

**DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MULTIMEDIAL DE LOS CARNAVALES
DE NEGROS Y BLANCOS EN SAN JUAN DE PASTO.**

**ROBERTO CARLOS GOYES BURBANO
JORGE RAUL GRIJALBA BASTIDAS**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICA
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES Y MATEMÁTICAS
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMATICA
SAN JUAN DE PASTO
2004**

**DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MULTIMEDIAL DE LOS CARNAVALES
DE NEGROS Y BLANCOS EN SAN JUAN DE PASTO.**

**ROBERTO CARLOS GOYES BURBANO
JORGE RAUL GRIJALBA BASTIDAS**

**Trabajo de Grado presentado como requisito parcial para optar al título de
LICENCIADOS EN INFORMÁTICA**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICA
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES Y MATEMÁTICAS
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
SAN JUAN DE PASTO
2004**

“Las ideas y conclusiones aportadas en la tesis de grado, son responsabilidad exclusiva de los autores”

“Artículo 1 del acuerdo No. 324 del octubre 11 de 1966, emanada del honorable Consejo Directivos del la Universidad de Nariño.”

Nota de aceptación:

Presidente

Jurado

Jurado

San Juan de Pasto, noviembre de 2004

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	14
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	15
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	15
2. JUSTIFICACIÓN	16
3. OBJETIVOS	18
3.1. OBJETIVO GENERAL	18
3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	18
4. MARCO CONTEXTUAL	19
4.1. DELIMITACIÓN	19
4.2. LIMITACIÓN	19
5. MARCO REFERENCIAL	20
5.1. MARCO TEORICO	20
5.1.1. Costumbres de Colombia	20
5.1.2. Carnaval.	22
5.1.3. La informática y su aporte a la comunidad.	23
5.1.4. Multimedia y Pedagogía.	23
5.1.5. Principios para combinar colores.	24
5.2 . MARCO LEGAL	25

6. ELEMENTOS TECNOLÓGICOS QUE PERMITEN LA INNOVACIÓN EN EL MANEJO DE LA INFORMACIÓN	54
7. METODOLOGÍA	56
8. CRONOGRAMA	58
9. CONCLUSIONES	59
10. RECOMENDACIONES	60
BIBLIOGRAFÍA	61
ANEXOS	62

LISTA DE TABLAS

	pág.
Tabla 1. Reglamento General de Precarnaval y Carnaval de Negros y Blancos del Municipio de Pasto.	27

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Manual del usuario.	63
Anexo B. Grafica del mapa de navegación.	69
Anexo C. Convenio Universidad de Nariño - Oficina del Carnaval	70

RESUMEN

El trabajo APLICACIÓN MULTIMEDIAL DE LOS CARNAVALES DE NEGROS Y BLANCOS EN SAN JUAN DE PASTO es una recopilación de información en forma de texto, audio y video de una de las manifestaciones culturales del sur de Colombia. Dicha información es presentada dentro de un ambiente ameno, que además permite al usuario conocer de primera mano la evolución y los detalles más significativos de esta singular festividad.

ABSTRACT

The work "APLICACIÓN MULTIMEDIAL DE LOS CARNAVALES DE NEGROS Y BLANCOS EN SAN JUAN DE PASTO " is a summary of information in text form, audio and video of one of the cultural manifestations of the south of Colombia. This information is presented inside an interesting atmosphere that also allows the user to know the evolution and the most significant details in this singular festivity first hand.

INTRODUCCION

Los carnavales de San Juan de Pasto son una de las festividades más representativas del sur de Colombia cuya importancia radica en la riqueza cultural social y económica. Estos se caracterizan por el uso del lenguaje simbólico, expresiones teatrales y lúdicas colectivas que se transmite de generación en generación y que cobran vida con la práctica de la tradición y la adaptación a las nuevas e innovadoras formas artísticas.

Históricamente los principales gestores y protagonistas de los carnavales han sido los artesanos quienes a pesar de su extracción humilde no escatiman recursos, creatividad ni esfuerzos para lograr los mejores resultados. El presente trabajo pretende unificar los conceptos de tecnología y tradición, utilizar las facilidades que nos brinda el mundo moderno para hacer más asequible nuestra cultura a propios y extraños.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Los carnavales de San Juan de Pasto, han sido desde sus inicios una de las principales cartas de presentación ante el país y el mundo, de nuestra riqueza cultural; caracterizados por su creatividad, dinamismo y fantasía, dichos carnavales representan el sentir de un pueblo cuya visión particular le imprime la originalidad ya reconocida.

A pesar de la difusión que actualmente tienen, no se pueden ahorrar esfuerzos en hacer importantes aportes a esta causa, y más aún cuando estos han sido considerados, según la LEY No 706 del 26 de noviembre de 2001 de la República de Colombia, como patrimonio cultural de la nación. Por ello, ante la posibilidad de llevar a su máxima expresión estos carnavales, es necesario aprovechar los medios y las herramientas tecnológicas que por fortuna tenemos a nuestro alcance. De tal modo que se pueda proporcionar de una manera ágil y amena los detalles más importantes de esta expresión cultural rebotante de cultura, historia, arte y humanismo.

En este orden de ideas, consideramos de mucha utilidad la creación y diseño de una aplicación multimedial, que permita difundir de manera efectiva la riqueza artística y cultural de la cual nos sentimos tan orgullosos.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿CÓMO PODEMOS MEJORAR LA PRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN RELACIONADA CON LOS “CARNAVALES DE NEGROS Y BLANCOS EN SAN JUAN DE PASTO” MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DE LA INFORMÁTICA, DE MODO QUE SE CONTRIBUYA CON LA DIFUSIÓN CULTURAL, ARTÍSTICA Y SE FOMENTE EL TURISMO EN NUESTRO DEPARTAMENTO?

