medios como la tecnología y que esa es su forma de relacionarse con el mundo y de aprenderlo.

Anexo H. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 7**7****Pregunta**

¿Qué amenazas ha identificado que afecten el interés de los jóvenes por el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto?

Respuestas

Por un lado puede estar atacando ese desinterés social y de alejamiento del Carnaval el que no existan los espacios para afianzar una identidad global desde lo local porque todos somos hijos de la globalización, todos somos hijos de esta información mundial pero cada uno de nosotros lee esa información desde los códigos que adquirió en su crecimiento, por otro lado puede estar atacando el asunto de la globalización porque no se ha asumido este proceso de transformación y no hay estrategias para justamente ubicar al Carnaval dentro de esa transformación evitando que se pierda en términos transformadores, existen los espacios en términos de conservar lo que ya se tiene pero en algún momento eso va a empezar a generar una distancia que se está haciendo evidente en este momento, es como pretender que los jóvenes hoy en día se sientan identificados por su propia intención digamos con unas alpargatas, no sucede así porque la lógica actual es otra pero pienso que aparte de eso es una cuestión en realidad de generar los espacios para entender esa transformación entonces nosotros al haber crecido en pasto, al haber crecido en Nariño si bien accedemos a toda esa información global lo hacemos y la leemos desde lo que aprendimos en nuestra región, pienso que si se fortaleciera un poco más eso derivarían un fortalecimiento del Carnaval.

Pienso que el mayor elemento que hace que la juventud se esté desconectando del Carnaval en caso de la forma como nosotros lo conocíamos o las generaciones anteriores la conocían es que al Carnaval le hace falta herramientas para llegar hasta la nueva juventud. El Carnaval no puede esperar que la gente venga hacia lo que había históricamente, yo creería que debe ser al contrario si nosotros queremos llegar a personas que tienen nuevos lenguajes debemos hablar en esos nuevos lenguajes.

Algunas cosas que pueden estar atacando ese desinterés social y de alejamiento siento que puede ser un poco el no acercarse o el que no existan los espacios para encontrar una identidad o afianzar una identidad global desde lo local porque todos somos hijos de la globalización, todos somos hijos de esta información mundial pero cada uno de nosotros lee esa información desde los códigos que adquirió en su crecimiento. En las representaciones nosotros siempre queremos retomar cosas que ya están olvidadas, por ejemplo, en esta carroza representamos la yunta que es un trabajo que se olvidó por la globalización, el surgimiento de las maquinas, la industrialización y por la cultura del mecanismo, del facilismo y el objetivo es retomarlas y hacerlas conocer lo que hacemos y como somos los pastusos y como es nuestra cultura

Conclusión General

Uno de los asuntos que está afectando el desinterés por el Carnaval es la globalización por lo que conlleva un proceso de transformación y no existen estrategias para reubicar al Carnaval dentro de esas transformaciones evitando que se pierda por efectos transformadores, es una cuestión en realidad de generar los espacios para entender esa transformación en el contexto de haber nacido en Nariño. Otro aspecto que depende del interés en el Carnaval es como te enseñen a ver el carnaval, como te enseñen a comprender ese patrimonio que alberga entonces si conoces toda su procedencia se va a querer y proteger. Otro punto es el juego tan agresivo que hace que la gente no salga y no le guste el Carnaval de manera que al carnaval le hacen falta herramientas que permita llegar a la juventud, espacios para encontrar una identidad o afianzar una identidad global desde lo local porque todos somos hijos de la globalización, siendo consiente de los cambios que trae consigo la globalización por lo tanto debería hablarse en esos nuevos lenguajes.

Anexo I. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 8

8

Pregunta

¿Cómo cree que se puede preservar el patrimonio cultural inmaterial del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto?

Respuestas

Llevando el Carnaval a no solo estas si no a las nuevas generaciones y de aquí en adelante en el lenguaje de esas nuevas generaciones siendo partícipes desde los códigos de esas generaciones sin que eso quiera decir que se va a volver otra cosa totalmente diferente al Carnaval lo que va a perder su naturaleza, es simplemente la forma en que lo comunicas y la forma en la que integras a la gente, es decir cuando tu como Pastuso o como nariñense vas a otra parte y le cuentas a alguien sobre el Carnaval, Y eso quizás puede ser un canal muy concreto de cómo la gente percibe el Carnaval y por ende la gente percibe su identidad en relación al carnaval. Cuando nosotros recordamos nuestra memoria de infantes de cuando éramos niños entorno al carnaval tenemos recuerdos muy puntuales de dinámicas familiares muy puntuales de juegos, de lugares donde nos ubicábamos, de momentos del Carnaval muy particulares que seguramente determinaron nuestras participaciones en la adolescencia en el Carnaval y determinan nuestras participaciones actuales como jóvenes en el Carnaval, esas mismas cosas las tienen las generaciones actuales, pero en otros códigos.

Es bueno enseñar sobre el Carnaval, de donde viene y porque somos patrimonio, porque ya los niños están cogiendo mucho el celular, pero de hecho no es algo que sea malo, sino que por el contrario sería interesante pensar en volverlo un medio de apoyo que nos permita educar a los niños que es el Carnaval. Ese es mi punto de vista que lo tecnológico se lo pueda caracterizar e implementarlo para poder ofrecer una visión pedagógica sobre el carnaval empezando desde la juventud.

