



Universidad de Nariño
FACULTAD DE ARTES



ACUERDO No 032 de 2014
(20 de Marzo)

EL CONSEJO DE FACULTAD DE ARTES DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO
En ejercicio de sus atribuciones legales y estatutarias y

CONSIDERANDO

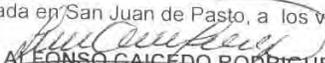
- Que mediante Proposición 014 de 12 de Marzo de 2014 emanada del Comité Curricular del Departamento de Diseño, propone, autorizar la distinción de LAUREADA al trabajo de grado titulado "MEMORIAS DE UNA EXPERIENCIA DE CARNAVAL" del egresado JOSE LUIS CORDOBA, del Programa de Diseño Gráfico y Multimedial.
- Que el egresado JOSE LUIS CORDOBA del Programa de Diseño Gráfico y Multimedial presentó y aprobó su trabajo de grado modalidad Proyecto de Diseño titulado "ESPACIOS ALTERNATIVOS DE COMUNICACIÓN VISUAL"
- Que a concepto del jurado DANIEL MONCAYO GUERRERO, le otorga la distinción de LAUREADA porque el documento reúne un conglomerado de aportes al desarrollo del Carnaval de Negros y Blancos que se desarrolla en la Ciudad de San Juan de Pasto en diversos ámbitos. Cabe anotar que dicho proyecto tuvo un cubrimiento activo durante cinco años que duro su desarrollo, donde trabajó arduamente en la elaboración de varias carrozas, el estudiante dedicó estos años a mejorar técnicas productivas, experimentando con diversos materiales para la elaboración de las piezas así como la búsqueda de nuevos materiales para los acabados.
- Que a concepto del jurado JAIME PINEDA ARTEAGA el informe final es coherente en todo el proceso metodológico y el desarrollo es muy claro, la temática se desarrolló de manera correcta con el fin de aportar desde el Diseño Gráfico a la cultura Nariñense específicamente en la elaboración de carrozas para el desfile magno de 6 de enero, los aportes se realizan desde el punto de vista narrativo, ilustrativo, compositivo, técnico y gráfico dentro del tema que su autor plantea, en cuanto al concepto de diseño hay gran afinidad entre la temática y el desarrollo visual. Las esculturas, son piezas completamente funcionales que transmiten al público sensaciones, experiencias y mensajes de manera muy efectiva. El trabajo se presenta con una gran calidad y excelente desarrollo de los productos. En la conceptualización el tema es tratado de una manera muy acertada y apoyándose siempre en el diseño y la ilustración. El montaje y los recursos didácticos son acordes a la temática. El expositor desarrolla la temática de manera fluida, muy apropiada de su tema de investigación y explicándolo de manera clara. Es capaz de sintetizar el proyecto de manera que el público entiende todos los puntos que se exponen realizando así una presentación eficaz y buen manejo del auditorio.

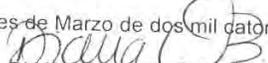
ACUERDA

ARTICULO PRIMERO: Autorizar la distinción de LAUREADA al trabajo de grado titulado "MEMORIAS DE UNA EXPERIENCIA DE CARNAVAL" del egresado JOSE LUIS CORDOBA, del Programa de Diseño Gráfico y Multimedial

COMUNIQUESE Y CUMPLASE

Dada en San Juan de Pasto, a los veinte (20) días del mes de Marzo de dos mil catorce (2014)


LUIS ALFONSO CAICEDO RODRIGUEZ
Decano


DIANA ISABEL PASTAS BUSTOS
Secretaria Académica

Proyecto/Diana Culchac
Reviso/Luis A. Caicedo

Datalla B
21-03-14



Memorias de una experiencia
de ***carnaval***

Espacios alternativos de comunicación visual

José Luis Córdoba R.

San Juan de Pasto 2014



Memorias de una experiencia de carnaval

Espacios alternativos de comunicación visual
José Luis Córdoba R.

Proyecto final de grado para optar el título de Diseñador Gráfico
Asesora: D.G. MIREYA USCÁTEGUI
Universidad de Nariño - Facultad de Artes - Departamento de Diseño
San Juan de Pasto, Febrero 2014

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conclusiones aportadas en este Trabajo de Grado son Responsabilidad de los autores.

Artículo 1 del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966, emanado del honorable Concejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de Aceptación:

Firma del Presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

San Juan de Pasto, Noviembre de 2014

RESUMEN

Los espacios alternativos han sido la ventana para dar a conocer al mundo todas las expresiones artísticas de los cultores del carnaval, siempre tendiendo como prioridad expresar conocimientos como son la cultura de la región. Desde este punto de vista el diseño gráfico puede utilizar este componente cultural y aprovechar sus elementos y potencialidades comunicacionales “como parte de la cultura visual de la región”.

ABSTRACT

Alternative spaces are the window to make known to the world all the artistic expressions of the players of the carnival, always tending priority express knowledge such as the culture of the region . From this point of view the graphic design can use this cultural component and leverage its entirety and communicational potential " as part of the visual culture of the region."

Tabla de contenido

1 capítulo

1. Espacios alternativos de la comunicación visual

1.1 El problema

1.1.1 Planteamiento y formulación

1.2 Justificación

1.3 Objetivos de comunicación visual

1.4 Metodología

1.4.1 Tipo de investigación

1.4.2 Ámbitos del estudio

1.4.3 Métodos, técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

2 capítulo

2. Diseño Gráfico y Comunicación: un complejo de confluencias y tensiones.

2.1 El Diseño expandido

2.2 La comunicación un sentido amplio

2.2.1 Espacio comunicacional

2.2.2 Hecho comunicacional

2.3 Comunicación visual y Diseño Gráfico

2.4 Cultura visual

3 capítulo

3. Carnaval de negros y blancos.

3.1 Historia del carnaval

3.2 El seis de enero

3.3 Las carrozas como espacios comunicacionales

4 capítulo

4. Referentes

4.1 Descripción Tinkuni carroza ganadora año 2008

4.2 Características de la carroza

4.3 Diseño y construcción mecanismos de la carroza

4.4 Proceso de diseño y armado

5 capítulo

5. Memorias de un proceso en carnaval.

5.1 "Ladrones de fantasía"

5.2 "El diario vivir de un soñador"

5.3 "La otra cara del carnaval"

5.4 "Somos Negros y Blancos"

5.5 "Lectura un mundo de aventura"

6 capítulo

6. A manera de conclusiones

6.1 Sobre el proceso de Comunicación visual

6.2 Sobre la propia experiencia

Bibliografía

Lista de Imágenes

Imagen 1. Descripción TINKUNI	36
Imagen 2. Características de la carroza	37
Imagen 3. Diseño y construcción de la carroza	38
Imagen 4. Proceso de elaboración de la carroza	39
Imagen 4. Aplicación de pintura	40
Imagen 5. Presentación del trabajo final	41
Imagen 6. Bocetacion	45
Imagen 7. Final Bocetacion	46
Imagen 8. Proceso de elaboración	48
Imagen 9. Montaje y mecanismo	51
Imagen 10. Trabajo de pintura	54
Imagen 11. Montaje final de la carroza 1	55
Imagen 12. Montaje final de la carroza 2	63
Imagen 13. Montaje final de la carroza 3	71
Imagen 14. Montaje final de la carroza 4	80
Imagen 15. Montaje final de la carroza 5	90

capítulo 1

*Espacios alternativos de
la comunicación visual*





"Contemos el cuento de cuando en Pasto, hasta los pesebres rompieron las paredes de los templos y las casas para anunciar, desde los parques, que ¡Ya viene el Carnaval!" (Mireya Uscátegui).

1.1 El problema

1.1.1. Planteamiento y formulación

La magna fiesta del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, es el desfile de carrozas que tiene lugar el día seis de Enero. Estas carrozas, elaboradas por los denominados Artesanos del Carnaval, constituyen una de las más completas manifestaciones de la cultura material de los nariñenses y por medio de ellas sus artífices, además de expresarse estéticamente, establecen una particular comunicación visual de carácter lúdico que comienza a generarse a partir del tema desarrollado a través de las figuras en particular y de la composición en general.

Los temas de las carrozas han surgido de diversas fuentes creándose, a lo largo de los tiempos, una suerte de estilos y tendencias históricas. Así por ejemplo, el Maestro Alfonso Zambrano, Maestro de Maestros, que forjó toda una escuela del Carnaval, se caracterizó por las temáticas costumbristas de la región, fruto de la observación sensible y sistemática sobre las fiestas de los pueblos, así como de la recopilación de mitos y leyendas del entorno.

Para los Artesanos del Carnaval, la escogencia del tema es una de las decisiones más definitivas, no sólo porque es el origen del proceso creativo, sino especialmente porque porta el mensaje de su creador, un mensaje que es de vivencias y recuerdos, o de sueños y fantasías, un mensaje a través del cual se comunica lúdicamente con la gente involucrándolos en su mundo, para recibir como respuesta, primero gestos de asombro, luego el aplauso de unos y finalmente el estallido de aplausos de la multitud acompañados del coro: Esa es, esa es!!!, expresiones con las que se consuma el proceso comunicacional a

1.2. Justificación

Este evento cultural ha sido siempre la ventana para dar a conocer ante el mundo las expresiones artísticas de los cultores del carnaval o de los artesanos que trabajan en ellas, siendo siempre su prioridad expresar sus conocimientos en cuanto la cultura y la región; no obstante ser la fiesta y la manifestación cultural mas tradicional de la ciudad, no ha sido suficientemente explorada desde las disciplinas académicas que como el diseño gráfico, pueden tener en ella un caudal de conocimiento y un novedoso espacio para su intervención. Desde este punto de vista el diseño gráfico puede utilizar este componente cultural y aprovechar sus elementos y potencialidades comunicacionales "como parte de la cultura visual de la región"

1.3 Objetivos de comunicación visual

1.3.1 Objetivo general

Desarrollar procesos comunicacionales mediante el diseño y la producción de Carrozas del Carnaval de Negros y Blancos de la ciudad de Pasto y su aprovechamiento como espacios alternativos de comunicación visual.

1.3.2 Objetivos específicos

Comprender el hecho comunicacional inmerso en las carrozas del carnaval de Negros y Blancos de Pasto.

Identificar los aspectos y elementos comunicacionales de las carrozas.

Identificar los ámbitos de comunicación visual contenidos en los procesos de diseño de las carrozas del Carnaval.

Desarrollar proyectos de diseño de carrozas para el Carnaval.

Desarrollar los procesos de diseño necesarios para la producción de carrozas del Carnaval en tanto objetos de comunicación visual: conceptualización, planeación, bocetación y elaboración del producto.



De estas experiencias, vividas personalmente como heredero y artífice del Carnaval, surge la inquietud de reconocer las carrozas como espacios alternativos de comunicación visual, inquietudes orientadas a lograr que en el proceso de la construcción de las carrozas se involucre al Diseñador Gráfico como una estrategia para el fortalecimiento mutuo, y el mejoramiento de los procesos comunicacionales que esta actividad cultural ofrece, con énfasis en las posibilidades didácticas y de interrelación que ella pueda generar; esto es, inquietudes desde la disciplina del diseño gráfico que dan lugar a la siguiente pregunta problema, punto de partida de este proyecto de grado:

¿Cuáles son los ámbitos de comunicación visual que le ofrecen al Diseñador Gráfico las carrozas del carnaval de Negros y Blancos de Pasto?

1.4 Metodología

1.4.1 Tipo de investigación

Siendo el objeto de estudio el diseño de las carrozas del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, como espacios alternativos de comunicación visual, puede considerarse que ésta es una investigación explorativo-experimental, (Uscátegui, M.: 2011) teniendo en cuenta que los procesos creativos, técnicos y expresivos como los del diseño, son los que definen el ámbito de este tipo de estudios. Así mismo, por los alcances propuestos se trata de una investigación descriptivo-explicativa.

1.4.2 Ámbitos del estudio

Talleres de producción de las carrozas del Carnaval. (Si quieres puedes incluir los nombres de los dueños de esos talleres como Familia Córdoba Ruiz, Taller del maestro Roberto Otero, taller maestro Leonardo Zarama).