2. JUSTIFICACIÓN

Los orígenes de los Carnavales de negros y blancos en San Juan de Pasto, se remontan a la época indígena y son el resultado de la fusión de ritos, música, danza, teatro, tradición y otras expresiones artísticas, cuya amalgama ha evolucionado hasta convertirse en un vehículo de paz cuya acción democratizadora promueve la unión entre los pueblos.

Para nadie es un secreto la crisis económica por la que atraviesan actualmente los países en vía de desarrollo, fruto de la globalización económica, crisis de la cual nuestro país no se escapa y que se siente principalmente en los departamentos marginados como Nariño, el cual carece casi por completo de fuentes de empleo y cuya población sobrevive básicamente de la agricultura. En estas circunstancias la economía formal e informal, impulsadas por eventos como el carnaval de negros y blancos, cobran una marcada importancia ya que representan una fuente de ingresos que permite aliviar de algún modo las dificultades económicas.

Entre los sectores más beneficiados por la dinámica económica del carnaval podemos mencionar: el servicio de transporte aéreo y terrestre, el sector turístico y hotelero; las pequeñas fábricas de talco, cosmético, pólvora, artesanías, venta de licores, etc. Por esto y por mucho más el significado económico de los carnavales merece ser resaltado como una de las estrategias en la búsqueda de la prosperidad en nuestra región.

Culturalmente el carnaval muestra una ventana en la que los mitos y las leyendas son representados, dándonos a conocer y rescatando la tradición oral de nuestra región que son papel principal de esta mágica y colorida fiesta, también son tomados los hechos actuales de tal forma que pueden causar risa a pesar de lo dolorosos que sean, evidenciando el buen sentido del humor de los pastusos. Los artesanos hacedores de ilusiones, hadas madrinas, duendes, gnomos que llegan con su magia a formar una parte primordial de esta magnífica fiesta, son capaces de mostrarle al mundo la belleza, la pureza del alma y lo inmenso que tenemos el corazón todas las personas de Nariño.

La explosión cultural que se lleva a cabo en nuestra región durante esos días contagia a propios y extraños; no se nos debe hacer raro escuchar a un gringo cantando la Guaneña, tomando chicha o chupando guaro, comiendo cuy, pintándose la cara de negro, echando talco, bailando o por lo menos tratando de moverse al candente ritmo de una negra de Tumaco. El carnaval es un virus que se propaga rápidamente, que dura algunos días, pero que permanece latente hasta la próxima oportunidad, donde se reanudará con más intensidad, esta es

una infección de cultura y felicidad que para poder describirla hay que vivirla; de esta forma se a fortalecido su carácter de trascendental.

Teniendo en cuenta el proceso dinámico en que estos carnavales se desenvuelven, donde cada año cobran vida, se renuevan, renacen y se adaptan a la realidad del momento es necesario también tomar acciones innovadoras en cuanto a su difusión. Por ello es nuestra obligación aprovechar los recursos tecnológicos que la vida moderna nos ofrece de tal modo que se incorpore como un vehículo difusor eficaz que los enaltezca sin que pierdan su esencia.

Ante la posibilidad de mejorar la presentación de nuestra riqueza artística y dado el gran arraigo cultural de los Carnavales de negros y blancos en San Juan de Pasto, se hace necesario realizar una aplicación multimedial que se constituya en un medio importante que cumpla este fin, el cual permitirá entregar a la comunidad en forma de imágenes, texto, audio y video la información y los momentos más representativos que reflejen la alegría y el significado socioeconómico y cultural de está expresión artística.

La multimedia esta contenida en un DVD-ROM. Este hecho tiene como puntos a favor el acceso a una mayor capacidad de almacenamiento de información, mayor calidad de imagen, audio y video, menor posibilidad de copia fraudulenta, innovación en la presentación de multimedias. De la misma manera algunos puntos en contra serian el hecho de que no todos los computadores personales cuentan con una unidad de DVD, pero este detalle se superará en poco tiempo dado que el apresurado desarrollo tecnológico y la disminución de los costos permitirán el uso generalizado a estos medios. Por último se puede considerar como una limitación la restricción de su funcionamiento únicamente para los computadores.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Mejorar la presentación de la información relacionada con los “Carnavales de negros y blancos en San Juan de Pasto” mediante la elaboración de una aplicación multimedial informativa que sirva de apoyo al fomento de nuestra cultura.

3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Recopilar y clasificar la información necesaria relacionada con los Carnavales de negros y blancos en San Juan de Pasto (fotografías, videos, sonido y texto), con el fin de implementarla dentro de la aplicación multimedial.
- Realizar un diseño interactivo que le permita al usuario un rápido y fácil acceso a la información que este desee respecto a los Carnavales de negros y blancos en San Juan de Pasto.
- Presentar una nueva alternativa que reúna en un solo ambiente la información que refleje la riqueza cultural y artística del pueblo nariñense.

4. MARCO CONTEXTUAL

4.1. DELIMITACIÓN

EL tema a desarrollar se enfocó en las festividades que se llevan a cabo en la ciudad de San Juan de Pasto, principalmente los días 5 y 6 de enero; teniendo en cuenta también los días, 31 de diciembre, 2, 3 y 4 de enero, haciendo uso de las nuevas tecnologías informáticas como la producción multimedial.

4.2. LIMITACIÓN

El trabajo se realizó en el casco urbano de la ciudad de San Juan de Pasto. Los temas a tratar son los relacionados con las actividades carnavalescas de este municipio, con el fin de hacer un aporte en la presentación de los valores artísticos y culturales de nuestra región a la comunidad en general.

La información que contiene el producto multimedial éste será dirigido a la comunidad en general que tenga interés en los temas relacionados con los Carnavales de Negros y Blancos.