Siento que es una cuestión de comunicación y de lenguaje en realidad porque el Carnaval es algo que va a perdurar durante muchísimo tiempo, el asunto es de qué forma la gente se conecta con el Carnaval y como conoce el Carnaval desde su juventud tanto la gente de la región como la gente de afuera. También creo que para que se siga preservando el patrimonio cultural está en el apoyo que vaya acorde a la calidad de las obras que podría contribuir a la mejora del Carnaval.

Conclusión General

El patrimonio cultural inmaterial del Carnaval de Pasto se preserva de una manera muy pasajera por el tiempo que dura el Carnaval cada año porque refleja unas vivencias, un sentir una forma de percibir el mundo. Se puede preservar el patrimonio cultural e inmaterial llevándolo también a las nuevas generaciones en el mismo lenguaje de esas nuevas generaciones siendo partícipes desde los códigos de esas generaciones sin que eso quiera decir que se va a volver otra cosa totalmente diferente al Carnaval lo que va a perder su naturaleza, es simplemente la forma en que lo comunicas y la forma en la que integras a la gente. Por otra parte, el Carnaval en términos sociales, culturales y comunitarios ni tiene en cuenta para inventarse a sí misma y conectar a la gente a través de sus expresiones cotidianas y eso puede ser un canal muy concreto de cómo la gente percibe su identidad en relación al Carnaval que determinan las actuales participaciones de los jóvenes en el Carnaval. También es una cuestión de comunicación y expresión porque el Carnaval es algo que va a perdurar durante muchísimo tiempo, el asunto es de qué forma y cómo la gente se conecta con el Carnaval y conoce el Carnaval desde su infancia tanto la gente de la región como la gente de afuera.

Anexo J. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 9**9****Pregunta****¿Cómo describiría la relación entre participantes y espectadores durante el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto?****Respuestas**

Yo habiendo estado en los dos roles primero es muy diferente como se vive el Carnaval siendo espectador y como se vive participando en los desfiles. En mi experiencia personal siento la fuerza de todo lo que se vive en el carnaval a través de la música y siento que es el elemento primordial que conecta a las personas, tanto a los asistentes como a los que van dentro de los desfiles como a los artesanos, solo que la gente no necesariamente es consciente de eso porque la música es uno de los tantos elementos representativos ancestrales y culturales que están dentro del carnaval, siento que la relación entre espectadores y participantes directos del desfile es magia en realidad, porque no podría haber Carnaval sin espectadores y no podría haber Carnaval sin nadie que desfile pero qué tanto que los que desfilen estén ahí como los espectadores estén ahí es lo que sucede en la interacción entre los dos, es producto de esa interacción cuando tú vas dentro del Carnaval vas participando del desfile bien sea montado en sancos, bien sea con un elemento artesanal en tus hombros, haciendo parte de una comparsa o como danzante estas inmerso dentro de un proceso de interacción con el público.

Esa relación que existe entre participantes y espectadores es una relación de constante interacción y juego, el hecho de pintarte la cara, de poder jugar con otro desconocido ya lo lleva a otra dinámica, no solo a otro estado sino a otra dinámica de relación, interacción que en últimas se expresa en lo que es el Carnaval, que cuando pase una comparsa con una cantidad de elementos artesanales bellísimos en su indumentaria y en las representaciones artísticas que generan los artesanos y con un acompañamiento musical y que un espectador llora de la emoción por eso, da cuenta justamente de que te estas saliendo de ti mismo y te estas conectando con tus raíces o con algo que es significativo y representativo para ti.

Cuando vas dentro del Carnaval estás en otro momento, estas en otro estado y estas determinado por la fuerza y por la magia de esa dinámica, lo mismo le pasa al espectador sino que desde otro rol, solo que está viviendo la fiesta de otra forma pero también está en un estado de consciencia alterado en donde está saliendo de su rutina de la cotidianidad, es donde las personas pueden ser quien quieren ser en ese momento desligándose de todos los parámetros sociales que se supone todos debemos cumplir normalmente para ser parte de una comunidad o de un grupo social y cultural.

También lo podría describir como una relación de respeto, amor, cariño y admiración que los espectadores nos tienen a los artesanos y a lo que nosotros hacemos, esa relación se ve reflejada en todos los aplausos y la gran acogida del público que nos conoce, el público que nos espera a lo largo de la senda y nos homenajean con sus aplausos, abrazos y a veces hasta con lágrimas de felicidad nos expresan todo ese cariño que nos quieren demostrar.

Conclusión General

La experiencia es muy diferente como se vive el carnaval siendo espectador y como se vive participando en los desfiles. El carnaval en todos sus aspectos tiene varios componentes de mucha fuerza entre ellos la música es uno de los tantos elementos primordiales y representativos ancestral y culturalmente que logran conectar a las personas con esa fuerza del carnaval. de una manera poética esa relación entre espectadores y participantes es Magia porque no podría haber carnaval sin espectadores y tampoco podría haber carnaval sin que nadie que desfile porque el uno depende del otro, para que se de esa interacción muy fuerte entre los participantes que pasan por la senda con el público y jugadores que interactúan en torno a lo que vaya sucediendo y la interacción es lo que hace que los dos estén allí y se produzca el carnaval porque cuando los participantes van dentro del desfile de cualquier forma está inmerso dentro de un proceso de catarsis, un estado alterado de consciencia del cual ni siquiera es consciente, está en otro momento, está en otro estado y está determinado por la fuerza y por la magia de lo que es esa dinámica del Carnaval, lo mismo le pasa al espectador sino que desde otro rol, solo que está viviendo la fiesta de otra forma pero también está en un estado de consciencia alterado en donde está saliendo de su rutina de la cotidianidad para poder ser quien quieren ser en ese momento desligándose de todos los parámetros sociales