1.4.3 Métodos, técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

Se recurrió a la observación como método, a la entrevista como técnica, y al registro gráfico, fotográfico y al diario de campo como instrumentos para la recolección y posterior análisis de datos, los que se analizaron e interpretaron particularmente desde los marcos teóricos de este mismo estudio.

capítulo 2

*Diseño Gráfico y comunicación
un complejo de confluencias y tensiones*

2.1 El diseño expandido

La evolución del Diseño Gráfico provocada, especialmente en las últimas cuatro décadas, por factores como el avance de las ciencias, el desarrollo de nuevas tecnologías de la información y la consecuente democratización de ésta, ha originado, como lo expresa Uscátegui M. (2013-2014), cambios tanto en el campo teórico y conceptual como en los ámbitos de su actuación, al punto de expandir los tradicionales límites bidimensionales de lo gráfico hasta abarcar las amplias dimensiones de lo visual y lo visualizable, confiriéndole al diseño gráfico una índole etérea, intangible: "Ante tantos flancos en donde se hace presente el diseño gráfico, no parece quedar otra salida que reconocer su carácter evanescente" (Solórzano, 2009: 130).

En este contexto han surgido conceptos como los de Diseño de autor, Diseño social, Diseño inclusivo o universal, Diseño total... que no solo amplían el continente del Diseño y su radio de acción, sino que desvanecen cada vez más las tensionadas fronteras entre diseño y arte, diseño y comunicación, y aún las de la misma disciplina y sus modalidades:
gráfico/visual.
industrial/espacios,
textil/moda/vestuario.

En similar forma se han apareado conceptos que franquean el sentido del Diseño Gráfico y de los lugares en los que acontece su práctica: Diseño/Cultura, Diseño Gráfico/Cultura Visual, Diseño Gráfico/Hecho social:



En tanto que diseñador, pero también como sociólogo y comunicólogo, no puedo entender las producciones del diseño gráfico como «cosas» (carteles, marcas, webs, embalajes, paneles señaléticos), sino como «hechos sociales». Desde esta óptica concreta, profundizar en el concepto de «comunicación visual» nos desplaza fuera de la esfera del diseñador gráfico y sus problemáticas profesionales del día a día. Y nos lleva directo a la ruptura y la salida, al encuentro con las personas y la sociedad: en ese entorno de construcciones, objetos y mensajes que nos rodea. Es aquí donde el Diseño está vivo. Cuando entra en interacción con la gente. (Costa: 2013)

De este modo el conjunto de transformaciones ocurridas en el Diseño Gráfico, además de desbordar los espacios que le eran propios, plantea nuevos paradigmas con pretensiones de inter y transdisciplinariedad con lo cual expande los confines abriéndolos a la innovación y a insospechados desarrollos ante los que el diseñador debe derivar en estado de alerta a fin de advertir otros espacios alternativos para su desempeño. (Uscátegui, M: 2012)

2.2 La comunicación un sentido amplio

De la palabra comunicación conocemos la forma de transmitir ideas y pensamientos en un entorno común con otro, en el que se utilizan códigos necesarios para el entendimiento de lo que se quiere divulgar o comprender.

Cuando hablamos de códigos generalmente tendemos a pensar en el lenguaje verbal, pero éste, supone un concepto bastante más amplio. Además de los códigos verbales (orales y escritos), existen otros como los gestos, los movimientos de la cara y el cuerpo, los transmitidos por la forma y el color (por ejemplo las señales de tránsito) o al arte (en donde hay reglas que marcan una estructura). Naturalmente, los códigos no verbales, al igual que el lenguaje verbal, varían de acuerdo con las diferentes culturas. Es así que podemos afirmar que el lenguaje es sólo un medio más. La tendencia a identificarlo con la comunicación en su totalidad es consecuencia de que éste sea el medio más apto para la transmisión de ideas.

Si consideramos el concepto de comunicación desde un sentido amplio, nos estaremos refiriendo a seres vivos que se relacionan con su entorno, pero desde el lenguaje científico nos referiremos a seres relacionados entre sí y capaces de expresar procesos y situaciones interiores de comunicación, que dan a conocer circunstancias o animar a otras criaturas a un comportamiento específico.

2.2.2 Espacio comunicacional

El diseño gráfico es una forma de comunicación específica, es un tipo de comunicación, que apela al canal visual a través de medios que establecen una distancia entre emisor y receptor cuyo carácter, la mayor parte de las veces, es colectivo; aunque circula en todas partes, remite básicamente a la ciudad. La naturaleza de su comunicación es social en tanto plantea, a públicos masivos, comunicaciones bien sean de emisores públicos o privados.

De otra parte, la totalidad de la cultura está basada en sistemas que procesan y transmiten significaciones. Así mismo, los procesos comunicacionales se complementan sin ningún modo de autonomía entre sí. Por tal razón, solidarios, dependientes, opuestos los unos de los otros, conforman en su totalidad, el sistema cultural de una sociedad.

En la cultura mediática este intercambio de significaciones, está fundamentalmente en manos de los medios. Estos medios, que constituyen espacios para la comunicación, tienen características propias, pero tienden a formar una red con puntos de contacto entre sí, aunque con aspectos diferenciales. La cultura de los medios potencia la complejidad comunicacional transformándola en una red intrincada en la que los lugares están cambiando constantemente.

No obstante, los medios, sean radiales, escritos o audiovisuales, pese a ser los más reconocidos popular y universalmente, no son los únicos espacios masivos o públicos para la comunicación. Desde una perspectiva amplia de éstos, todos aquellos ámbitos en los cuales se pueden originar intercambios de significaciones, constituyen de hecho, potenciales espacios de comunicación, lo que significa que el Carnaval de Pasto y particularmente las carrozas del seis de Enero, por sus connotaciones culturales y expresivas, por el lenguaje visual que



contiene y el intercambio de significados que provoca, son potenciales espacios de comunicación visual.

2.2.2. Hecho comunicacional

Toda comunicación implica la participación de dos individuos como mínimo: un emisor y un receptor. La comunicación, pues, constituye un acto de interrelación social. A su vez, todo acto de comunicación implica la codificación de un mensaje y la producción de unas señales por parte del emisor, a partir de las cuales el receptor decodifica el mensaje que le envía aquél.

Dichas señales, materiales y sensibles, se definen como indicios artificiales (convencionales), es decir, como hechos perceptibles por los sentidos que nos dicen algo sobre otros hechos no perceptibles por los sentidos y que han sido creados expresamente para comunicar. Las señales pertenecen a la sustancia del plano de la expresión. Estas señales, para que surtan su efecto como elementos pertenecientes a la sustancia de la expresión, han de ser reconocidas como tales tanto por el emisor como por el receptor, puesto que de no ser así la relación intersubjetiva que supone el acto comunicativo no podría darse. Las señales, pues, constituyen el único puente material que une a los dos polos del acto comunicativo —al emisor y al receptor— y sólo mediante ellas percibimos que alguien trata de comunicarnos un pensamiento, en cuyo lugar se han emitido las señales.

Un hecho comunicacional, en consecuencia, no está sujeto solamente a los tradicionales espacios de habla o de expresión escrita, sino que puede tener lugar en múltiples y variados ámbitos en los que se emitan señales que serán percibidas y reconocidas como códigos que desencadenan un entendimiento y una interrelación social, que para el caso de los Carnavales que desarrollaremos a continuación, incluye además una interacción cultural.

2.3. Comunicación visual y diseño gráfico

Distintas circunstancias han dado lugar a controversias en torno a la divergencia oposicional de fenómenos como el arte, la comunicación visual y el diseño gráfico. (Uscátegui, M.: 2013)

Así por ejemplo, el hecho de compartir con el arte algunas formas de comunicación visual, también llamadas artes visuales, como la pintura, la fotografía, la escultura, el modelado, el cine, el teatro, la danza, ha provocado dudas sobre la diferencia entre el diseño gráfico y el arte.

Tales controversias residen más como parte del mundo de lo académico que como preocupación de los artistas, de los comunicadores visuales, de los diseñadores gráficos, y antes que ser objeto de distanciamiento en este proyecto, constituyen el ámbito de las oportunidades en las que se justifica su importancia.

Cabe señalar que el diseño es un proceso de creación visual con un propósito; a diferencia de la escultura y la pintura que son la realización de visiones personales y de sueños del artista, el diseño descubre exigencias prácticas. Todo diseño, incluso el más novedoso, sigue modelos, códigos y formas de géneros ya existentes, aunque estos modelos constituyan toda una red de lenguaje visual que estará en continua evolución y expansión.

De otra parte, la pretensión de subordinar el diseño gráfico a la comunicación ha provocado reacciones críticas que advierten no solo





la complejidad de cada uno de estos fenómenos, sino además su incapacidad para la sujeción y el carácter abierto, fluctuante e irrestricto de ambos, lo que no impide sin embargo su interacción.

Es en la particularidad de las funciones del Diseño y de la Comunicación, en donde ocurren los desencuentros, toda vez que la comunicación no es la única acción del Diseño Gráfico, como tampoco ella le es exclusiva; pero es así mismo el terreno de lo social y lo cultural en donde tienen lugar los más ricos encuentros diseño/comunicación, puesto que dicho terreno se prefigura como un entramado de múltiples y variadas significaciones a partir de las cuales se establecen vínculos con los miembros de una y otra sociedad, de una y otra cultura. (Uscátegui, M: 2013-2014)

En la dinámica de estos encuentros/desencuentros radica la búsqueda de respuestas a la pregunta que como problema de diseño nos hemos formulado para este proyecto.

Con el propósito de orientar estos hallazgos consultamos a un comunicador social acerca de las posibilidades de comunicación visual que desde el diseño gráfico tienen las carrozas del Carnaval de Negros y Blancos de la ciudad de Pasto.

P: Si tuviera que definir las carrozas del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto como ámbitos alternativos de comunicación visual desde el diseño gráfico, ¿a qué aspectos, elementos o procesos de ellas recurriría?

R: A la relación significativa de las figuras y colores puestos en acción en una escena representativa, bien sea de una tradición o de cualquier otra idea creativa del autor que apela a su vez al espíritu carnestoléndico del observante/jugador para que enriquezca los significados desde su propio universo cognitivo.

(JIMÉNEZ U., Carlos M.: 2014. Entrevista hecha para este proyecto)

2.3 Cultura visual

El concepto de cultura visual ha sido abordado por diversos autores como W. J. T. Mitchell, Griselda Pollock, Nicholas Mirzoeff, y en consecuencia ha sido objeto de variadas percepciones: desde aquella que la entiende como historia de las imágenes; la que la define en términos de la interacción entre los acontecimientos visuales, la tecnología visual y el sujeto visual como consumidor de imágenes (sus necesidades informativas, de significados, de entretenimiento o de placer); aquellas que concentran su interés en la mirada; las que lo acentúan en las prácticas culturales; o las que desde posiciones críticas revelan la influencia de las élites en la definición de la cultura visual desde sus propias estéticas e intereses.

Según lo nota Uscátegui M. (2013-2014), tales percepciones hoy hacen posible valorar este concepto y la importancia de su estudio en tanto que la cultura visual y sus formas de comunicación como parte de las dinámicas cotidianas inciden en la construcción de las subjetividades y del propio sujeto visual, asuntos que funcionan a manera de bisagra entre el Diseño Gráfico como campo de producción simbólica y la cultura visual como campo de estudio.

Según Hernández F. (2010:16) la "cultura visual se nos presenta como una trama teórico-metodológica [...] que pone énfasis no tanto en la lectura de las imágenes como en las posiciones subjetivas que producen las imágenes".



Desde otra perspectiva y de acuerdo con Melenje (2014:167), resulta crucial el papel de los diseñadores como generadores de experiencias visuales en contextos determinados “[...] al poner en escena discursos y artefactos visuales que en muchos casos se transforman en potentes íconos globales, que adquieren su carácter local a través de los medios de comunicación, los procesos de hibridación y los imaginarios e identidades locales”.

Uscátegui M. (2014) señala que en este sentido la cultura visual interviene nuestras experiencias cognitivas sobre el mundo en la medida en que origina un enjambre de referentes de todo lo que constituye nuestro entorno cotidiano, y es este fenómeno el que genera una experiencia comunicacional a cuyo interior las carrozas del Carnaval se convierten en oportunidad de diseño gráfico.



capítulo 3

*Carnaval de
negros y blancos*



expresiones de lo que será el Carnaval de Pasto. A comienzos del siglo XIX, cuando las autoridades coloniales prohíben las fiestas populares para evitar los levantamientos indígenas, y hacia el 1834 reaparecen los festejos de indios con sus churumbeles, los mestizos con mascaradas y principalmente algarabías de vecinos, todas estas fiestas debidamente enmarcadas en el calendario religioso, principalmente con las festividades de la Virgen de las Mercedes (24 de septiembre) y de la Inmaculada Concepción de María (8 de diciembre).