La razón principal por la que se presenta el contenido en un DVD obedece a la necesidad de una mayor capacidad de almacenamiento que beneficie la calidad de la información presentada.

5. MARCO REFERENCIAL

5.1. MARCO TEORICO

5.1.1. Costumbres de Colombia. El filósofo escocés David Hume escribió: "la costumbre constituye la guía fundamental de la vida humana". Efectivamente, el conocimiento de las costumbres supone una guía importante para comprender el alma de un país y de sus gentes. Con el siguiente texto se intenta ofrecer una panorámica del entorno de las costumbres nacionales: cómo se casan, sus habitantes, cómo celebran las familias sus fiestas o las ocasiones **festivas, qué comen, cómo se relacionan, cómo se divierten, etc.**¹

- **Matrimonio y familia.** Muchas parejas deciden vivir juntos antes o en lugar de casarse. En las ceremonias de casamiento se suelen seguir los ritos católicos.

Los valores tradicionales siguen teniendo una gran influencia en las relaciones familiares: el padre está obligado a sostener a su familia, mientras que la mujer es la responsable de la mayoría de los asuntos de la casa. Un número creciente de mujeres trabaja fuera del hogar; casi la mitad de la población activa es femenina.

Es costumbre que los niños tengan dos apellidos; el segundo es el de la madre y el primero el del padre. La gente usa bien su nombre completo bien el apellido del padre, que es el oficial. Por lo tanto, una persona llamada José Muñoz Gómez será conocido como el señor Muñoz.

Las comidas. El desayuno habitual se compone de zumo de fruta, café (que es el principal cultivo de Colombia) o chocolate caliente, fruta, huevos y pan. Se almuerza, por lo general, al medio día, y es el momento en que tradicionalmente se reúne la familia para tomar la comida principal del día. Sin embargo, en las áreas urbanas la comida principal empieza a desplazarse alrededor de las 7 y 8 de la noche. La sopa, el arroz, la carne, las patatas, las ensaladas y los frijoles son los alimentos básicos. La cantidad y la variedad de alimentos que consume la población están determinadas en gran medida por la situación económica, y existen notables diferencias regionales en la cocina. Los platos típicos son el arroz con pollo; una sopa que se hace con mandioca, maíz, papas y pollo; un plato preparado con carne picada, salsa, habichuelas rojas, plátano frito, huevos fritos, cerdo en salazón y aguacate; y el sancocho, un estofado de carne y vegetales. Las arepas son tortas de harina de maíz.

¹ MICROSOFT CORPORATION. Enciclopedia Encarta. . [CD – ROOM]. Versión 11.0 Redmond (USA). (Citado en julio 2004)

Los colombianos valoran la buena educación y la moderación en la mesa. No suelen servirse dos veces, y se considera de mala educación comer algo sin haberle ofrecido antes a los demás. También se considera inapropiado comer por la calle.

- **Hábitos sociales.** El saludo más habitual es un apretón de manos no demasiado fuerte. Los hombres suelen dar la mano a todo el mundo cuando entran en una casa, saludan a un grupo y se despiden. Las mujeres emplean un saludo verbal o pueden besarse en la mejilla si se conocen. Los jóvenes también suelen besarse en la mejilla si son buenos amigos. El abrazo es común entre los amigos íntimos y familiares. Es habitual usar los títulos (señor, señora, doctor, entre otros) en una primera presentación. Entre los desconocidos no se emplean los nombres de pila. Los saludos más frecuentes son ¡Buenos días! y ¿Cómo está?; para despedirse se suele decir ¡Adiós!

Las costumbres varían de un grupo étnico a otro, y de una a otra región. Por lo general, los amigos y los parientes se visitan sin aviso previo, sobre todo en el ámbito rural, donde no se dispone fácilmente de un teléfono para llamar primero y establecer la cita. Cuando se invita a alguien a cenar, suele llegar alrededor de 30 minutos después de la hora fijada. Puede traer un pequeño regalo, pero no se espera que lo haga. Cuando los invitados se marchan, lo normal es que los anfitriones les acompañen hasta la puerta de la casa e incluso por la calle.

- **Entretenimiento.** El fútbol es el deporte más popular, pero los colombianos también tienen afición por muchos otros, como las carreras de bicicletas, la natación, el senderismo, el voleibol, el baloncesto y el béisbol. Muchos colombianos tienen acceso a las playas, y pueden esquiar en las montañas. Las personas de alto poder adquisitivo suelen pertenecer a clubes deportivos que permiten practicar el golf y el tenis. Las corridas de toros atraen a las multitudes. Además de las actividades sociales habituales, a la gente le gusta la música y el baile.

- **Fiestas.** Los días festivos en Colombia son: el día de Año Nuevo (1 de enero), la Epifanía (6 de enero), el día de San José (19 de marzo), Pascua, el Día del Trabajo (1 de mayo), la festividad de los santos Pedro y Pablo (29 de junio), el Día de la Independencia (20 de julio), la Batalla de Boyacá (7 de agosto), el día de la Asunción (15 de agosto), el Día de la Raza (12 de octubre), el día de Todos los Santos (1 noviembre), la Independencia de Cartagena (11 de noviembre) y el día de Navidad (25 de diciembre)".

5.1.2. Carnaval. Carnaval, fiesta popular que precede a la Cuaresma y se celebra en los países de tradición cristiana. La palabra procede de la expresión latina *carne[m] levare*, “quitar la carne”, aludiendo a la prohibición de comer carne durante los cuarenta días cuaresmales. Por lo general, se celebra durante los tres días, llamados carnestolendas, que preceden al Miércoles de Ceniza, comienzo de la *Cuaresma* en el calendario cristiano. El primer día de carnaval difiere de un país a otro. En Baviera y Austria, donde se le conoce como *Fasching*, comienza el 6 de enero, día de la Epifanía. En Colonia y otras partes de Alemania, la temporada empieza 11 minutos después de las 11 de la noche del 11 de noviembre. En algunos lugares de Francia y España se inicia el domingo de Quincuagésima (el domingo anterior al miércoles de Ceniza, principio de la Cuaresma) y termina el Martes de Carnaval. En Italia y otros países mediterráneos comienza el jueves anterior, conocido como Jueves Gordo o Lardero, aunque en otros sitios el Jueves Lardero es el siguiente al Miércoles de Ceniza.