Anexo K. Análisis Entrevista a Expertos – Pregunta 10**10****Pregunta****¿Cómo visualiza usted el futuro del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto?****Respuestas**

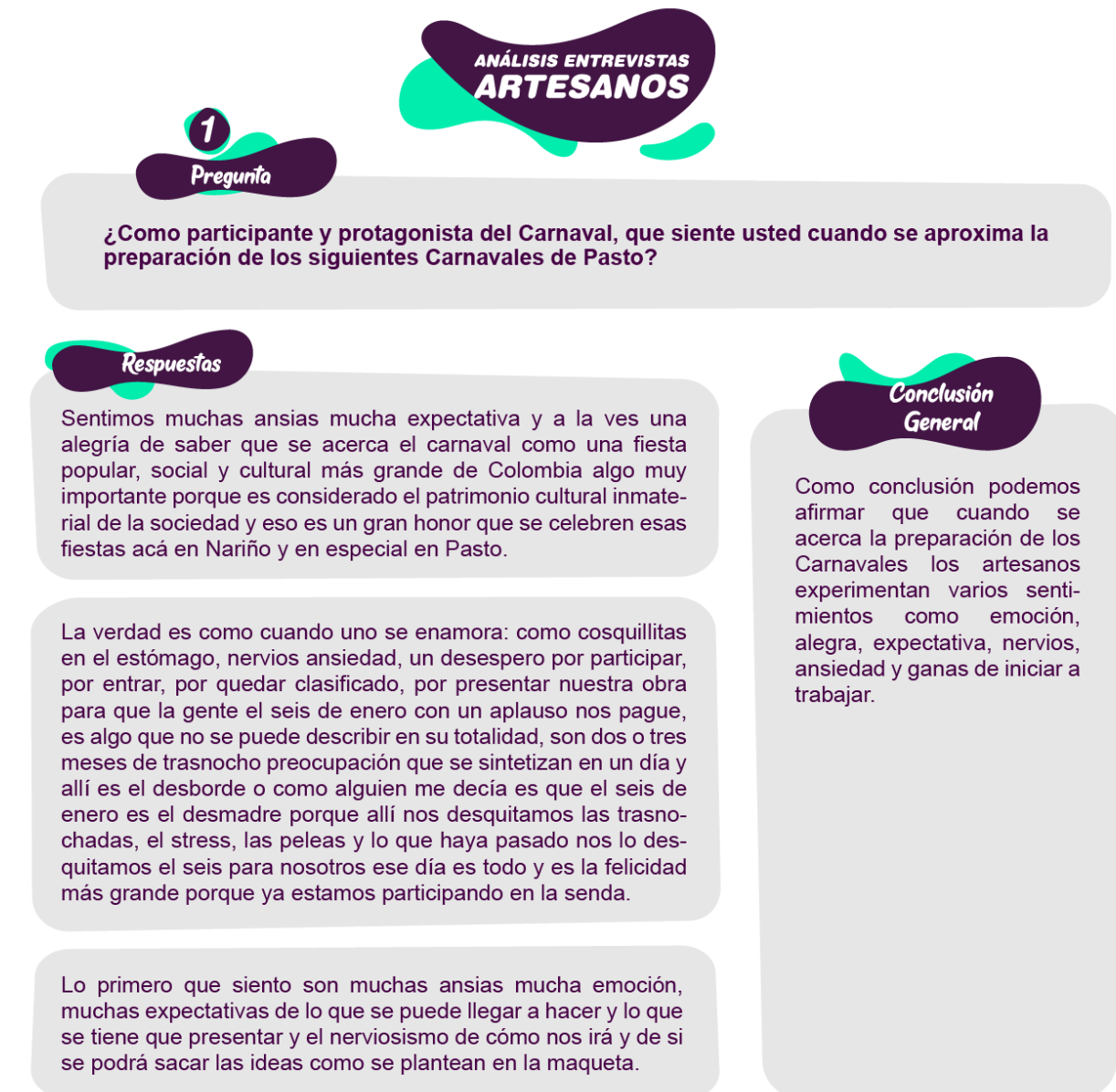
No podría imaginarme el Carnaval de aquí a diez años de una forma certera, siento que la estructura va a ser la misma en términos de días, de que pasa en cada día, pero siento que por un lado cada vez es una fiesta de la que participan más extranjeros y eso lo hace una fiesta turística que cambia sus connotaciones porque si te fijas el carnaval hace veinte años era un espacio más de encuentro entre los de la región hacia los extranjeros, en este momento es al contrario el Carnaval es un momento de encuentro con las personas que vienen de afuera, también con los que somos de acá. Cada vez el comercio y las dinámicas alternas al carnaval que también lo componen van dirigidas hacia eso, son dinámicas un poco más comerciales que son inevitables y no son positivas ni negativas simplemente hacen parte de la lógica que se está viviendo en este momento, entonces yo pienso que el Carnaval hacia unos años adelante va a estar permeado de lenguajes y de lógicas comerciales, culturales y sociales propias de su tiempo como lo ha sido en cada época histórica.