En aquellas épocas, en víspera del Día de Reyes también se realizaba festiva y espontáneamente el juego de negritos, principalmente entre blancos y mestizos, debido a la escasa presencia de población negra en Pasto, esta festividad era contrastada por la extroversión de una comunidad caracterizada por una vida apacible y taciturna, que encontraba en esos días una oportunidad de romper lo establecido y liberar el espíritu.

Su origen fue un "asueto" a negros, originado en el Gran Cauca, comarca a la que pertenecía Pasto. En 1607 hubo una rebelión de esclavos en Remedios, Antioquia que causó pánico entre las autoridades coloniales. Este evento era recordado por la numerosa población negra de Popayán quien demandaba un día de descanso en el cual ellos pudieran ser verdaderamente libres. Para conservar la paz social, la Corona Española concedió el día 5 de Enero, para tal efecto.

Esta noticia fue dada a conocer por bando en Popayán y así fue como el 5 de enero, se declara día libre para las gentes de color; la población negra de la capital del Cauca salió a las calles a bailar al ritmo de la música africana y empezaron a pintar de negro las afamadas paredes

3. Carnaval de Negros y Blancos

3.1 Historia del carnaval

Según lo señalan autores como Lydia Inés Muñoz Cordero, (ZARAMA y MUÑOZ CORDERO: 1992), el llamado "carnaval moderno" de la ciudad de Pasto, surge en el año 1912 cuando el seis de enero:

En una fina y exclusiva casa de citas de la ciudad, la casa de las señoritas Robby ubicada en la Calle Real (actual Carrera 25), el atrevimiento de don Ángel María López Zarama, afamado sastre de la ciudad, lo lleva a tomar la polvera francesa de una de las damas más solicitadas y procede a esparcir los polvos con perfume de mujer, entre todos los presentes con el grito de ¡Vivan los Blanquitos!. No tardaron los compañeros del maestro cortador, en ser víctimas primero y luego partícipes del juego. Luego, todos habrían de salir a la calle a repetir la broma con los desprevenidos parroquianos que salían de la Misa de Reyes de la iglesia de San Juan Bautista, repitiendo ¡Que vivan los Negros y que vivan los Blancos!

Llevando así esta popular frase a ser una emblema nombrada por los pastusos en sus momentos de fiesta.

Sin embargo, otras culturas contribuyen a la formación de la intrincada identidad de las expresiones festivas del Carnaval de Pasto. Este hecho lo caracteriza y diferencia entre otras expresiones similares. Su génesis también encuentra arraigo en los rituales efectuados por los Quillacingas cultura agraria, que, en época de cosecha honraban con danzas a la luna, y en otros rituales hacían rogativas al sol, para amparar sus cultivos.

Estas celebraciones, con la fusión e influencia de la cultura española dan origen al sincretismo hispano religioso, que generan pronto



blancas de esa población. Posteriormente esta costumbre se regó por el sur, tomando una inusitada fuerza en la fría ciudad de Pasto donde, según cuenta el cronista José María Cordobés Moure, ya hay vestigios de que se jugaba hacia 1854.

Es así como se establece el génesis del juego de Negros y de Blancos de Pasto, y de este modo transcurriría su primera década, faltando sin embargo la inclusión de otras manifestaciones artísticas, como el desfile de las carrozas, las comparsas y las murgas, que paulatinamente se irían uniendo a la celebración, para enriquecer y configurar la identidad de este carnaval.

No es sino hasta mediados de los años 20, del Siglo XX, que va adquiriendo corpus la actual fiesta, en la que se conjugan otras instancias, tiempos y espacios, dotándolo de un carácter más urbano e incluyente. En 1926, los estudiantes mayores de los colegios y de la Universidad de Nariño deciden participar activamente en la fiesta, eligiendo como su reina a Romelia Martínez, y saliendo por las calles vestidos con disfraces en comparsas y bailando al son de la música regional, en lo que se constituye el primer desfile, ya no del Día de Reyes, sino del 6 de enero, o día de Blancos.

Para el 4 de enero de 1929, una cabalgata de más de ciento cincuenta jinetes se aprestaba a ambientar los juegos del 5 y 6 de enero, para ello se habían concentrado frente al Batallón Boyacá. A las tres de la tarde y cuando los jinetes se hallaban listos para el gran desfile, una familia compuesta por el padre, la madre, dos chicas, niños, tres jóvenes que cabalgaban en cansados jamelgos y quienes iban seguidos por peones que arriaban los mulas cargadas de petacas, y haciendo esfuerzos para que unos cerdos y ovejas no se desbandaran y llevando a cuestras jaulas con loros y micos, sin olvidar la "mica"

(bacinilla). Era un colono antioqueño con su familia que después de permanecer muchos años en el oriente (Putumayo), había resuelto dejar la manigua para volver a tierra "civilizada".

Alfredo Torres Arellano y Carlos Martínez Madroñero, organizadores del desfile, ordenaron, a dos de la cabalgata que abrieran campo y ni cortos ni perezosos incluyeron a los viajeros entre los alegres jinetes que minutos después hicieron el desfile. Gozosos los que del oriente venían por tan inesperado encuentro y sin saber por qué de tan animado "tope" ocuparon el centro rodeados de los jinetes en trance de promocionar los carnavales, el jefe de la familia saludaba atentísimo a las multitudes que presenciaban el paso de la cabalgata.

En la década de los años 50, las carrozas adquieren movimiento y mayor dimensión, destacándose en la elaboración de las mismas el Maestro Alfonso Zambrano quien da origen a toda una época de esplendor. Es en esta época, que empieza la Alcaldía de Pasto (a veces con participación de la Gobernación de Nariño) a asumir el control y la organización de las festividades, principalmente de la apropiación de recursos para financiar los premios a las mejores carrozas, que luego se extenderían a las comparsas y murgas.

Con la llegada de la Carretera Panamericana en los años 70 y la mayor inclusión de Pasto en la economía colombiana, el Carnaval se renueva con la presencia de nuevas tendencias en el manejo de los materiales, nuevos ritmos musicales y una creciente corriente cultural que propugnaba por el redescubrimiento de las raíces Quillacingas y su vinculación activa en el Desfile Magno o día de los Blancos. Es en esa época que las carrozas se llenan de motivos que exponen diversas reivindicaciones sociales de los pueblos americanos, también en esos años se realizaron las primeras filmaciones a color del desfile del 6 de enero, a cargo del maestro Luis Quenguan.

3.3. Las carrozas como espacios comunicacionales

Tanto la concepción de la idea como su materialización, la estética, las técnicas y materiales de construcción de las carrozas del seis de enero en Pasto, muestran una evolución confirmando así que ellas son en sí mismas un hecho comunicacional, y que en tal sentido son testimonio de los cambios culturales y sociales ocurridos en la ciudad.

Así por ejemplo, de los temas costumbristas de las carrozas trabajados por maestros como Alfonso Zambrano en los años setenta, se ha pasado a otros más contemporáneos como los relacionados con la fauna, la flora, los temas cinematográficos, o con problemas propios de la época como los relacionados con la protección del medio ambiente, o problemática sociales, lo que revela cómo los artífices de estas carrozas buscan enviar distintos tipos de mensajes a través de ellas.

Desde este punto de vista las carrozas encierran varios factores de evolución tales son entre otros el tema y los demás elementos que constituyen el lenguaje visual y su alfabetidad: los elementos conceptuales y visuales, los factores armónicos y estéticos además de los componentes semánticos, sintácticos y pragmáticos que lo conforman.

En efecto, desde la misma selección o definición del tema a desarrollar, el cual comporta ya un determinado mensaje, histórico, cultural, didáctico..., comienza a prepararse el proceso de comunicación visual que se codifica a través de formas, volúmenes, colores, movimientos, ritmos, proporciones y texturas. Adicionalmente, algunos espacios bidimensionales como los paneles laterales, frontales y posteriores de las carrozas, constituyen de igual modo espacios bidimensionales de comunicación que se integran al motivo central.



Para los años 80, la multiplicidad de corrientes culturales alrededor del Carnaval evidencia la necesidad de la creación de un ente corporativo fuerte que asuma la planificación, organización y ejecución de esta fiesta. Se tenía planeado que dicha institución tuviera participación tanto de la municipalidad de Pasto, como del sector industrial y comercial, de los artesanos y cómo no, de los sectores académicos de la región.

Finalmente, en noviembre del 2001, mediante la Ley No 706, el Carnaval de Negros y Blancos fue declarado Patrimonio cultural de la Nación por el Congreso de la República de Colombia y con tal declaratoria, tomó prioridad la construcción de la Plaza del Carnaval y la Cultura, la señalización de la Senda del Carnaval y la creación de la Corporación del Carnaval, como una entidad de derecho privado, de carácter asociativo, con participación mixta, sin ánimo de lucro y de utilidad común, facilitando la debida y adecuada realización del Carnaval, que lo rescata como: "una transversal cultural con expresión lúdica en el espacio urbano". Por eso una de sus primeras tareas fue la creación del Museo del Carnaval.

Con estos logros, se da inicio a una nueva era de este evento, caracterizada por la planificación, organización, difusión, investigación y modernización, quedado oficialmente incluidos en los planes gubernamentales del ayuntamiento, de Pasto, pero gestionados por un ente autónomo, que en septiembre 30 de 2009 consigue que la fiesta sea declarada "Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad" en la ciudad de Abu Dhabi por el comité de la UNESCO.

3.2. El seis de enero

Este día la ciudad ya no celebra más el Día de Reyes, sino el día de los Blancos o Día del Desfile Magno. En contraste con el día cinco de Enero, en esta fecha los pastusos se pintan de blanco generalmente con talco perfumado, usándose muy poco harina, cremas o pinturas cosméticas.

El evento o atracción principal, además de verbenas populares en las plazas y calles de la ciudad, es el gran desfile, de casi 7 km de largo en un sendero de aproximadamente 15 km, que recorre las calles del centro de la ciudad, la Plaza del Carnaval y parte de las avenidas de la periferia por la llamada Senda del Carnaval. La gran mayoría de los ciudadanos, más otros tantos miles de turistas y visitantes se vuelcan a las calles para presenciar este desfile, aplaudiendo y arrojando confeti o serpentinas a los participantes.

El desfile está compuesto por:

Disfraces individuales.

Comparsas a pie: grupos con disfraces y motivos alegóricos al carnaval
Murgas: agrupaciones de varias decenas de músicos.

Mini-carrozas: De hasta 6 x 12 metros de altura movidas por tracción manual o en bicicleta.

Carrozas de hasta 15 metros de altura x 20 metros de largo), llevadas encima de camiones o remolques, en las que comparsas compuestas por turistas o pastusos que pagan un derecho de pasaje por participar en ellas, portan un disfraz que identifica a cada carroza. Estas enormes construcciones rodantes se caracterizan por grandes figuras alegóricas o caricaturescas articuladas y con movimiento (avance implementado por el maestro Alfonso Zambrano en la década de 1970), y por su diseño, acabados y complejidad pueden convertirse en verdaderas obras de arte.

3.3. Las carrozas como espacios comunicacionales

Tanto la concepción de la idea como su materialización, la estética, las técnicas y materiales de construcción de las carrozas del seis de enero en Pasto, muestran una evolución confirmando así que ellas son en sí mismas un hecho comunicacional, y que en tal sentido son testimonio de los cambios culturales y sociales ocurridos en la ciudad.

Así por ejemplo, de los temas costumbristas de las carrozas trabajados por maestros como Alfonso Zambrano en los años setenta, se ha pasado a otros más contemporáneos como los relacionados con la fauna, la flora, los temas cinematográficos, o con problemas propios de la época como los relacionados con la protección del medio ambiente, o problemática sociales, lo que revela cómo los artífices de estas carrozas buscan enviar distintos tipos de mensajes a través de ellas.

Desde este punto de vista las carrozas encierran varios factores de evolución tales son entre otros el tema y los demás elementos que constituyen el lenguaje visual y su alfabetidad: los elementos conceptuales y visuales, los factores armónicos y estéticos además de los componentes semánticos, sintácticos y pragmáticos que lo conforman.