Bailes de disfraces, máscaras y comparsas, desfiles de vistosas carrozas por las calles, así como banquetes caracterizan normalmente estas fiestas. El carnaval tiene posiblemente su origen en fiestas paganas, como las del buey Apis e Isis en Egipto, las fiestas dionisiacas griegas y las bacanales, lupercales y saturnales romanas o las fiestas celtas del muérdago.

Esta fiesta renació durante la edad media, al tiempo que se afirmaba la dureza cuaresmal (ayuno y abstinencia). Alcanzó después su máximo valor artístico en Venecia, presidida por el dux y el Senado, y en los bailes de máscaras (como el de la Ópera de París a partir de 1715). Ahora tiene su mayor expresión popular y turística en el Carnaval de Río, Nueva Orleans, Niza y Santa Cruz de Tenerife. Las máscaras (o el antifaz) son quizá el vestigio de las fiestas de Baco y Cibeles.

En Colombia entre los más llamativos está el Carnaval de Barranquilla, fiesta popular de carácter multitudinario que se celebra en esta ciudad costera, durante los días que preceden al Miércoles de Ceniza.

La ciudad de Barranquilla se paraliza prácticamente en estas fechas, y se vive exclusivamente para la fiesta. El viernes anterior al Miércoles de Ceniza se elige a la reina del Carnaval, que irá ataviada durante estas fiestas con un vestido espectacular. El día más importante es el sábado, con la grandiosa Batalla de Flores, un desfile que llega a tener varios kilómetros de longitud, y en el que los participantes se disfrazan de personajes de inspiración africana (como los congos), de animales (como la gallina, el torito, la culebra) o de seres fantásticos (como la Marimonda). Es tradición arrojar harina a los espectadores que observan el desfile. La música no se detiene ni un momento; suenan todos los estilos y ritmos posibles que, como en las danzas, dejan patente la mezcla de influencias en esta fiesta. En el departamento de Nariño, en la mayoría de municipios, sus fiestas giran alrededor de los Carnavales de negros y blancos que se celebran los

días 2, 3, 4, 5, 6 de enero donde renacen las historias de duendes, brujas, almas en pena o historias de miedo que contaban nuestros abuelos y que ahora son representaciones de color y trabajo artesanal desbordados en una carroza, disfraz o cualquier creación ingeniosa.

En el caso de la celebración de los Carnavales de negros y blancos se puede observar que se sale del calendario habitual para estas celebraciones que generalmente se realizan antes de la cuaresma y cuyas raíces provienen del sincretismo entre las culturas indígenas, hispánicas y negra

5.1.3. La informática y su aporte a la comunidad. La educación en Colombia es un derecho fundamental, que a partir de la aprobación de la ley 115 de 1994. Sentó cimientos para que se respetara como tal y se tomaran cartas en el asunto para su actualización tanto en metodologías como en áreas del conocimiento. La incursión del área de informática en el plan de estudio de las instituciones generó grandes expectativas en las diferentes ramas del saber, su aplicación en la cotidianidad ha facilitado el desarrollo de actividades investigativas ya que no posee fronteras y sus campos de acción son infinitos, los docentes han comprobado las facilidades y beneficios que ofrece la informática ya que no se deben limitar a un montón de textos y fotografías, algunas veces antiguas, ahora pueden disfrutar de muchas aplicaciones que pueden hacer sus clases más interactivas, gozar de videos, narraciones, etc. que dejan en la retina de sus estudiantes muchas ganas de continuar alimentándose de conocimiento.

5.1.4. Multimedia y Pedagogía. La informática nos ofrece muchas posibilidades en el campo de la educación, como lo son los programas educativos, páginas web informativas, presentaciones que ilustren un tema determinado,... etc.

Los productos multimediales son una herramienta que se utiliza para que el usuario esté en contacto con la información y su navegación en ella, no se vea limitada a lo que le quieren mostrar, si no, a lo que el quiere ver o consultar.

El producto multimedial informativo no educara por si solo , de ahí que las personas encargadas del uso y manejo, deben buscar estrategias metodológicas que les permitan hacer uso adecuado de este recurso, relacionado con los objetivos, contenidos y demás elementos curriculares que ayuden a desarrollar tareas de aprendizaje.

Una de las características que presentan las plataformas multimediales que ofrecen a la comunidad educativa ansiosa de conocimiento, un aprendizaje lúdico (estímulos permanentes, sonoros o visuales); Porque recrea, entretiene y enseña de manera interactiva promoviendo un aprendizaje significativo y dinámico.

5.1.5. Principios para combinar colores. La composición artística proporciona las siguientes ideas básicas para combinar colores:

- Destaque de colores: los colores parecen más oscuros sobre el blanco, más claros sobre negro y sobre un gris de igual tono se funden con éste y tienen poco destaque.
- Armonía de los colores: se obtiene ésta por analogía de grises; por matices de colores análogos; por contraste; por empleo de blanco, negro, gris, oro y plata, entre varios colores; por la textura, unos colores exaltados se suavizan y unen sobre superficie muy áspera o rugosa.

Cuando en un esquema intervienen muchas áreas pequeñas de color, estas armonizan mejor con colores análogos, pues el contraste entre ellas crea impresión de inquietud.

Al ser los colores muy relacionados, se obtendrá una sensación monótona; para animar el conjunto se debe añadir un color de contraste.