Pienso que lo estructural va a ser igual, pero va a estar permeado de una cantidad de situaciones y de elementos propios del tiempo en el que se genere y se desarrolle. Lo que están haciendo los entes organizadores para mí es muy bueno porque están volviendo a tomar cosas que se estaban perdiendo que es el talco, la pintica, la serpentina como lo fue en nuestros inicios y erradicar un poco de nuestra cultura la carioaca porque se ha convertido como en una forma de agredir al otro mas no de hacerlo participe del juego. Pero el futuro del Carnaval por medio de los artistas es un futuro bueno y soñado donde cada año se supera la calidad de las obras y se incrementa la participación en las diferentes modalidades, de esta manera se ve que el Carnaval va avanzando.

A medida que el Carnaval se renueva cada año aparecen cosas nuevas y desaparecen otras, pero la esencia del carnaval va seguir siendo la misma y es evidente que esta tan arraigada culturalmente que es herencia de los pastusos porque el Carnaval va a seguir influyendo en cada una de sus vidas y depende de cómo cada uno percibe y hace su propio Carnaval y eso lo tenemos claro porque sabemos que tenemos que seguir innovando, seguir inventando y haciendo cosas que nos alimentan a nosotros como pastusos, ciudadanos, artistas, y cultores para poder lograr que esta sea una fiesta enorme y cada vez vaya creciendo y que se proyecte como la más importante de Colombia

Conclusión General

Es un poco más difícil predecir de una forma certera cómo va a ser el Carnaval y que forma de interacción se va a generar con la gente, lo estructural en términos de los días y que sucede en cada uno de los días, así como la preparación del carnaval va a ser igual, pero va a estar permeado de una cantidad de situaciones y de elementos propios del tiempo en el que se genere y se desarrolle en tanto que el carnaval en si es nuevo cada año. Por ejemplo, en los últimos años se ha tenido más presente que vienen personas de otras partes mientras que anteriormente era más un espacio de encuentro entre los de la región hacia los extranjeros, en este punto es al contrario, el carnaval es un momento de encuentro con las personas que vienen de afuera y con los de la región de manera que las dinámicas cambian y en el Carnaval se permea de esos lenguajes y lógicas comerciales, culturales, sociales propias de su tiempo. En estos momentos los cambios son mucho más evidente porque los cambios o las dinámicas son mucho más radicales que antes, antes las transformaciones se daban un poco más lentas, en este momento todo pasa mucho más rápido

Anexo L. Análisis Entrevista Artesanos – Pregunta 1

Anexo M. Análisis Entrevista Artesanos – Pregunta 2**2****Pregunta**

Brevemente cuéntenos cómo escoge el tema de su carroza. ¿Existen fuentes específicas?, ¿Usted lee?, ¿Investiga en internet?, ¿Hay alguien que lo asesora?

Respuestas

cuando ya los carnavales se vienen encima lo primero que hago es pensar en el motivo que voy a sacar para el próximo año, entonces uno está trabajando en un motivo para este año pero esta ya pensando en ideas para sacar el próximo año, entonces cuando llega el mes de octubre ya nos ponemos fatigosos pensando en que es que vamos a sacar, entonces allí se nos viene a la cabeza varias ideas entre las cuales se dice este ya lo tengo y este es el que lo voy a sacar, entonces se inicia con una investigación que hacemos, y en el proyecto tenemos que ver qué clase de representación se va a sacar ya sean de animales, fantasía y de muchos temas que a veces combinamos y de allí parte la investigación para poder sobresalir con el proyecto.

Para la escogencia del tema uno se inspira en lo que le gusta, un tema que llame la atención y sea relevante para el público, luego se continúa con la investigación en libros e internet para proyectar la forma e ir sacando el informe de las cosas que se van a realizar. Yo he trabajado varios temas, Entre ellos me gusta mucho los cuentos del Urcunina que son una serie de relatos en los que un anciano cuenta los momentos que él vivió cuando era joven y su verdadero nombre era Galeras un nombre fantástico que sale algo como de las entrañas de la montaña. Entonces lo que nosotros hacemos es tomar de esas obras fantásticas los mejores pretextos para poder contar una obra, es como que la tierra te llama para seguir narrando estas historias y es esa necesidad de seguir contando, de seguir inventando también y creando nuevas literaturas que si te das cuenta ya nadie hace cuentos ya nadie lee a los nietos historias ni cuentos que son de nuestra región para poder enseñarlas.

Para escoger el tema en mi caso siempre me he interesado por temas regionales de acá de Nariño con temas como mitos, leyendas, cuentos, historias de la vida real, vivencias de la vida diaria, personajes históricos, crítica social o cualquier tema de actualidad. El tema es lo más importante en la ejecución de una obra de Carnaval pues de ello depende gran parte de la acogida que tenga está en la senda del carnaval, para que la gente la entienda, se sientan identificados y disfruten de la puesta en escena.

Conclusión General

Se pudo evidenciar en las entrevistas que los artesanos del Carnaval para escoger el tema de su carroza se inspiran en la cultura de Nariño, la literatura, los cuentos, mitos y leyendas, fantasma, experiencias y vivencias de la vida real, y personajes históricos, un tema que les guste y llame la atención. Los artesanos cuentan con una gran capacidad creativa desde la escogencia del tema pues tienen un gran repertorio de ideas que pasan a ser investigadas en diversas fuentes como libros internet, e incluso amigos compañeros, artesanos y familiares que dan su opinión para fortalecer esa idea.