En efecto, desde la misma selección o definición del tema a desarrollar, el cual comporta ya un determinado mensaje, histórico, cultural, didáctico..., comienza a prepararse el proceso de comunicación visual que se codifica a través de formas, volúmenes, colores, movimientos, ritmos, proporciones y texturas. Adicionalmente, algunos espacios bidimensionales como los paneles laterales, frontales y posteriores de las carrozas, constituyen de igual modo espacios bidimensionales de comunicación que se integran al motivo central.

capítulo 4



Referentes

4.1. Descripción Tinkuni

Carroza ganadora año 2008

Es la carroza con la que el maestro Roberto Otero concursó el día 6 de enero del 2008, y con la cual se obtuvo el primer puesto como la mejor carroza del año; sin embargo, este premio no solo se logró por el diseño y la calidad de las figuras lo que de por sí le permitían destacarse; los mecanismos con los que se dio vida a cada una de las formas alusivas a mitos y leyendas, fueron en definitiva los protagonistas principales de la carroza y constituyeron el comienzo de un cambio radical en este aspecto.

Tinkuni es una palabra extraída de la lengua quechua (idioma nativo de nuestros antepasados) que significa congruencia o encuentro; este vocablo definía perfectamente el tema principal de esta carroza que representaba la unión de diversas culturas.



Imagen 1. Descripción TINKUNI

4.2. Características de la carroza

La propuesta de la carroza era articular dos carrozas en una, de tal manera que fuera un motivo cambiante que ofreciera el factor sorpresa como elemento substancial.

Tinkuni tenía como figuras principales, una serpiente alada de 12 mts que se ubicaba en la parte superior del montaje general y que representaba uno de los ríos mas importantes para los indígenas de la región andina nariñense, el río Guaitara; la figura, que reposaba en una cara, media aproximadamente 4x4 mts. y retomaba formas y figuras alusivas a los diablos del Carnaval de Oruro. En segunda instancia, la serpiente alada adoptaba una nueva posición levantando su cabeza cerca de los 9 metros de alto y la cara frontal se abría y mostraba las figuras de unas doncellas que representaban las distintas culturas colombianas.



Imagen 2. Características de la carroza



Imagen 2. Características de la carroza

4.3 Diseño y construcción de los mecanismos de la carroza

Para que cada figura tomara vida fue necesario un trabajo fuerte del área de la ingeniería en diseños mecánicos debido a la gran complejidad de las figuras, por lo cual fue preciso realizar cálculos y recurrir al diseño asistido por computador para efectos de lograr el funcionamiento requerido, lo que implicó a su vez transformar la propuesta artística en programas que permitieran definir cada uno de los sistemas mecánicos; con este fin se digitalizaron los bocetos de la propuesta inicial y de allí se procedió a diseñar cada uno de los mecanismos a utilizar.

4.4 Materiales en el diseño y construcción de mecanismos

Para la construcción de la estructura de cada una de las figuras se utilizó material estructural (tubo estructural de 1 pulgada), y para el desarrollo de mecanismos se utilizaron 6 neumáticos, 1 motor de 5 caballos (para levantar la serpiente), y 3 motores trifásicos de $\frac{3}{4}$ para movimientos menores de la carroza.

La carroza tenía nueve movimientos distintos, y eran manejados por tres personas que accionaban cada uno de los mecanismos.



Imagen 4. Proceso de elaboración de la carroza





Imagen 5. Presentación del trabajo final

La figura se cubre con papel de empaque previamente impregnado de cola un aglutinante que da rigidez y consistencia a cada una de las figuras; después de esto se aplica yeso para generar una capa lisa y así poder dar distintas texturas.

El último paso en la terminación de las figuras es la pintura la cual se aplica según las características de cada motivo; las pinturas son acrílicas por su mayor durabilidad y se impermeabilizan con resinas o lacas transparentes.



Para el montaje de la carroza y puesta en escena se determinan los movimientos principales como parte inicial de su armado, en este caso el armado de la serpiente con el con un factor sorpresa, el desprender del cuerpo de un indio quien refleja las culturas de nuestra región.

Esta carroza expresa desde lo comunicacional un mensaje con contexto histórico de nuestra región valiendose de todos sus elementos gráficos como escultura pintura y movimiento

Imagen 6. Bocetacion



capítulo 5

*Memorias de un proceso
en carnaval*

5.1 Ladrones de fantasía año 2010.

Ocupa el 2do lugar en la premiación del concurso.

Autor: José Luis Córdoba Ruiz

Tema.

Se centra en la preservación de la naturaleza; se escoge este tema ya que su contexto es lo suficientemente amplio para poder dar forma al objetivo creativo y comunicacional del mismo en cuanto al mensaje y la problemática que se está viviendo en relación con la destrucción de la naturaleza por parte de los seres humanos.

Título original (o dado por el autor)

Ladrones e Fantasía.

Título final (o el asignado por los observantes/jugadores)

“La carroza de la oruga”

En el título de esta primera carroza habría que incluir entonces una nota de pie de página para explicar que como parte del fenómeno de comunicación visual que se presenta con las carrozas, muchas veces uno es el título dado por el autor desde su universo cognitivo y sus significados, y otro el que terminan dándole los jugadores y los observantes a partir de la lectura que hacen de las imágenes y desde sus propios significados.



LADRONES de fantasía



Significado y mensaje (componente semántico)

Hasta en el más mínimo detalle de la naturaleza o en lo más grandioso de su creación podemos ver y contemplar una gran demostración de magia real, algo que solo ella lo puede hacer, cuando por ejemplo nace una flor y nos cautiva con su belleza, en la metamorfosis por la que tiene que pasar una oruga para poder convertirse en una mariposa que nos cautiva con sus colores llenos de vida, reflejando su majestuosidad, o también en el simple hecho de caer una semilla de lo alto para luego convertirse en un gran y fuerte árbol, que siempre será un guardián de la vida, ya que es allí donde muchas de las especies de la naturaleza viven y se refugian de lo que les podría causarles daño.

Pero es aquí donde aparece el principal protagonista de su destrucción, el hombre, un ser que sin darse cuenta se convierte en una persona irracional, en alguien que no mide las consecuencias de sus actos al entrar sin medida en un mundo lleno de fantasía y armonía, robándole toda su magia, que por su ambición y poder destroza nuestro único patrimonio de subsistencia para el futuro; aunque sin embargo siempre hay una luz de esperanza, personas que se convierten en una especie de hadas al hacer esfuerzos maravillosos por querer preservar la naturaleza, en esto los animales y las plantas son los principales actores que luchan continuamente por manifestarnos que vale la pena cuidar de ellos, mostrándonos siempre su bondadosa y amigable belleza, un ejemplo aparentemente insignificante de esto es el que cumplen los sapos al proteger y cuidar la vida a través de sonidos que llaman al cielo para que provea de agua y sol a nuestro planeta, siguiendo siempre su misión de proteger y ser guardia de la vida y la procreación. Por tal razón el nombre "Ladrones de Fantasía" nos lleva a un mensaje claro

Diseño de la carroza. Proceso de bocetación

Dibujo bidimensional de La carroza en el cual se plasma cada uno de sus personajes y la caracterización del concepto del tema, logrando así el nacimiento del diseño para una posterior construcción tridimensional de la misma.



El diseño final del trabajo se establece en cualquier técnica, en este caso dibujo a mano alzada y aplicación de color lápiz.

Para este diseño se implementa caracterizaciones de tema para recrear una escena en el que se refleje el maltrato de la naturaleza por parte de los seres humanos, y una disposición esquemática donde se tenga en cuenta todo desde el diseño, tallado de las figuras y disposición.

Imagen 7. Final Bocetacion



La Producción y construcción

(componente práctico)

Equipo de trabajo

En la fabricación de la carroza se está trabajando con un equipo de 10 personas la cual se distribuyen en cada una de las áreas:

- Creación y diseño
- Escultura y tallado
- Movimiento y estructuras
- Empapelado
- Pintura
- Decoración
- Armado final

Materiales

- Propileno expandido (Icopor)
- Cartón
- Perfiles de hierro
- Motores
- Madera
- Pintura
- Accesorios (pegantes, tornillos, clavos, etc.)



A esta altura del trabajo, después de tener definido todos los componentes estéticos que conforman la carroza se da cabida a la parte práctica del trabajo que es la construcción de las figuras o el desarrollo de las piezas principales que conforman la carroza para este trabajo en lo personal utilizo el propileno expandido (icopor), ya que es un material bastante liviano y me permite desarrollar figuras de gran envergadura o de gran tamaño sin que su peso me repercuta en el trabajo de sus estructura como tal.

De igual manera este material fácil de manejar y por su variedad de densidades, me permite realizar un trabajo de talla mas limpio y de detalle en cada escultura, para esto realizamos el armado de la figura que se quiera realizar en base al diseño previo y se da volúmenes dando un armado estructural con el mismo icopor teniendo en cuenta las escalas de trabajo o las dimensiones de la figura que se quiera desarrollar.



Talla y escultura es el proceso por el cual se da forma al icopor para llegar al trabajo deseado utilizando herramienta como cuchillos, cepillos de alambre y ligas de varios gramajes.



Imagen 8. Proceso de elaboración



Cuando las figuras están terminadas en su totalidad en icopor y luego de una limpieza muy minuciosa, se le da rigidez con una técnica muy conocida como el papel mache, en el cual utilizamos como materia prima el papel de las bolsas de azúcar o de cemento con el cual se untan de un pegamento artesanal, como la cola o también el colbon, dándole a la figura varias manos para que quede reciente y así poder seguir trabajando en su proceso de terminado al aplicarle los demás



Ya en el desarrollo del proceso de construcción de una carroza se observa la evolución en cuanto a sus tema, diseño, mecanismos, escultura y pintura, en este caso en particular y desde la disciplina del diseño se implementa un trabajo novedoso de movimientos para las figuras principales de la carroza: como el movimientos de los 4 personajes del frente que mueven todo el cuerpo haciendo parecer como si ellos estuvieran jalando toda la carroza. y en la figura principal el despliegue de la misma hacia arriba y el de las halas.



Para el movimiento de las alas se crea un mecanismo de extensión en estructura de tijeras, con levantamientos mecanismos por medio de poleas, su función proyectar desde el interior de la oruga hacia fuera con una longitud de 3mts por cada lado de la ala.

Imagen 9. Montaje y mecanismo



Para este movimiento se diseña un mecanismo desde la parte interna del cuerpo de la figura, que por medio de piñones y poleas para que mueva las articulaciones de los brazos y las piernas, de tal manera que este se mire que camina de la forma mas real posible.



En esta parte tan importante de la construcción de la carroza, en la aplicación del color se desarrolla un trabajo minucioso de investigación y de experimentación que desde el punto de vista del diseño y con conocimientos básicos del color se maneja una paleta cromática contextualizada al carnaval, en este caso al de Pasto por que su color tiene varias particularidades, como por ejemplo el significado de fiesta multicolor y es ahí donde resaltan las nuevas aplicaciones de las pinturas fluorescente que se vuelven material importante para el artista.

A demás, este trabajo de color hace un papel muy importante en el fortalecimiento del concepto que el artista quiere expresar de su obra.



En trabajo final del montaje de la carroza se observa en conjunto los elementos que conforman todo un trabajo estructural donde abarca y reposa cada una de las figuras diseñadas para tomar lugar dentro de la expresión artística que se desea, en particular en esta carroza miramos ya una gran diferencia de evolución en cuanto a la disposición del conjunto de las carrozas que se venían observando.

Tomando como referentes principales la disposición de los elementos de este diseño, apreciamos que ya no forma un esquema piramidal en donde se mostraba la figura principal de gran tamaño encima de las figuras más pequeñas al rededor de esta, en este caso tenemos dos elementos principales, los 4 hombres de al frente y la uruga que son casi de la misma envergadura y forman una estructura visual más amplia y de mejor contraste visual.

Imagen 10. Trabajo de pintura



La presentación del trabajo final en el desfile de carrozas del 6 de Enero, representa el hecho comunicacional mas claro de diseño y cultura donde los espectadores se emocionan por recibir de la forma mas pura en mensaje plasmado en una obra tridimensional de carácter artístico y representado por un conjunto de elementos que da valor y originalidad al producto.

A demás que este producto final es el compilación de todo un trabajo de diseño y arte trazado por un conjunto de factores en su realización enmarcados desde el principio con el diseño, arte, escultura, pintura.... para así mirar en esta función como desde el diseño y en particular el gráfico puede desempeñar un papel muy importante dentro del trabajo artístico mostrado en esta representatividad cultural.