- Combinación de letras y fondos en color: cualquiera que sea la combinación en las letras y fondos, debe haber la menor cantidad posible de colores; una variedad excesiva confunde y produce un efecto chocante.

La legibilidad y destaque de letras en diversos colores y sobre diferentes fondos sigue los siguientes patrones:

- Letras amarillas sobre azul, verde, violeta o negro tienen buena legibilidad. Sobre gris algo menos y sobre pardo, relativamente legibles.
- Letras rojas sobre blanco y negro son legibles; se puede hacer más legibles con contorno negro/blanco y ancho que las aisle del fondo. Las letras en naranja son legibles en colores verdes, azules, violetas, negros, gris o pardo.
- Letras azules son legibles sobre naranja y amarillo y los son más si el azul de la letra es muy oscuro. Sobre el blanco son muy legibles, menos sobre el negro y aún menos sobre pardo.
- Letras verde sobre blanco y pardo pueden tener buena legibilidad, mejorada cuando están contorneadas por negro.
- Letras blancas son legibles sobre fondo rojo, verde, violeta y gris cuando están contorneadas de negro o cuando es mezclado un pardo con el color del fondo.

- Letras negras sobre amarillo y naranja son muy legibles, pero es sobre blanco cuando adquieren mejor destaque. Sobre rojo y verde pueden hacerse más legibles con un contorno blanco y ancho que las aisle.

5.2. MARCO LEGAL

Las leyes o decretos a que hacemos referencia en el marco legal son los que consideramos importantes como orientación en los diversos aspectos relacionados con el desarrollo de nuestro trabajo.

- **LEY GENERAL DE EDUCACIÓN (115 DE 1994).** La incorporado al currículo de educación básica una nueva área: tecnología e informática despertando mucha expectativa dentro de la comunidad educativa.

La constitución política de Colombia, en los artículos 63 y 72 hace referencia al patrimonio cultural de la Nación, éstos a su vez sustentan a la ley 397 de 1997, en el título II, artículo 4, donde se define Patrimonio Cultural de la Nación: “**El Patrimonio Cultural de la Nación** esta constituido por todos los bienes y valores culturales que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como la tradición, las costumbres y los hábitos, así como el conjunto de bienes inmateriales y materiales, muebles e inmuebles, que poseen un especial interés histórico, artístico, estético, plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, ambiental, documental, literario, bibliográfico, museológico, antropológico y las manifestaciones, los productos y las representaciones de cultura popular.”

- **LEY No 706** del 26 de noviembre de 2001 de la República de Colombia “Por medio de la cual se declara Patrimonio Cultural de la Nación El Carnaval del Distrito Especial Industrial y Portuario de Barranquilla y los Carnavales de Pasto y se ordenan unas obras”

El Congreso de Colombia Decreta:

- **Artículo 1.** Se declaran Patrimonio Cultural de la Nación al Carnaval de Distrito Especial Industrial y Portuario de Barranquilla y los Carnavales de Pasto y se les reconoce la especificidad de la Cultura Caribe y Nariñense a la vez que se les brinda protección a sus diversas expresiones.
- **Artículo 2.** Para el debido cumplimiento de lo dispuesto en la presente ley el Gobierno Nacional podrá incorporar en el presupuesto General de la Nación las apropiaciones requeridas para la compra de bienes, la ejecución y terminación de las siguientes obras:

- Construcción de escenarios adecuados para la realización de los carnavales y de todo evento callejero de tipo cultural.
- Construcción y adecuación de escuelas folclóricas que sirvan de apoyo a las expresiones auténticas de los eventos declarados Patrimonio Cultural en la presente ley.
- Construcción de la Plaza de los Carnavales de Pasto.

- **Artículo 3.** Autorízase al Ministerio de Cultura su concurso en la modernización del Carnaval de Barranquilla y de Pasto como Patrimonio Cultural de la Nación en los siguientes aspectos:

- Organización del Carnaval Internacional de Barranquilla promoviendo la interacción de la cultura nacional con la universal.
- Organización de los Carnavales de Pasto.

- **Artículo 4.** Esta ley rige a partir de su aprobación, sanción y publicación.

Publíquese y Cúmplase. Dada en Bogotá D.C. a los 26 días del mes de Noviembre de 2001.

Por medio del cual se expide el Reglamento General de Precarnaval y Carnaval de Negros y Blancos del Municipio de Pasto.

General de Precarnaval y Carnaval de Negros y Blancos del Municipio de Pasto.

EL ALCALDE DEL MUNICIPIO DE PASTO

En uso de sus atribuciones legales y

CONSIDERANDO

Que es tradición centenaria celebrar cada año las fiestas del Carnaval de Negros y Blancos y las fiestas de Precarnaval, en el municipio de Pasto.

Que el Carnaval es expresión del arte y la cultura popular de Pasto, es contenedor de conductas y valores que contribuyen al desarrollo cultural, social y valor agregado a la economía de la región; por lo tanto es fundamental prestarle toda la atención, apoyo, orden y coherencia.

Que para garantizar al pueblo de Pasto, a propios y visitantes, un Carnaval de Negros y Blancos de calidad, acorde con los principios consagrados en la Constitución Nacional, en la Ley 397 de agosto 7 de 1997 Ley de Cultura, Ley 706 de Noviembre 26 de 2001, por la cual se declara Patrimonio Cultural de la Nación.

Que es necesario preservar su identidad cultural, respetando y fortificando su esencia en armonía y concordancia con la innovación, creatividad y contemporaneidad; en consideración la Administración Municipal ha establecido el presente documento que reglamenta su desarrollo, participación y concurso.

DECRETA:

ARTICULO PRIMERO.- Expídase para todo el territorio comprendido bajo la jurisdicción del Municipio de Pasto el presente Reglamento General de Precarnaval y Carnaval de Negros y Blancos 2003- 2004.