Anexo N. Análisis Entrevista Artesanos – Pregunta 3**3****Pregunta****¿Cuánto tiempo se toma en escoger el tema?****Respuestas**

Inicialmente surgen varias ideas que se las consultan con amigos, familiares y artesanos y luego viene la escogencia de uno de esos temas. El tiempo es un poco relativo, en cada carroza porque en ocasiones los temas ya están en nuestra mente porque han surgido espontáneamente durante la realización de una obra anterior, s tengo que dar un tiempo aproximado diría que el proceso investigativo puede tardar entre dos y tres meses. Dependiendo de la complejidad del tema a investigar.

en mi caso la escogencia del tema la hago entre uno o dos meses, inmediatamente habiendo culminado el Carnaval empiezo a indagar entre varios temas e ideas previas que fueron surgiendo de la vida diaria, entonces para el siguiente año uno ya tiene una idea previa para investigar.

Es un poco difícil definir un tiempo específico para escoger un tema porque las ideas siempre están surgiendo constantemente de la cotidianidad y en ocasiones me ha pasado que hay que esperar un año o más para realzarla, en ese tiempo la idea ya ha ido madurando hasta estar lista, siempre hay un pretexto para sobre eso crear, diría que la parte investigativa puede tardar entre uno y cuatro meses aproximadamente.

**Conclusión
General**

Analizando las entrevistas se evidencia que el tiempo en que tarda cada artesano es un poco relativo debido a que ellos manifiestan que muchas veces las ideas van surgiendo en otros tiempos y hay que esperar al momento para realzarlas. Cuando el Carnaval se acerca ellos ya cuentan con una idea previa que hay que investigar en diversas fuentes, en ese proceso investigativo ellos manifiestan se puede tardar entre uno y cuatro meses.

Anexo O. Análisis Entrevista Artesanos – Pregunta 4**4****Pregunta**

Después de escoger el tema, ¿cómo ese concepto se materializa en la carroza?, ¿Existen prototipos, bocetaciones? ¿De qué se ayuda?

Respuestas

Lo primero que se hace es el dibujo por ejemplo si yo voy a sacar unas caras analizo el dibujo que previamente se hace e identifico las características que tiene que llevar porque allí se plasma lo que se va a sacar en el proyecto, por ejemplo si voy a sacar como en este caso unos personajes que estoy trabajando con unos rostros uno saca el boceto y luego la idea de uno ya no es sacarlo como es el personaje sino que se los saca en caricatura entonces el proyecto se ve más interesante cuando se empieza a cambiar más cosas en la figura esa es la inquietud de nosotros porque les sacamos caricaturas y a veces críticas sociales a las personas por eso nos dicen a veces que los artesanos somos locos.

De acuerdo a la investigación previamente hecha se inca a bocetar los personajes o figuras que busquen transmitir un relato, una historia, una experiencia, una sensación o un sentimiento, la idea es que la obra pueda tener un nivel comunicativo muy alto y que la gente la entienda, después de tener una idea clara en papel se continua con la materialización en pequeña escala de esa idea, esta permite realzar ya una composición espacial clara de cómo se verá la obra en su conjunto, se establecen los tamaños, las formas y los colores y luego s ya viene la realización de la carroza a gran escala.

Inicialmente se hace un boceto con cada uno de los elementos estudiados que deberán componer y narrar la historia que se busca contar, luego se hace una maqueta a escala que nos permite darle forma y hacernos una idea de cómo deberá quedar, aquí también se hace una prueba de pintura. Además esta maqueta se presenta ante un jurado por parte de la corporación quienes nos acreditan la obra para poder realzarla en tamaño real.

Conclusión General

Se puede concluir que los artesanos materializan ese concepto en el proceso de bocetaron y realización de la maqueta. ellos manifiestan que en el proceso de bocetar se plasma las características de las figuras buscando un nivel comunicativo muy alto donde las personas puedan captar el mensaje, vivir esa experiencia o experimentar una sensación En el proceso de la realización de la maqueta se debe respetar esas características que anteriormente fueron bocetadas o escritas, deben evidenciarse, además de eso debe tenerse en cuenta la composición espacial en cuestión de tamaños y escalas y finalmente se hace un estudio cromático para tener una construcción formal y conceptual clara de cómo deberá quedar la carroza.

Anexo P. Análisis Entrevista Artesanos – Pregunta 5**5****Pregunta**

**¿Cuáles son los materiales y procesos que se utilizan en la construcción de una carroza?
¿Cómo se consiguen los materiales?**

Respuestas

Los materiales básicos para la realización de una carroza son el icopor, el papel de azúcar, yeso, fibra de vidrio, resina, poliuretano, pinturas, metales para las estructuras entre otros, el proceso inca con el modelado en icopor o en barro, luego el empapelado, luego viene la impermeabilización y pintura, seguidamente se hace el montaje de las figuras en el camón y se afinan detalles, los materiales se los consigue fácil, anteriormente el icopor había que traerlo de otras ciudades, ahora ya se lo consigue acá con la ayuda de amigos y familiares.

Los materiales más importantes para hacer una carroza son el icopor, o la arcilla que en algunos talleres aún se la trabaja, el papel encolado, el yeso, la fibra de vidrio, las pinturas además de las herramientas y técnicas que se utilizan en cada proceso como el modelado en arcilla, el tallado en icopor, la técnica del papel encolado y la aerografía. Los materiales son de fácil acceso y se los consigue acá en Pasto.