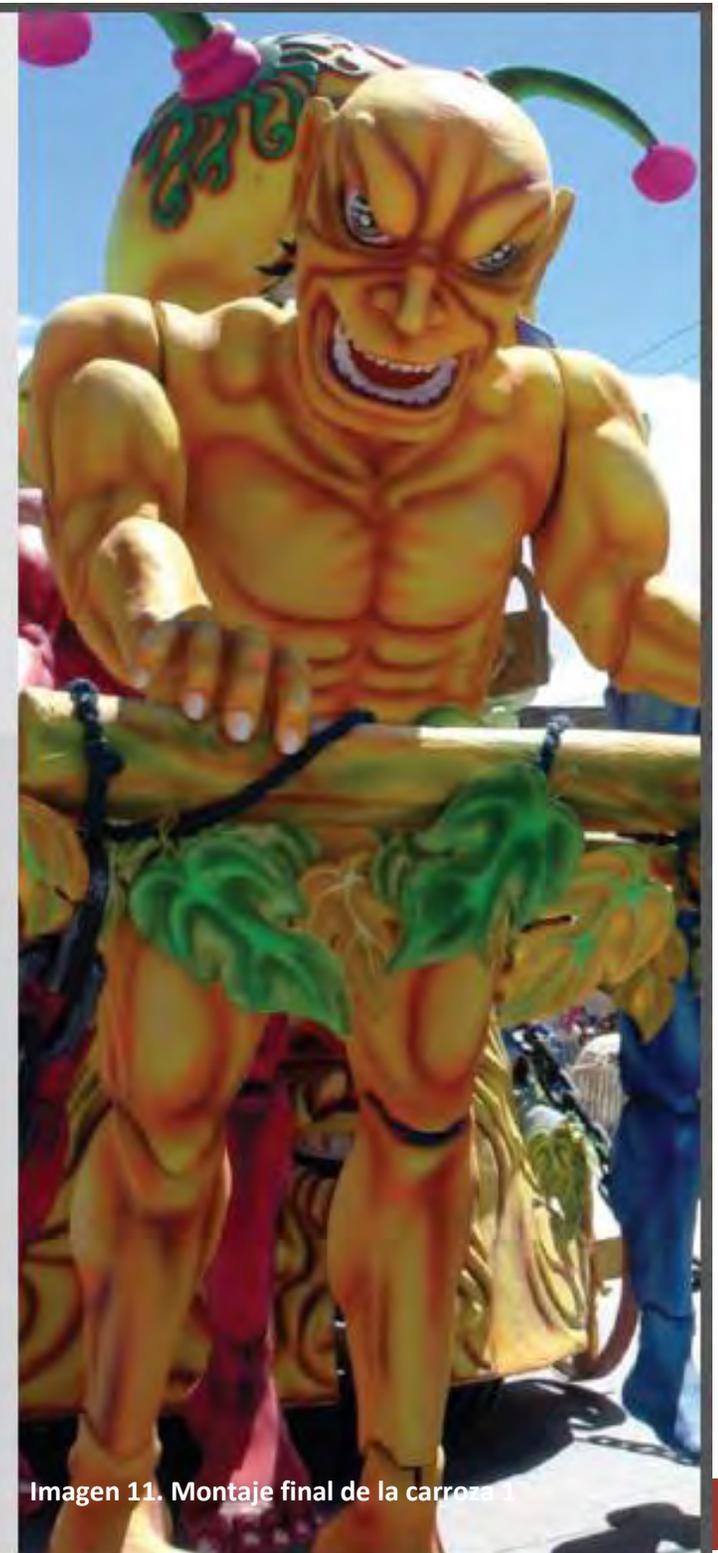


Imagen 11. Montaje final de la carroza 1

5.2. El día a día de un soñador año 2011.

Ocupa el 3do lugar en la premiación del concurso.

Autor: José Luis Córdoba Ruiz

Tema.

Este tema se acoge en un mensaje social de la explotación infantil, donde se da cabida a una escena cotidiana de los niños trabajadores dejando atrás los sueños que como cualquier niño debería tener.

Título original (o dado por el autor)

El diario vivir de un soñador.

Título final (o el asignado por los observantes/jugadores)

"La del niño azul".





El día a día de un Soñador

Significado y mensaje (componente semántico)

A diario y en todas partes encontramos en las calles niños trabajando, personitas que en contra de su voluntad o por no tener las oportunidades que otros niños tienen, se esfuerzan física y mentalmente para poder conseguir el sustento de ellos o de su familia, como cuando tienen que cargar en sus espaldas o en carretas el alimento para otras personas, siendo nosotros los adultos los principales protagonistas de este abuso frente al que simplemente nos limitamos a sentir lástima por ellos, pero no actuamos en ninguna medida para poderles ofrecer una mejor oportunidad de vida.

Quedó entonces atrás o en el olvido el sueño de poder ser lo que cualquier persona a su edad anhela, estudiar, leer un libro a lado de sus compañeritos de juego o clases y soñar con algún día llegar a ser un médico, un bombero o simplemente tener la vida feliz que cualquier niño llevaría, pero a pesar de esto ellos no pierden las esperanzas de alcanzar algún día sus ilusiones y se refugian en el hecho de soñar, de lanzar una sonrisa de alegría al mirar un espectáculo de payasos que entretenido en ello deja y olvida por un instante sus obligaciones, sus tristezas y penurias.

Y es de aquí en donde nos topamos con el diario vivir de un niño trabajador y buscador de sus ilusiones, lo que dio origen al tema de esta carroza: "el día a día de un soñador".

Diseño de la carroza. Proceso de bocetación

Dibujo bidimensional de La carroza en el cual se plasma cada uno de sus personajes, la caracterización del concepto del tema y logrando así el nacimiento del diseño para una posterior construcción tridimensional de la misma.



En su diseño final de la carroza se recrea la escena de un niño dejando atrás sus sueños por tener que trabajar, esta idea motiva la presentación de otra jerarquización en la composición de la carroza por cuanto montamos una escena principal al frente de la carroza que comunica todo el concepto de la misma como se ve en el diseño final. para este caso se utilizo una técnica de pintado en diseño digital (Adobe photoshop), llevando así a que las tecnologías se involucren en el diseño de las carrozas.



Teniendo en cuenta que el trabajo de la fabricación de esta carroza fue muy similar con la de "Ladrones de fantasía" muestran una relación del producto final en el cual se enmarca todos sus componentes de diseño, desde la escultura con una caracterización de los personajes presentando el hecho que se quiso poner en escena, en este caso en la figura principal como un niño triste acompañado de su perro trabaja llevando una carreta como normalmente se ve en las plazas de mercado. De igual manera se enmarca sus otros componentes de tal forma que se refuerce el concepto del diseño.

Esta carroza también se mostraba un movimiento mecánico, el cual consistía en que la figura principal (el niño) estuviera caminando halando la carreta haciendo referencia a la escena de estar trabajando, para esto se utilizaron los mismos principios de los movimientos en la anterior carroza, que funciona a base de poleas y piñones. Este movimiento se proyectó más visualmente ya que la figura como tal tenía un gran tamaño que estaba por los nueve metros de altura.



Desde el diseño se planteó que la caracterización de los personajes y la puesta de escena sería lo más representativo en este trabajo, no obstante se referencia una modalidad del mensaje logrado por parte del diseño el cual enmarca un hecho real de la vida cotidiana, llevado a un trabajo artístico contextualizado en la fiesta del carnaval de Pasto destacado por el colorido, tamaño y expresión.



Su puesta en escena y ya dentro del desfile la admiración por parte del público espectador, que desde la comunicación entendieron el mensaje inmerso en esta propuesta, hizo de esta un despliegue de admiraciones el cual redundaba en su componente semántico que era objetivo y explícito en esta carroza.

De igual modo este conjunto de elementos distribuidos de tal manera que la escena principal al frente con el niño halando la carreta de trabajo, los personajes atrás relacionando un futuro perdido para el niño, y la alegría de ser infante personificando con la cabeza de un payaso en la parte final, mostraba un trabajo de diseño, escultura, pintura y montaje bastante claro que se hacía notar en los comentarios o pensamientos de los espectadores.



Imagen 12. Montaje final de la carroza 2

5.3. La otra cara del carnaval año 2012.

Ocupa el 9 lugar en la premiación del concurso.

Autor: José Luis Córdoba Ruiz

Tema.

Para este trabajo se toma la labor de los artistas del Carnaval de negros y blancos de Pasto, quienes por el amor a las carrozas dejan todo atrás sin darse cuenta que se vuelven locos por su arte, siendo esta faceta el lado que el espectador no conoce de los artistas.

Título original (o dado por el autor)

La otra cara del carnaval.

Título final (o el asignado por los observantes/jugadores)

"La del mago".



Diseño de la carroza.

En el diseño se muestra la caracterización del tema por medio de los personajes relacionados con el contexto de la propuesta conceptual, logrando así que en la carroza se observe un componente estético y conceptual funcional e informativo para el espectador.

Como figura principal se diseña un hombre, quien encarna al artista del carnaval, en sus manos lleva unas marionetas que hacen referencia a las creaciones de los personajes que los artistas dan vida para representar en sus carrozas.

También se diseña un conjunto de elementos que fortalece conceptualmente la escena en lo anterior nombrado en el significado y mensaje (componente semántico).



bricaci...
o de el...
rmente...
personaje prim...
forma escult...
os personajes de esta carroza y para dar vida a...
ilizo icopor con las mismas técnicas conocidas...
ste caso particularmente la construcción del...
hace desde una base en hierro para luego dar...
base al diseño, como se ve en la imagen se...
s en los brazos y piernas para dar una impresión...
ionetas que lleva en sus manos.

Como factor sorpresa se incorporaron otros movimientos como la elevación del cuerpo en su totalidad para crear la sensación de que se estaba levantando de la carroza para mostrarse al público en toda su dimensión, al tiempo que su cabeza giraba en 360 grados, para mostrar dos caras la de una persona normal y la otra la del artista loco y amante del carnaval

En el movimiento del personaje se utilizó una grúa mecánica que funcionaba con un motor de 2 HP, el cual levantaba la figura a una altura de 4 mts



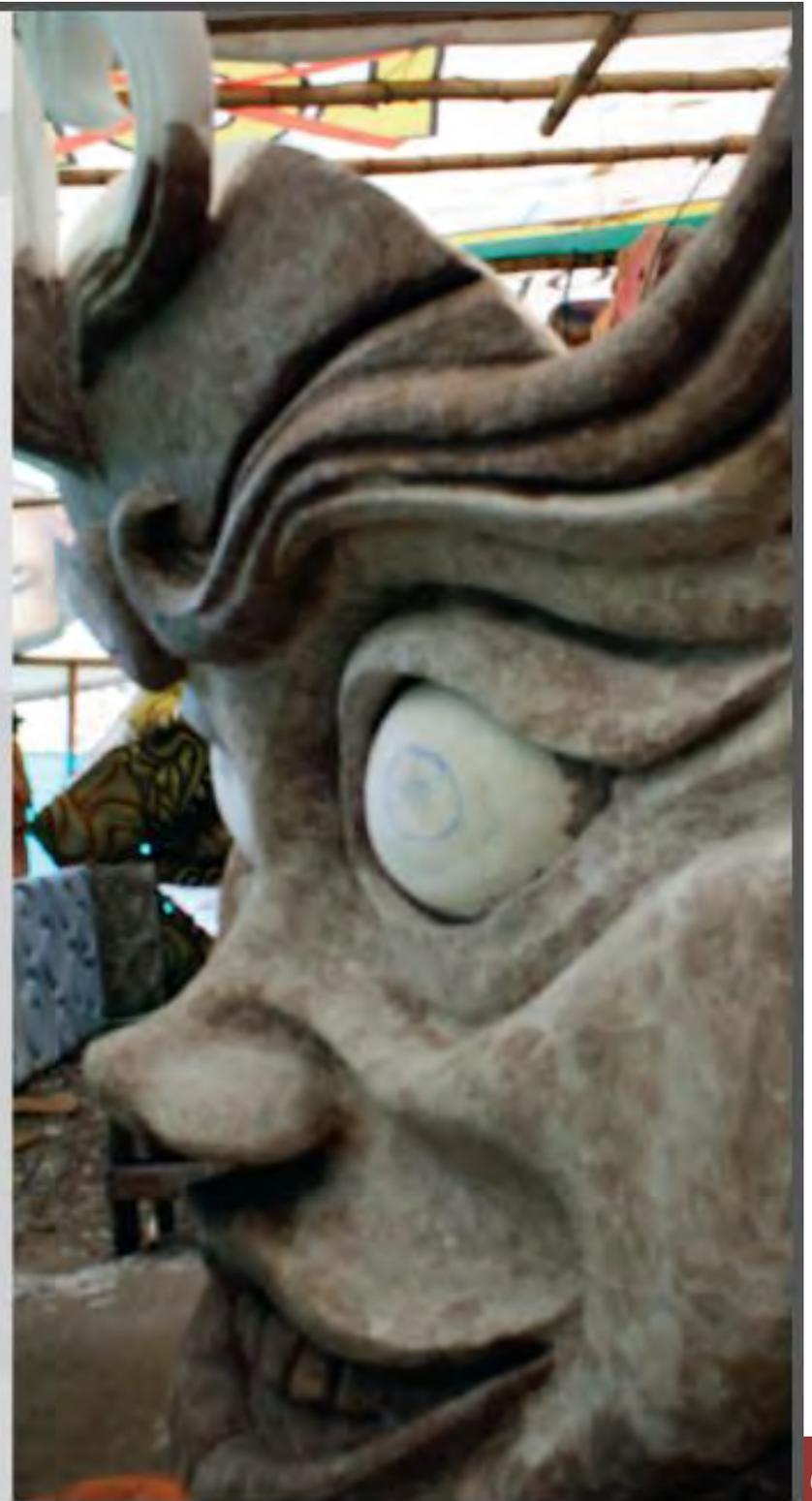
La caracterización en su escultura representa las dos facetas del artista descritas en párrafos anteriores; así mismo, la pintura con su aplicación muestra un trabajo limpio y animado que indica un entorno carnavalesco y funciona en su contexto.