ARTICULO SEGUNDO.- PRINCIPIO, OBJETO Y CAMPO DE APLICACIÓN

Principio: El presente decreto es la norma que prevalece sobre todas las disposiciones de carácter municipal que rigen la materia en todo el territorio que comprende la jurisdicción del Municipio de Pasto. Dentro del contenido de la presente normatividad se tendrán como fundamentos rectores los contenidos en la Constitución Nacional particularmente en sus artículos 70, 71 y 72 y en los siguientes principios:

El Carnaval de Negros y Blancos, es una fiesta popular de disfrute colectivo, como cohesión social contribuye a la generación de una cultura de paz, cimentada en la participación libre y tolerante, en el juego respetuoso, sin distinción alguna de raza, sexo, religión o clase social.

Como práctica cultural reúne en su expresión artística, lúdica y festiva el espíritu del legado cultural de imaginarios colectivos de la tradición Pasto, Quillacinga, mestiza, negra, hispana, incorporando además imaginarios universales, de allí que el respeto a la diversidad posibilite que su temática sea libre.

Los reconocimientos a la participación de los diferentes actores se harán teniendo como referencia directa, la tradición cultural, regional y nacional, la cultura universal y los elementos enriquecedores que aporte la contemporaneidad.

La transmisión o información sobre el desarrollo de las actividades del Carnaval de Negros y Blancos a través de todo medio de comunicación, debe remitirse estrictamente a los referentes culturales.

La adecuada administración, con sujeción estricta al carácter cultural, origen, curso y simbolismo de sus tradiciones esenciales y en general al referente de su propia historia, garantizará el futuro del Carnaval y su evolución.

El Carnaval de Negros y Blancos es un evento cultural concertado con el Ministerio Nacional de Cultura.

Objeto: Establecer oficialmente las definiciones, conceptos, procedimientos y normas que deben tener en cuenta la ciudadanía, los cultores, participantes y concursantes, para el desarrollo del Precarnaval y Carnaval de Negros y Blancos, para la promoción y participación activa y comprometida en la construcción continua de cultura y respeto. Para una eficiente coordinación y manejo de mecanismos eficaces en lo referente a lo organizacional, comunicacional, comercial, racionalización de recursos y comportamiento ciudadano.

Campo de aplicación: Las normas establecidas en el presente decreto se aplicarán al Precarnaval y al Carnaval de Negros y Blancos, que se desarrollan en la jurisdicción del Municipio de Pasto; a la Coordinación General, jurados, veedores, actores, participantes, concursantes, público, personas jurídicas y naturales, aportantes, desfiles, espectáculos y demás actividades propias de la temporada.

DEFINICIONES

Modalidad: Es la clasificación que se hace de las expresiones que participan en el Carnaval, con sus características específicas de participación. Los motivos del Carnaval de Negros y Blancos tradicionales que conforman el corpus son: Murga, Comparsa, Disfraz individual, Carroza, Mini-carroza, Colectivo coreográfico, grupos de música y danza.

Desfile: Recorrido que realizan los participantes de las distintas modalidades presentando su trabajo al público y al jurado calificador por la senda del Carnaval.

Año Viejo: Muñeco o monigote alusivo a personajes o situaciones alegóricas, que simboliza por medio de lenguaje satírico, crítico e irónico los hechos, gratitudes e ingratitudes que deja el año que termina en diferentes tópicos. El año viejo se elabora tradicionalmente en papel encolado y cartón, trapos, viruta de madera o con materiales desechables, muchas veces trajeados con ropa usada. El año viejo se despide con un testamento y se quema a la media noche.

Carroza: Auto alegórico, composición escultórica de grandes dimensiones elaborada principalmente con papel, 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.

Mini-carroza: Auto alegórico, 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 Mini-carroza 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.

Comparsa: Reunión de máscaras. Motivo de Carnaval constituido por un grupo no menor a siete participantes y un máximo de treinta, que portan sobre sí figuras, máscaras, mascarones, estructuras con figurillas carnavalescas, elementos que van integrados entre tema, vestuario y movimiento. Los integrantes de la comparsa se desplazan acompasadamente a pie e imprimen movimiento mecánico o expresivo a sus motivos, manejando gestos teatrales espontáneos.

Disfraz individual: Representación carnavalesca ejecutada por un solo individuo, quien personifica con su disfraz y sus movimientos situaciones o personajes del ámbito regional, nacional o universal. El disfraz realizado con técnicas artesanales lo constituye el mascarón, el vestuario y parafernalia. Si el disfraz requiere de una persona como complemento o ayudante de presentación deberá ser acorde con el tema propuesto.

Murga: Grupo de músicos no menor a siete y no mayor a veinte que participan en los desfiles de Carnaval y se desplazan realizando coreografías al ritmo de los instrumentos que interpretan. Los músicos van disfrazados de acuerdo al tema inscrito.

Colectivo coreográfico: Grupo conformado por un número no menor a sesenta (60) integrantes, quienes desarrollan danzas itinerantes durante el desplazamiento con estampas o figuras alegóricas al ancestro andino, a la memoria y tradición folclórica con coordinación coreográfica y música andina.

Senda del Carnaval: Espacio público de la ciudad establecido y delimitado en forma oficial por donde se efectúan los desfiles y eventos de la programación del Carnaval.

Zona Cultural Festiva y Comercial del Carnaval: Área urbana determinada que enmarca la Senda del Carnaval y se encuentra específicamente delimitada y reglamentada de manera temporal para el uso comercial, lúdico, recreativo y cultural durante el desarrollo de las fiestas de fin de año y de Carnaval.