Los materiales para construir cada carroza prácticamente son los mismos de siempre. El principal es el icopor, el cartón de azúcar, el colbón, el impermeabilizante, la fibra de vidrio, los poliuretanos, y las estructuras de hierro, el proceso es bastante largo, cada paso requiere de unas habilidades particulares por eso se cuenta con un equipo de trabajo iniciando con el modelado a pequeña escala, luego la talla del icopor, luego el empapelado, luego la impermeabilización, luego el montaje de todas las figuras y la pintura, finalmente se afinan detalles. Los materiales se los consigue muchas veces a crédito y se paga con los aportes que hace Corpocarnaval.

**Conclusión
General**

se concluye de las entrevistas que los materiales principales para hacer una carroza son el icopor, la arcilla el papel de azúcar, el colbón, el impermeabilizante que muchas veces es yeso, la fibra de vidrio, el poliuretano, las pinturas y las estructuras metálicas, entre las técnicas utilizadas en este proceso se destaca el modelado en arcilla, el modelado en icopor, el empapelado mediante la técnica del papel encolado o papel maché, la impermeabilización con yeso, el montaje de las figuras, finalmente la pintura a través de la técnica de la aerografía. Ellos manifiestan que los materiales se los consigue fácilmente con la ayuda de amigos y familiares.

Anexo Q. Análisis Entrevista Artesanos – Pregunta 6**6****Pregunta**

¿Cuánto tiempo le toma hacer una carroza para participar en el desfile del 6 de enero?

Respuestas

Entre 5 y 6 meses he tardado en hacer una carroza para el Carnaval, los tiempos dependen del ritmo de trabajo de cada artesano y del equipo que conforme en su taller y del compromiso y la calidad de su trabajo.

Casi todo el año se hace Carnaval de una otra manera porque desde escoger el tema, investigarlo y conseguir los materiales va tomando tiempo, y entre más se va acercando las fechas del Carnaval ya se vinculan más personas entre amigos y familia que ayudan a agilizar el trabajo.

El tiempo que usualmente suele tardar en sacar una carroza son 4 a 6 meses debido a que cuento con equipo de trabajo conformado por personas con grandes aptitudes en varios temas específicos, cada quien se encarga de hacer un trabajo impecable en lo que sabe hacer.

**Conclusión
General**

Se puede concluir que el tiempo para crear una carroza es un poco relativo en cada caso ya que depende en cierta medida del equipo de trabajo que conforme el taller y la capacidad de trabajo en equipo, hay artesanos que hacen carnaval todo el año mientras otros artesanos cuentan con su equipo de trabajo que les permite iniciar a trabajar los últimos 5 meses del año para que su carroza esté lista para el 6 de enero.

Anexo R. Análisis Entrevista Artesanos – Pregunta 7**7****Pregunta**

¿Qué aspectos de la apariencia en particular (color, forma, textura, materiales) hacen que las carrozas se constituyan en modelos diferenciados que denoten nuestra identidad pastusa?

Respuestas

Cada artesano tenemos nuestro sello diferenciador sin embargo las carrozas del Carnaval de pasto se diferencian a las de otros carnavales en muchos aspectos empezando por el tema que es algo cultural propio de Nariño, en cuanto a el color la forma, las texturas y los materiales se constituyen en medos para comunicar nuestra cultura, las texturas siempre reflejan nuestros territorios nuestra riqueza natural, los colores transmuten emociones propias del carnaval, de alegría, orgullo, las formas son orgánicas y llamativas, finalmente la técnica y los materiales que se usan también dan un estilo diferenciador a nuestras obras.

Creo que algo que hace las carrozas de Pasto denoten nuestra cultura e identidad es porque nosotros nos sentimos identificados, cuando representamos nuestra cultura, nuestras historias, lo que somos y lo que pensamos y como lo pensamos, siempre se ha tratado de comunicar eso y nos ayudamos de formas gráficas, colores y materiales que precisamente enriquecen el concepto de la obra, todo gira en torno al tema a desarrollar.

Las carrozas del Carnaval de Pasto tienen una apariencia diferenciada por algunos factores como el tema que es algo autóctono de la región y van cargadas culturalmente con unos símbolos representativos que denotan nuestra cultura, por las técnicas y procesos tradicionales que se usan en la creación y se transmiten de generación en generación, por el colorido de los motivos y las texturas que le dan ese realismo del que se caracterizan.

Conclusión General

Se concluye que los aspectos de la apariencia en particular que hacen que las carrozas del Carnaval se constituyan en modelos diferenciados que denoten nuestra identidad pastusa son las formas graficas orgánicas de las figuras de Carnaval, la diversidad cromática que caracteriza al carnaval por su colorido tan llamativo de las figuras, las texturas que hacen referencia a conos y signos propios de nuestra cultura Nariñense, estos se convierten en medos de expresión visual de una carroza, de igual manera los materiales y las técnicas usados le dan un aspecto distintivo propio que manejan los artesanos del Carnaval.

Anexo S. Análisis Entrevista Artesanos – Pregunta 8**8****Pregunta**

¿Considera que es importante conservar las técnicas tradicionales de hacer una carroza?

Respuestas

Considero que es importante conservar esas técnicas tradicionales sin desconocerlas porque ahí está la esencia de cómo se inició a hacer las carrozas, es importante manejar estas técnicas y transmitir las a las nuevas generaciones.