El giro total de la cabeza hace referencia al mensaje inmerso en el concepto del diseño, logrando así los objetivos comunicacionales del diseño.



Con el desarrollo de los demás elementos que acompañan la escena de la carroza se observan caracterizaciones en contexto del carnaval, las que se manufacturan con las mismas técnicas conocidas, como el revestimiento de las figuras en papel de azúcar, y terminados en yeso y lacas transparentes.

En este caso vemos la máscara que va al frente de la carroza y que a la vez hace parte de los bastidores de la misma; estos son un conjunto estructural que da forma a la carroza, van en los laterales de ella y pueden construirse por módulos que al unirse forman los bastidores, o como una sola pieza que se adosa en cada uno de los lados de la carroza, llegando a medir hasta 10 metros o más.



En esta ocasión, la máscara se vuelve parte funcional de la carroza al integrarse con el nombre sin entorpecer la visibilidad del motivo, logrando así un entorno comunicacional; asimismo se observa la disposición de otra figura que también juega un papel importante en el conjunto al reforzar el mensaje de la carroza.



En el desarrollo del entorno visual del diseño de la carroza se observa la aplicación de una paleta cromática saturada, pero cuyo contraste logra una intensidad de color en cada figura que da un efecto fantástico en la carroza y que se vuelve funcional para la misma.





5.4. Somos negros y blancos año 2013.

Ocupa el 4 lugar en la premiación del concurso.

Autor: José Luis Córdoba Ruiz

Tema.

En este año se presentó una propuesta con mensaje social en contra el racismo mostrando un diseño basado en la lucha librada durante siglos contra esta cruel forma de discriminación.

Título original (o dado por el autor)

Somos negros y blancos.

Título final (o el asignado por los observantes/jugadores)

“La del diablo”.





Significado y mensaje (componente semántico)

Durante años hemos observado toda clase de discriminación hacia muchas razas humanas, ya sea por su color de piel, por su etnia, o clase social; si bien conocemos que aún en estos tiempos todavía se manifiestan casos de racismo, de diferencia, de distinción, no podemos ignorar todas las luchas que a nivel mundial se han desarrollado para poder unir esfuerzos, con el fin de cambiar este pensamiento que algunos seres humanos o clases sociales las presentan.

Estas manifestaciones no son más que un hecho de ignorancia, son la representación de un daño que la misma humanidad se ocasiona, es el sentimiento de crueldad, de maldad, que se apodera de sus pensamientos por querer discriminar a sus semejantes.

Pero es aquí donde algunos seres humanos creyentes de una mejor solución, se unen y suman sus fuerzas para luchar con este acto de crueldad, juntando sus pensamientos e ideales para demostrar que todos los seres humanos somos iguales, y que al unimos como una sola raza sin guardar ninguna clase de prejuicios y de la forma mas racional derrotaríamos este mal, para así poder celebrar una fiesta de hermandad en la cual nos congreguemos todos con el fin de llevar una mejor y más tolerante actitud.

Una clara demostración de respeto y de tolerancia lo vivimos nosotros cada año, en donde nos unimos en una manifestación cultural y de admiración por nuestra tradición, para celebrar nuestro carnaval donde demostramos que todos "Somos Negros y Blancos".

El proceso de diseño se enmarca en el contexto del mensaje, buscando lograr que se pongan en escena las manifestaciones de una lucha contra este pensamiento de discriminación, representado en el diablo como la maldad de los pensamientos erróneos de algunas personas, y la unión de las razas reflejada en la cara principal de adelante, con los guerreros luchando contra éste, para mostrar que sí hay quienes combaten tales prácticas excluyentes.

Dentro de la caracterización se busca mostrar unos factores semánticos, en cuanto a la personificación de las figuras y de la escena como tal, que dejen un mensaje fácil de asimilar por el público



Como parte final de bocetación se refuerza el concepto con la aplicación de lápiz color, utilizando una paleta cromática saturada ya que el contexto del carnaval así lo exige.

Dentro de lo conocido por la evolución del carnaval en todos sus factores se busca en esta carroza recrear una aplicación de color novedosa que lo caracterice y de juego a una demostración de colores saturados y resaltados por el contexto de la figura.

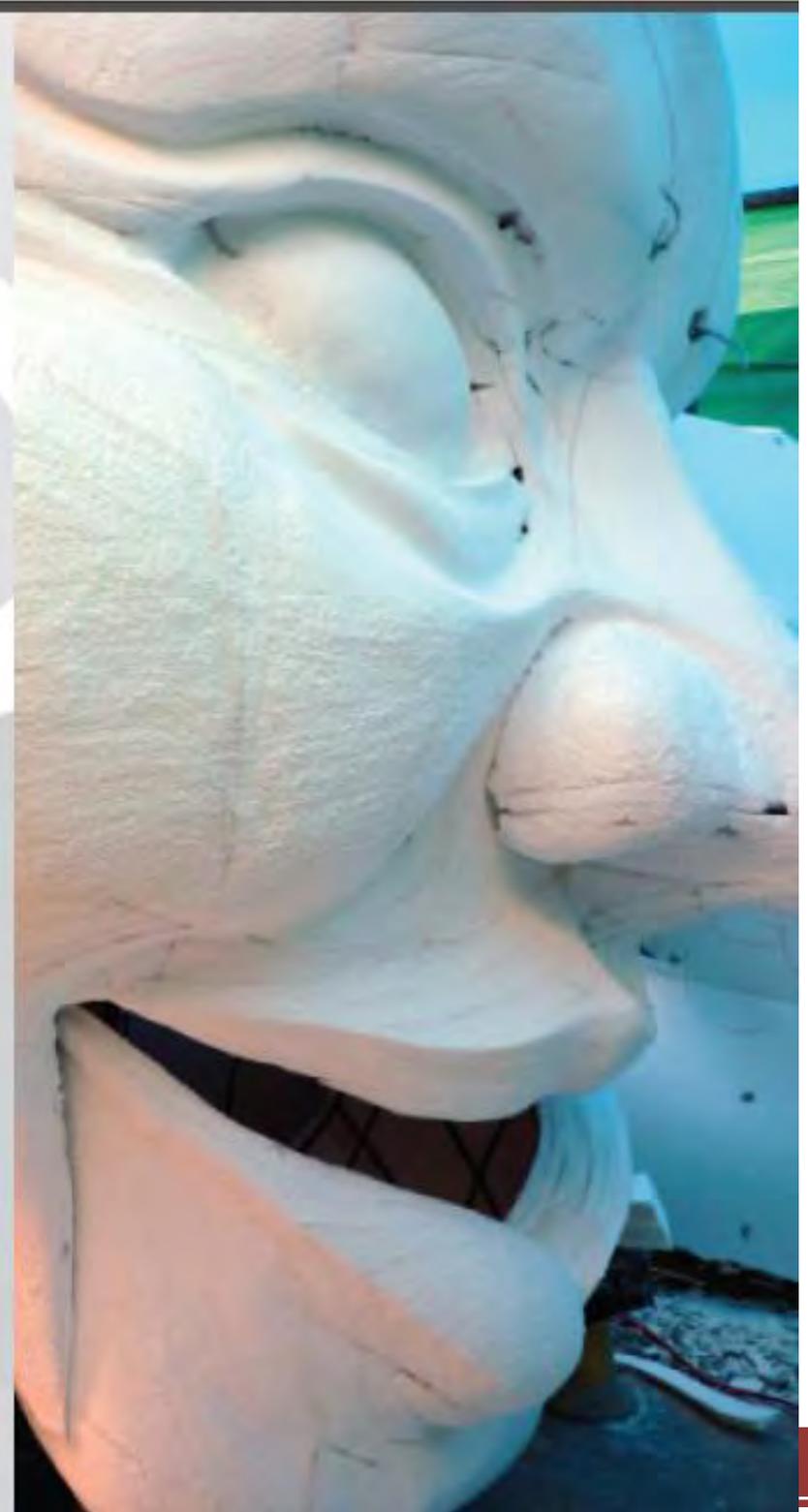


En el trabajo de construcción de esta carroza se observa ya una evolución en cuanto al tallado, logrando recrear con mas expresión y movimiento la escultura.

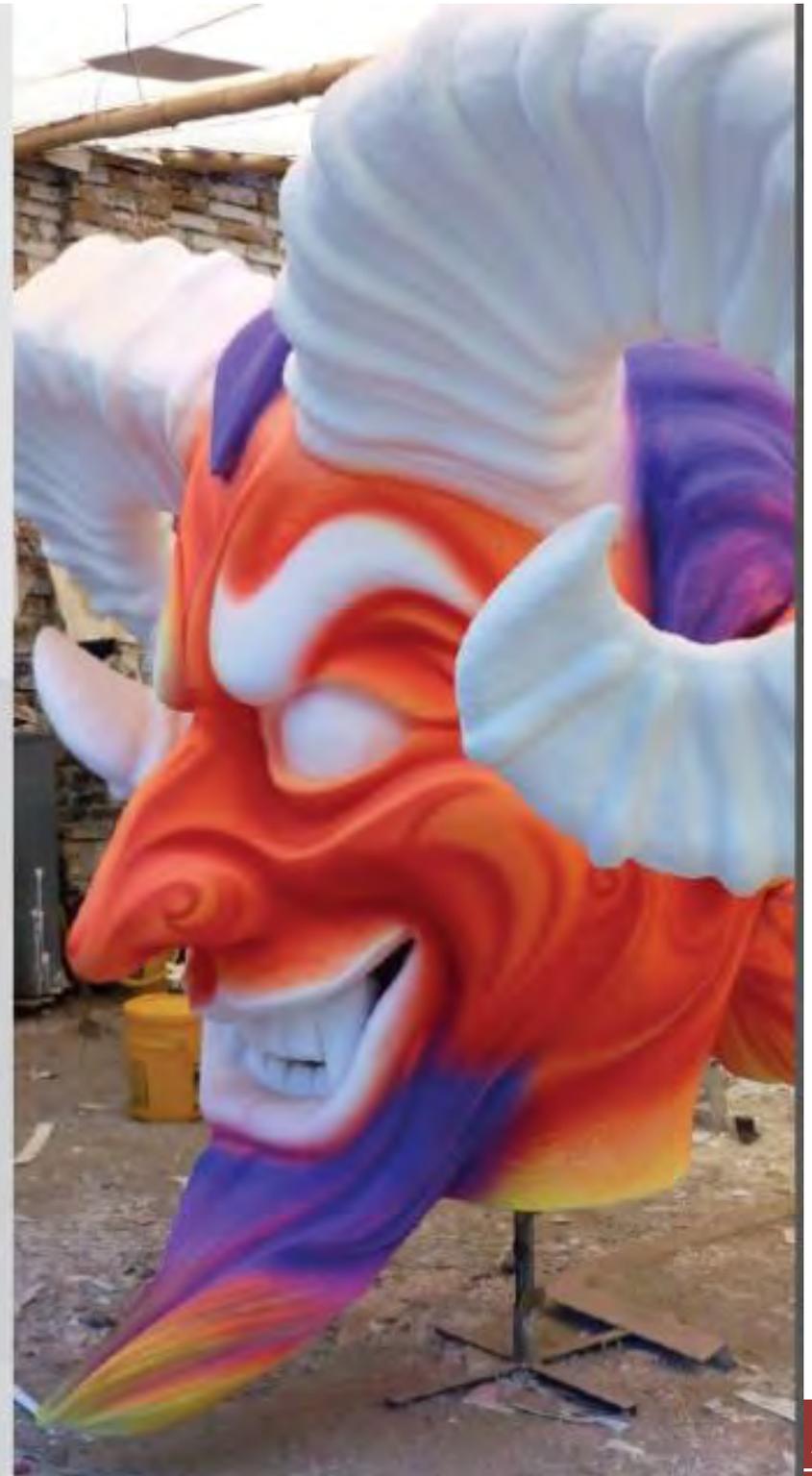
En su tallado miramos un trazo mas fuerte y mas profundo, buscando que se caracterice en cada una de sus figuras el objetivo dentro de la composición de la carroza.