Ofrenda a la Virgen de Las Mercedes: Homenaje que los habitantes de los Corregimientos de Pasto rinden a la Santísima Virgen de Las Mercedes, ofreciéndole flores y productos de la región al son de plegarias y bandas musicales. Este evento se realiza el día dos enero en la Iglesia de la Virgen de las Mercedes a partir de las siete y treinta de la mañana.

Carnavalito: Desfile realizado por niños y jóvenes, quienes manifiestan en sus motivos la herencia cultural del Carnaval, con sus diferentes modalidades.

Canto a la Tierra: Homenaje al sentimiento andino, a la madre tierra, al hilo de la memoria ancestral, escenificado en un desfile realizado por los Colectivos coreográficos. El desfile vespertino que se realiza el tres de enero concluye en una gran coreografía y termina en un gran concierto de música andina.

Desfile de la Familia Castañeda: Desfile tradicional realizado el cuatro de enero, recordando el paso de una familia transeúnte que con sus personajes, estampas y parafernalia fue invitada a disfrutar de las fiestas celebradas en nuestra ciudad,

simbolizando desde 1928 el encuentro, el retomo, la tradición y la hospitalidad característica de los pobladores de Pasto.

Palenque Lúdico: Se realiza el cinco de enero, donde se vive un juego de extroversión progresiva que se inicia con la aplicación de cosmético de color negro sobre la piel, "**la pintica**". En grupos, cuadrillas, que desde los barrios equidistantes a la Plaza de Nariño se desplazan al son de tonadas que anudan las raíces del afro nariñense, involucrando en su desplazamiento a los espectadores de los barrios quienes se suman en forma espontánea al desfile. Las cuadrillas terminan en la Plaza de Nariño realizando la presentación de sus coreografías.

ARTICULO CUARTO.- ORGANIZACIÓN

La organización y dinamización de las actividades de Precamaval y Carnaval de Negros y Blancos del Municipio de Pasto, estarán a cargo de una Dirección designada por el Alcalde Municipal a través de Decreto, con asignación presupuestal propia, autonomía administrativa y financiera, que se encarga de las actividades mencionadas.

La Coordinación del Carnaval la constituyen: El Alcalde Municipal de Pasto, el Director de la Oficina del Carnaval, el Administrador del Fondo Cuenta Carnaval. Secretarios de la Alcaldía afines a las actividades de Carnaval.

La Oficina del Carnaval la constituyen: Un Director General, un Coordinador Artístico y Logístico, un relacionista Comercial, un Contador Público, un equipo de apoyo logístico, un equipo de apoyo operativo constituido por funcionarios designados por las dependencias de la Alcaldía y/o contratistas, acorde a las exigencias.

PARÁGRAFO 1: Funciones.- Le corresponde a la Dirección General cumplir y hacer cumplir lo establecido en el presente reglamento, representar legalmente a la Oficina del Carnaval, hacer que se cumplan las funciones encomendadas a las coordinaciones, planear, gestionar y asegurar la realización del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.

Fondo Cuenta Carnaval. La administración de los recursos asignados al Carnaval se harán a través de una cuenta especial llamada Fondo Cuenta Carnaval constituido para el efecto por: Un Ordenador de gastos del Fondo Cuenta, un asesor Jurídico, un Contador, un Tesorero y un equipo de apoyo constituido con personal del Municipio, para realizar formalmente los actos administrativos.

PARÁGRAFO 2: Derechos de imagen y manejo: El Municipio se reserva el derecho a la promoción del Carnaval, utilización comercial de los símbolos, slogans, imágenes, videos, documentales, música, obras artísticas producidas en y para el Carnaval de Negros y Blancos; la Coordinación General creará los mecanismos para su uso adecuado.

Para efectos de garantizar la participación y organización de la sociedad pastusa en la planeación y realización del Carnaval se podrá constituir un Comité de Apoyo el que estará constituido por personalidades del ámbito cultural, social y económico.

La Reina del Carnaval de Negros y Blancos. Mediante convocatoria abierta y selección el Carnaval elegirá a la Reina oficial, la Organización le reconocerá la suma de quinientos mil pesos como premio. El período para el cual es elegida es de un año, la Coordinación establecerá las funciones de representación en eventos especiales de difusión y promoción del Carnaval, como los gastos que ocasionen dicha representación.

ARTICULO QUINTO.- PARTICIPACIÓN Y CONCURSO

Preinscripciones. Las personas que deseen concursar y participar en los distintos desfiles y eventos deberán cumplir con el requisito de preinscripción. Una vez realizada la preinscripción por los participantes, se efectuarán las visitas de los veedores requeridas para conceptuar sobre la calidad de los motivos y hacer las recomendaciones respectivas. La preinscripción no asegura su participación.

Fechas de preinscripción: Las fechas de preinscripción, para las modalidades de: Carrozas, Mini carrozas. Comparsas, Disfraces individuales y Murgas, serán establecidas entre Noviembre y el 1 de Diciembre de 2003 en la Oficina del Carnaval en horas de oficina.

Valores de preinscripción: En las diferentes modalidades se cancelará como preinscripción el 50% del valor total de inscripción, dinero que no será reembolsable.

Resultados de los motivos preinscritos: Se informarán a partir del 12 de Diciembre de 2003 en la Oficina del Carnaval.

PARÁGRAFO 1. - Los participantes en la modalidad de Carrozas y Mini carrozas. Comparsas y Disfraces al preinscribirse deben presentar el boceto del motivo a participar. Deben anexar una explicación escrita que justifique el motivo o alegoría, la hoja de vida del autor, deben llenar la respectiva ficha. Los artesanos

que trabajen en grupo deben especificar los nombres de los integrantes del grupo.