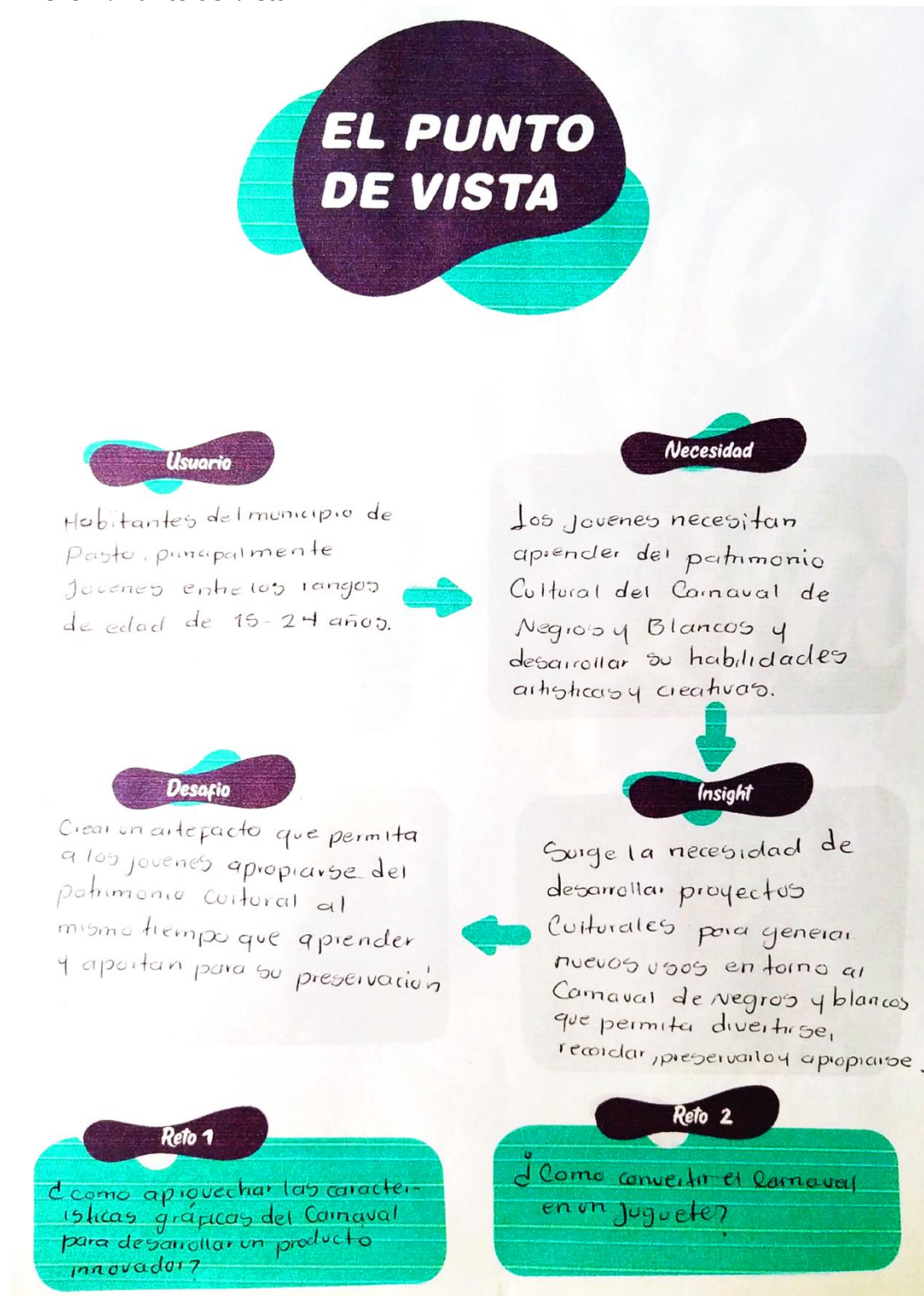
Creo que sí es importante conservar las técnicas tradicionales de hacer una carroza, pero tampoco ser ajenos a los adelantos tecnológicos que han surgido tomándolos como un complemento y no como una amenaza hacia lo tradicional o artesanal sino como nuevas herramientas que nos permitan facilitar el trabajo y sean un complemento a las técnicas tradicionales sin desligarnos de la esencia del Carnaval.