El material principal en la elaboración de esta carroza, el icopor, se presta para lograr una escultura limpia y mas detallada, además de que su liviano peso facilita la creación de obras de gran magnitud



En el trabajo de pintura se recurre a la utilización de recursos artísticos, buscando implementar en las obras una aplicación más detallada de color para formar una serie de elementos gráficos que den más expresión a la escultura.



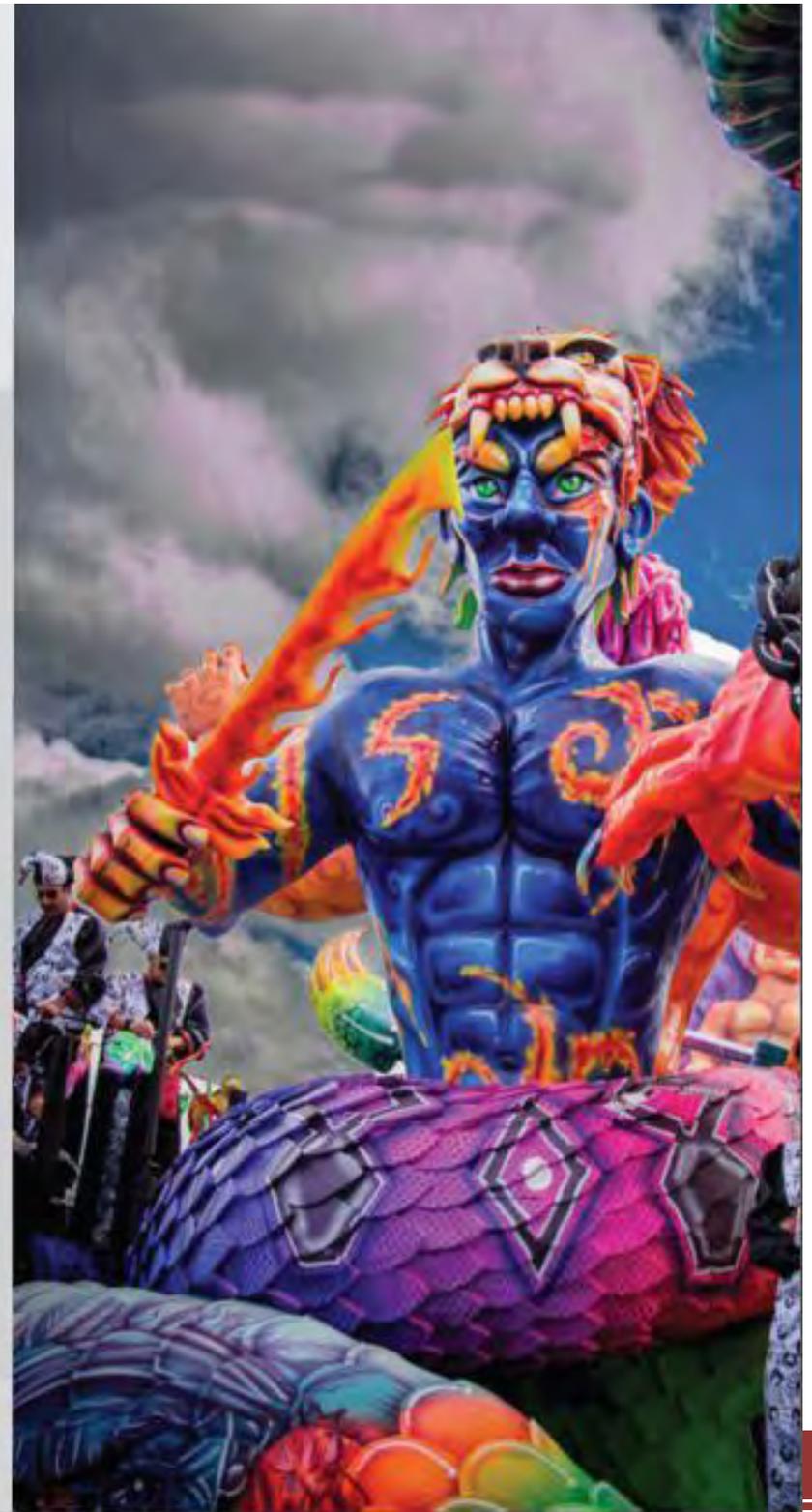
Elementos de detalle realizados con aerografía le dan una característica novedosa, haciendo parte del diseño como tal, formando entornos comunicacionales en cada uno de sus aspectos. la paleta cromática mas saturada, que con matices artístico logran dar un valor agregado al conjunto de la carroza, ya que se denota un trabajo mas profesional. También su factura logra un avance de terminados que favorecen la apreciación visual de la misma.



Elementos de detalle realizados con aerografía le dan una característica novedosa, haciendo parte del diseño como tal, formando entornos comunicacionales en cada uno de sus aspectos. la paleta cromática mas saturada, que con matices artistico de diseño logran dar un valor agregado al conjunto de la carroza, ya que se denota un trabajo mas profesional. También su factura logra un avance de terminados que favorecen al la visual de la misma.



Imagen 14. Montaje final de la carroza 4



5.5. Lectura un mundo de aventura año 2014.

Ocupa el 2 lugar en la premiación del concurso.

Autor: José Luis Córdoba Ruiz

Tema.

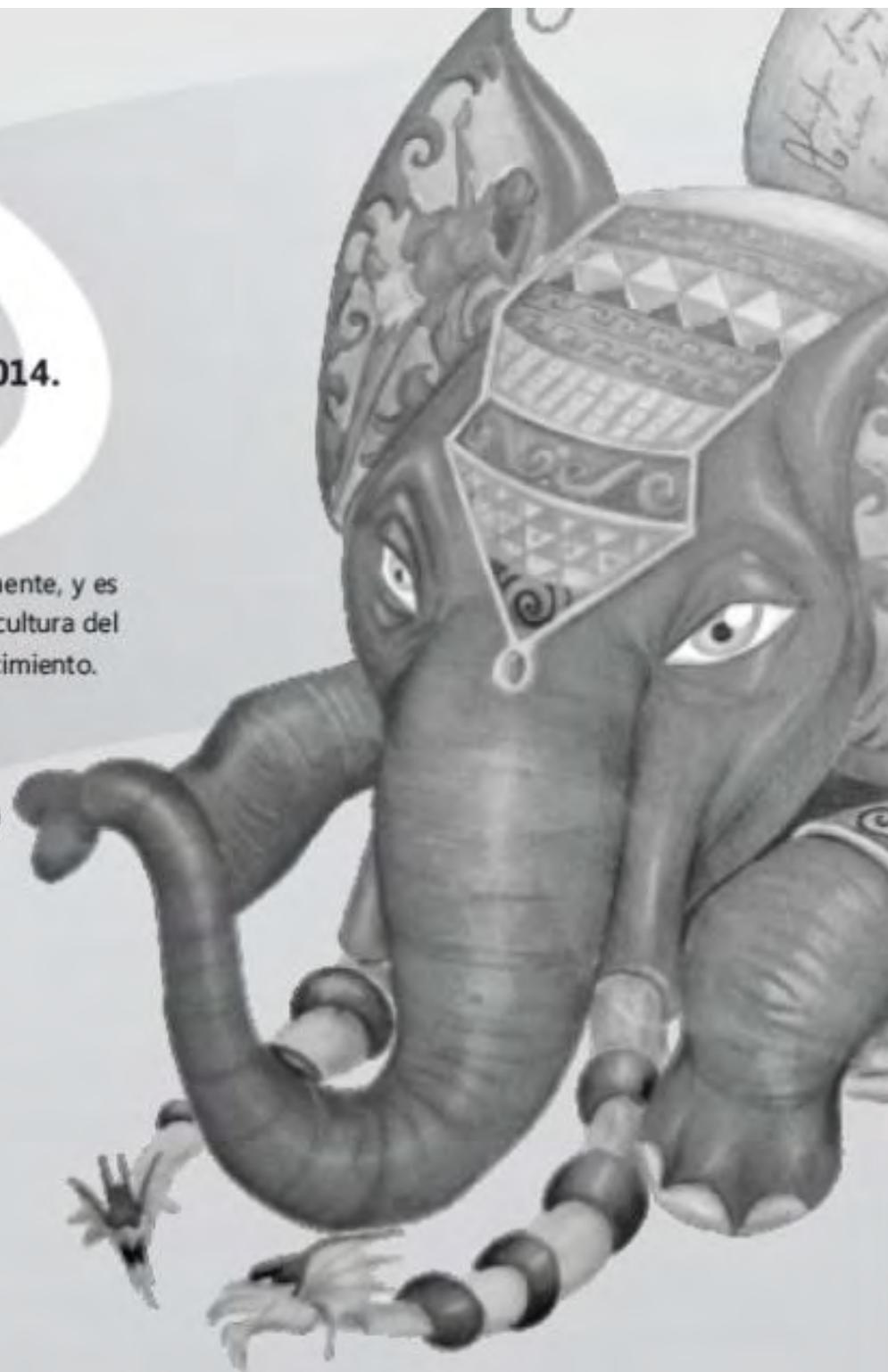
En este tema represento una postura conocida mundialmente, y es que hemos dejado a un lado los libros, ya no tenemos la cultura del libro, se nos olvida que es la herramienta principal del conocimiento.

Título original (o dado por el autor)

Lectura un mundo de aventura.

Título final (o el asignado por los observantes/jugadores)

"La del elefante".



Significado y mensaje (componente semántico)

Esta nueva creación artística es el esfuerzo de mostrar un mensaje universal como el de la lectura, una herramienta importante del trabajo intelectual que pone en acción la agilidad mental y la fuerza de la inteligencia. Es así como tanto niños y adultos pueden adentrarse en el mundo de la lectura, acercarse más a los libros donde no solo se fomentaran intelectualmente, si no también podrán ser parte de esta fantasía y transportarse a este mundo lleno de imaginación y aventura.

Un elefante que simboliza la fuerza, el poder y la belleza que cabalga sobre el libro de la sabiduría, que abre sus hojas llenas de imaginación para aumentar la cultura, información y conocimiento con cuyos elementos, exigen una participación activa, una actitud dinámica que trasladara al lector como protagonista, donde los personajes toman vida, y se recrean como si de alguna forma salieran de los textos, o de los libros para mostrarnos que pueden ser parte de tu imaginación, y como duendes te cautivan y te seducen en este mundo y así no dejes de seguir leyendo, donde todos sus demás personajes se mostraran como figuras reales ante tus ojos.

Es por ello que se hace necesario no solo el entregar las herramientas a los infantes para incentivarlos a leer, sino también que vean en los más grandes la costumbre de vivir entre libros, revistas y textos interesantes, y que se les de la importancia que se merecen.

Por otro lado, la importancia de la lectura también reside en el hecho de que es a través suyo que el ser humano puede comenzar a recibir conocimientos de manera formal e insertarse así en el proceso tan complejo pero útil conocido como educación. De cualquier modo, siempre la lectura actuará como un fenómeno que nos permite alentar nuestra imaginación, crear nuevos mundos en nuestras mentes, reflexionar sobre ideas o conceptos abstractos, entrar en contacto con nuestro idioma o con otros, mejorar nuestra ortografía, conocer más sobre otras realidades en el mundo.