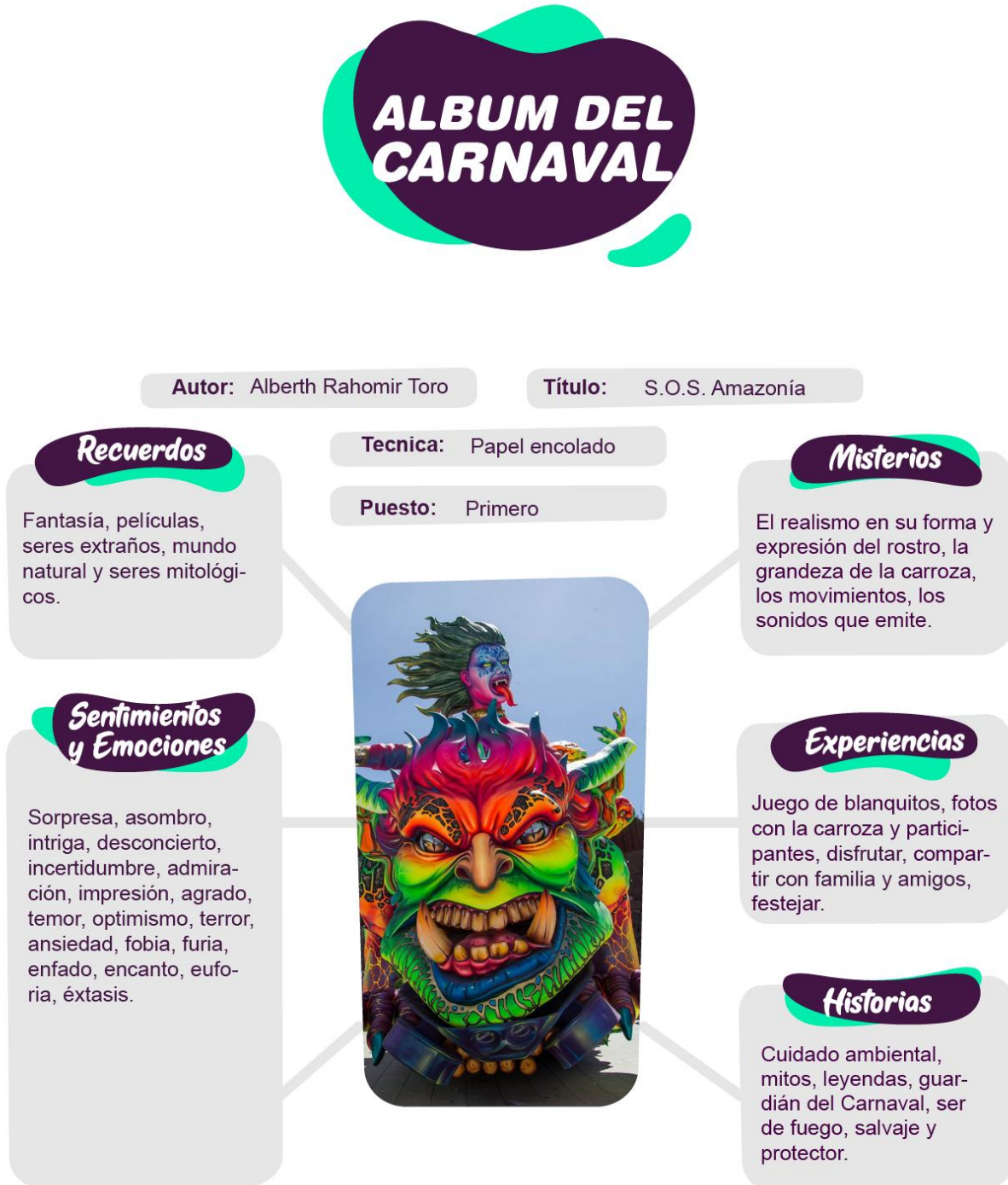
Las técnicas tradicionales de hacer una carroza deberán conservarse porque se han ido perdiendo debido a la demanda de tiempo que requieren, hoy en día el icopor está remplazando al modelado en barro ya que el icopor agiliza los procesos. Entonces creo que las técnicas tradicionales no deberían desconocerse porque esos fueron los inicios de la fabricación de figuras para el Carnaval, pero eso no quiere decir que no podamos ayudarnos de otras técnicas que van a facilitar y potenciar nuestro trabajo.

Conclusión General

Analizando las respuestas de los artesanos se llega a la conclusión de que los tres están de acuerdo en que las técnicas tradicionales del Carnaval deberán conservarse y no desconocerse porque constituyen el inicio de la elaboración de las figuras del Carnaval y manifiestan que debe transmitirse ese conocimiento a las nuevas generaciones, por otra parte también son conscientes de los avances que han habido en la elaboración de las carrozas implementando nuevas técnicas y manifiestan que no son ajenos a ellas y que estas se convierten en un complemento que facilita el trabajo y genera mejores resultados en sus obras.

Anexo T. Punto de Vista



Anexo U. Álbum del Carnaval – Carroza Primer Puesto

Anexo V. Álbum del Carnaval – Carroza Segundo Puesto**Autor:** Edwin Ramos**Título:** Un sueño de Carnaval**Recuerdos**

Juventud, cultura, Carnaval, juego en la senda, familia, amigos, patrimonio, sueños, familia Castañeda, campo, cosecha, agricultura.

Técnica: Papel encolado**Puesto:** Segundo**Misterios**

Seres fantásticos y mitológicos, contraste entre seres de la realidad y seres fantásticos.

Sentimientos y Emociones

Felicidad, asombro, esperanza, amabilidad, bondad, optimismo, confianza, vitalidad, cariño, empatía, entusiasmo, gratitud, admiración, amor por la cultura de Nariño.

Experiencias

Juego, festejo, alegría, compartir con amigos y familia, tomar fotos, bailar, registrar video y tomar fotografías.

Historias

Saberes culturales, tradición de Pasto, familia Castañeda, legado ancestral, antepasados, música tradicional campesina.



Anexo W. Álbum del Carnaval – Carroza Tercer Puesto**Autor:** Holman Cabrera**Título:** Fuera de Órbita**Recuerdos**

Juego de banquitos, infancia, imaginación, juguetes, máscaras, Carnaval.

Técnica: Papel encolado**Puesto:** Tercero**Misterios**

Seres de otro planeta, extraterrestres, figuras extrañas, deformes y abstractas.

Sentimientos y Emociones

Sorpresa, felicidad, agrado, admiración, afecto, diversión, integridad, armonía, optimismo, simpatía, vitalidad, entusiasmo.

Experiencias

Juego de banquitos con el público, fotos con espectadores, danzar en la senda, seres imaginarios, sonidos extraños.

Historias

Caricaturas de la televisión, conspiraciones, seres alienígenos, viajes espaciales.



Anexo X. Álbum del Carnaval – Carroza Cuarto Puesto