En desarrollo del diseño se conceptualizó el significado y el mensaje del tema; se incorpora un texto alusivo a la lectura, cuya representación se hace a través de un elefante como figura principal que lleva en su lomo todo un mundo de fantasía, representada en el ícono simbólico de los duendes, hadas y castillos recreados en la mayoría de los libros de cuentos.



Para el proceso de acreditación que formula la Corporación de los Carnavales de negros y blancos de Pasto, exigen para el año 2014 la presentación por primera vez de un prototipo tridimensional (maqueta), para la presentación del proyecto de la carroza. En este caso se desarrolla una maqueta en escala 1:15, tallada en madera y aplicación de color con la técnica de aerografía, la cual muestra un trabajo artístico de buena factura y representando el concepto.

Algo importante dentro de este ejercicio fue la ayuda que esta maqueta presto para identificar los elementos visuales que se desarrollarían para la construcción de la carroza, llevando así a recrear en la realidad un trabajo a escala de la carroza real, que por análisis se podía mejorar en cuanto su escultura, talla, pintura y armado, fue también herramienta principal del artista, porque guiaba al proceso de montaje logrando que no se alteraran las formas ya sea por medidas o disposición de las figuras.



Del trabajo de talla se da un paso gigante a la expresión de la escultura logrando mejorar la intención visual de la maqueta donde se caracteriza unos personajes mas fantásticos e irreales que fortalecen a la dinámica visual de la carroza, en este caso los dos personajes representando unos duendes forman un concepto visual universal que para el espectador sería mas receptivo, por su escultura talla y diseño.

En el trabajo de construcción se manejan las mismas técnicas anteriormente conocidas de materiales, herramientas y acabados.



En la figura principal de la carroza, en este caso el elefante, se desarrolla un proceso de investigación de su tallado para lograr dar una expresión artística y una caracterización de fuerza y poder en el mensaje. En el factor de escultura por su envergadura o tamaño de la figura fue necesario desarrollarlo en dos partes la parte de la cabeza y la del cuerpo.



El trabajo final de construcción manifiesta un factor de escala bastante acertado que logra dar un valor agregado al entorno de la carroza mostrando un trabajo de construcción limpio y novedoso.



La aplicación de color con una paleta saturada, muestra un desarrollo novedoso al implementar elementos de diseño como componentes decorativos que fortalecen en cada una de las figuras el entorno visual de su exposición, para este caso se desarrollan unas técnicas de aplicación de pintura con base en plantillas para lograr dar efectos de profundidad y movimientos orgánicos en los detalles.

Su manejo cromático es bastante limpio y maneja un contraste funcional que logra adaptarse al contexto del carnaval llenado así una visual bastante recreativa para el concepto de la carroza.



Un factor novedoso en la parte escultural fue el movimiento articulado de la trompa del elefante que podía desplazarse en todas direcciones y no dejaba de ser parte de la expresión artística, de igual manera se incorpora el sonido como parte del factor sorpresa. De otra parte, las orejas tenían su propio movimiento abriéndose totalmente para mostrar así la majestuosidad del elefante, representativa a los ojos del público.

Siguiendo con la explicación de la aplicación de color observamos dos clases de materiales que son los vinilos fluorescente y las lacas entonadoras, estos dos diferenciados por la luminosidad y saturación de color, que al ser combinadas en sus aplicaciones, dan resultado a la paleta cromática utilizada en este caso.



Imagen 15. Montaje final de la carroza 5

Ya en su puesta en escena comprobamos que el trabajo final comparte mucho con lo propuesto en la maqueta, pero que en favor de mejorar su expresión y fortalecimiento conceptual se logró dar mejor detalle.

Es así como el componente semántico se desarrolla en todo el conjunto de la carroza para dar el mensaje al espectador y cumplir con el objetivo comunicacional de la carroza.



capítulo 6

A manera de conclusiones

cada sujeto construye de ellas; esto nos acerca a lo que Hernández F. (2005) plantea sobre la manera como opera la cultura visual en analogía con la metáfora del rizoma aludiendo a la figura empleada por Deleuze y Guattari (2000)³.

Estas tensiones resultan más evidentes al momento del juzgamiento, la valoración y la calificación por parte de los jurados, quienes tienen una cultura visual y un universo estético/cognitivo de tipo académico desde los cuales construyen los juicios de las carrozas y que no necesariamente corresponden a los de los observantes/jugadores.

Entonces, ese se convierte en el momento en que "[...] lo visual se pone en entredicho, se debate y se transforma como un lugar siempre desafiante de interacción social y definición en términos de clase" (Mirzoeff, 2003:19). En otras palabras, lo que para la comunicación visual podría entenderse como riesgo connatural a ella misma, toma un carácter de provocación en la medida en que es esta calificación la que valida el supuesto éxito de la carroza, más como hecho estético desde referencias académicas quizás también más próximas a culturas foráneas como las eurocéntricas o las norteamericanas, que como hecho de comunicación visual que trata de responder desde las subjetividades del entorno cultural en el que tiene lugar el Carnaval y para cuyos jugadores se presenta el espectáculo.

En este punto se nos plantean preguntas como: ¿Desde qué cultura visual juzgan los jurados las carrozas y cuánto se aproxima u opone ella a los sentidos y las subjetividades de los autores y de los observantes/jugadores? ¿Qué tanto importan para los autores, en el

momento de definir su proyecto, las experiencias valorativas vividas en juzgamientos anteriores o las experiencias de reconocimiento social vividas en el mismo desfile como encuentros simbólicos con los observantes/jugadores? En este sentido, ¿quiénes terminan imponiendo una cultura visual en los carnavales de Negros y Blancos de Pasto?

6.2 Sobre la propia experiencia

Asumir las carrozas como espacios alternativos de diseño gráfico/comunicación visual, transforma la experiencia creativa de su producción convirtiéndola también en una experiencia investigativa y de aprendizaje que exige reflexiones teóricas y conceptuales, consideraciones metodológicas relativas a la recolección de datos y al registro de los procesos y subprocesos de diseño y comunicación involucrados en todo el desarrollo, desde la incubación de la idea hasta la puesta en escena durante el desfile del seis de enero, pasando por la documentación de la idea, la bocetación/maquetación, la producción de la carroza con sus aspectos materiales, técnicos y funcionales, y el análisis de los encuentros/desencuentros con los diferentes sujetos de comunicación a través de quienes además construimos procesos de aprendizaje y significación.

De hecho, esta experiencia nos revela la riqueza a la vez que la complejidad de los múltiples escenarios en los que podemos generar procesos de interacción como diseñadores gráficos y productores de comunicaciones visuales, pero al mismo tiempo nos compromete con lo que pasa después con los sujetos sociales de nuestra comunicación

y más aún con la búsqueda de nuevos paradigmas como el del diseño total, con una visión más inter y transdisciplinaria, abierta al intercambio de lecturas y significados y a la cooperación entre saberes y ciencias, entre las mismas ciencias y entre las artes y los diseños, lo que nos exige derivar en permanente estado de alerta para advertir en cada entorno cotidiano los infinitos acontecimientos visuales que esperan la intervención del diseño.

Se nos antojan en este punto nuevas preguntas: ¿cómo advertir estos nuevos espacios y cómo abordarlos mediante la investigación sin que sus formalismos alteren de modo negativo las dinámicas creativas? Teniendo en cuenta la riqueza simbólica del carnaval y las inmensas posibilidades de su exploración en beneficio de sus productores, ¿cómo avanzar hacia la creación de industrias creativas sin caer en la seductora trampa de su reducción a las exigencias del mercado?

Finalmente, ésta sin duda resulta una gran experiencia en mi formación profesional como Diseñador Gráfico y como productor del Carnaval.

¹Las siguientes conclusiones incluyen conceptos de la Asesora del Proyecto que se referencian aquí como: USCÁTEGUI, M. (2014) Notas de asesoría.

²Entendemos aquí los sujetos sociales como grupos de personas que conforman un sujeto colectivo, cuando manteniendo su condición de sujeto individual y su subjetividad en la producción y reconstrucción de significados, comparten intereses y pautas culturales comunes.

³Según esta metáfora la cultura visual, como los rizomas, crece de forma compleja y diversa, de modo que una misma raíz se extiende dividiéndose en múltiples sentidos que corresponden a una numerosa audiencia heterogénea.

Bibliografía

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y NETGRÁFICAS

ARFUCH, L., CHAVES N., LEDESMA, M. (2003). Diseño y comunicación. Buenos Aires: Paidós.

BACHELARD, Gastón (1997) La formación del espíritu científico. Contribución a un psicoanálisis del conocimiento objetivo. México: Siglo XXI Editores.

CHAVEZ, N., Arfuch, L (1997). Diseño y Comunicación. Mexico: Paidos.

CARAD (2008) Fundamentos del diseño en la universidad colombiana. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana - RAD

COSTA, J. (2013) Cambio de paradigma: la Comunicación visual. Disponible en: <http://foroalfa.org/joan-costa> (Consultado: Febrero 2013)

DORFLES, Guillo. (1969). Nuevos ritos, nuevos mitos. Barcelona: Lumen.

DORMER, Petter. (1993). El diseño desde 1945. Barcelona: Destino.

FLUSSER, Vilém. (2002). Filosofía del diseño. Madrid: Síntesis.

GEERTZ, C. (2006). Los estudios de cultura visual: La construcción permanente de un campo no disciplinar. La Puerta. Publicación de Arte y Diseño. 2. pp. 87-97.

GOMBRICH, E.H. La imagen visual, su lugar en la comunicación. E. Debate: Madrid, 2000.

HASKET, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana. Barcelona: Gustavo Gilli.

HERNÁNDEZ, Fernando. (2005). ¿De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual?. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/34314089/De-que-hablamos-cuando-hablamos-de-cultura-visual> (Consultado: Febrero 2014)

HERNÁNDEZ, F. (2010). Educación y cultura visual. Barcelona: Octaedro.

JIMÉNEZ U., Carlos M.: (2014) (Entrevista para este proyecto)

MUNARI, Bruno (1985) Diseño y Comunicación Visual, Octava Edición, Editorial GG.

ICOGRADA (2007). Defining the profession. Disponible en:
<http://www.icograda.org/about/about/articles836.htm> (Consultado: Febrero de 2013)

ICOGRADA (2011). Icograda Design Education Manifiesto 2011. Disponible en:
<http://www.icograda.org/education/manifiesto.htm> (Consultado: Febrero 2013)

LEDESMA, María (2003). Diseño y comunicación. México: Paidós

MELENJE ARGOTE, Andrea (2014) Itinerario: Diseño Gráfico, Cultura Visual e identidades locales. En: Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°47 Tejiendo identidades latinoamericanas. Año XIV, Vol. 47, Marzo 2014, Buenos Aires, Argentina. Disponible en:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php (Consultado: Enero 2014)

MIRZOEFF, N. (2003). Una introducción a la cultura visual. Barcelona: Paidós.

MITCHELL, W. J. T. (2003, noviembre). Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual. Estudios visuales. Recuperado de:
<http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num1/mitchell.pdf>

SOLÓRZANO Augusto (2009) Historia conceptual, un primer paso para concebir la sostenibilidad en el diseño gráfico. En: Revista KEPES Año 6 No. 5 enero-diciembre 2009, págs. 127-139. Disponible en:
http://200.21.104.25/kepes/downloads/Revista5_8.pdf (Consultado: Febrero de 2013)

USCÁTEGUI, M. (2011). La investigación artística, apuntes mínimos. Revista Pensartes N° 4. Facultad de Artes, Universidad de Nariño. Pasto (Col.) (pp 15 -18)

USCÁTEGUI, M. (2012) (s.e.) Notas de clase

USCÁTEGUI, M. (2013-2014) (s.e.) Notas de clase

USCÁTEGUI, M. (2014) (s.e) Notas de asesoría

ZARAMA de la Espriella, Germán; MUÑOZ CORDERO Lydia Inés, (1992)"Carnaval de Negros y Blancos", Pasto, Corporación Autónoma de los Carnavales del Municipio de Pasto.

http://www.imageandart.com/tutoriales/teoria/comunicacion_visual/index.html.
(Consulta hecha Septiembre del 2009).

<Http://www.monografias.com/trabajos12/fundteo/fundteo.shtml> Consulta (hecha Octubre del 2009).