PARÁGRAFO 2. - Para los eventos oficiales de Precamaval y Carnaval los participantes y concursantes al firmar la inscripción aceptan incondicionalmente el presente reglamento:

Veedurías: Para cumplir con el propósito de cumplimiento de los objetivos de los motivos inscritos que conlleven a una presentación de calidad tanto material como conceptual que descarte la improvisación y la utilización de figuras recicladas y se conceptúe sobre los parámetros establecidos en cada modalidad, se establecerán veedurías para cada modalidad con personas idóneas y conocedoras del carnaval.

Inscripciones: Los participantes que fueron seleccionados previa preinscripción podrán realizar la inscripción, de acuerdo a las disposiciones establecidas por la Coordinación. Las inscripciones se realizarán en la Oficina del Carnaval a partir del 12 de Diciembre hasta el 22 de diciembre de 2003.

Para la modalidad de Años Viejos se inscribirán a partir del 15 de diciembre de 2003.

Para tal efecto el concursante llenará la respectiva ficha de inscripción de la correspondiente modalidad y entregará una copia de pago en el banco y número de la cuenta que se entregará en la Oficina del Carnaval.

Valores de inscripción

AÑO VIEJO	26.500
CARROZAS	84.800
MINI CARROZAS	53.000
COMPARSAS	37.100
MURGAS	37.100
DISFRAZ INDIVIDUAL	26.500
COLECTIVO COREOGRÁFICO	53.000

ARTÍCULO SEXTO.- DESFILES

Los desfiles y eventos que ameriten un recorrido se harán a través de la "Senda del Carnaval", y/o por vías y espacios que garanticen un mejor desarrollo, con un horario de concentración, salida y terminación que se convierte en referente de organización, dinamización y calidad. Entre ellos: Tour de inocentes, desfile de Años Viejos, Camavalito, Retomo y Tradición, Canto a la Tierra, Familia Castañeda, Palenque Lúdico y desfile Magno del 6 de enero.

Disposiciones varias: Los concursantes deben portar la escarapela de acreditación en lugar visible; llegar cumplidamente al lugar de concentración. Ocupar el puesto asignado por la Coordinación. Como conducta indispensable, decoro y cultura en todos los eventos se debe observar excelente comportamiento en el desarrollo de las actividades propias de la participación. No ingerir en exceso bebidas embriagantes ya que será penalizada civilmente esta conducta. Prever los posibles obstáculos de redes e infraestructura eléctrica o telefónica de la senda del Carnaval. Analizar con la debida antelación la ruta de acceso más conveniente al lugar de concentración. Colaborar con los veedores y jurados de calificación, las autoridades y los organizadores del Carnaval.

PARÁGRAFO 1. - Los concursantes no podrán portar ningún tipo de publicidad comercial ni política. No se permitirá la circulación de vehículos, transmóviles o furgones publicitarios, durante los desfiles. Salvo los autorizados bajo estricto cumplimiento de las normas establecidas para dicho periodo.

PARÁGRAFO 2. - Quienes lleguen tarde a la concentración, no podrán ingresar al desfile en su recorrido quedando automáticamente descalificados. Los participantes deben llegar a la concentración a la hora señalada para cada desfile. Es de anotar que la hora de salida es diferente a la hora de concentración.

ARTÍCULO SÉPTIMO.- DESFILE DE AÑOS VIEJOS.

Definición: Desfile tradicional de los muñecos de Años viejos que se realiza el 31 de diciembre con un recorrido por la Senda del Carnaval.

Tema: El tema es libre. Los materiales que se utilicen para la confección de los motivos pueden ser: papel encolado, cartón, algodón, cabuya, tamo, trapos y otros, siempre y cuando no contaminen el ambiente.

Requisitos de participación: **1.** Inscribirse en la Oficina del Carnaval, haber llenado el formato respectivo y cancelar el valor de inscripción. **2.** El muñeco o monigote debe ser la figura central de la creación representada. Debe ir dispuesto convenientemente sobre una plataforma, carreta de tracción humana, bicicletas, o tracción animal. **3.** El motivo debe presentar un testamento en lenguaje satírico, con el acento del vocabulario local, donde expresa la crítica o beneplácito en el motivo representado. El testamento deberá ser entregado en la Oficina del Carnaval hasta el día 25 de diciembre para el análisis por parte del Jurado. En los testamentos que se entregan al público podrán incluirse patrocinios publicitarios. **4.** Los motivos pueden o no ir acompañados por una o varias viudas. Este personaje es generalmente interpretado por un hombre vestido de mujer; el

Jurado Calificador otorgará un premio a la mejor representación de viuda. **5.** Los concursantes en el desfile de años viejos no deberán quemar pólvora en el transcurso del desfile, quien incumpla con este numeral será descalificado.

El Jurado Calificador del Desfile de Años Viejos: Estará conformado por tres reconocidas personalidades de la cultura regional, convocados con la suficiente anticipación. El Jurado calificador dará su veredicto en la respectiva acta donde quedará constancia de los ganadores del concurso, especificando el nombre del motivo, número y nombre del autor. El mismo Jurado calificará el testamento, la mejor viuda, el año viejo ecológico elaborado con materiales no contaminantes y la innovación referente a la imaginación creativa. El acta deberá ser refrendada con los nombres completos de los miembros del Jurado Calificador y entregada a la Coordinación del Carnaval, tan pronto finalice el desfile. El veredicto será inapelable.

PARÁGRAFO: 1. Las carretillas de tracción animal deberán adecuar en la parte trasera del semoviente un pañal o una bolsa donde pueda depositar sin dificultad sus excrementos, evitando ensuciar la senda y causar incomodidades a los espectadores.

PARÁGRAFO: 2. No se tendrán en cuenta los motivos que tengan características de carrozas. No se permitirá el ingreso de Años Viejos que lleguen tarde a la hora de partida en el sitio de concentración.

Parámetros de Calificación: El Jurado tendrá en cuenta para la calificación:

1. COMPOSICIÓN	40%
2. TEMA, CRITICO, SATÍRICO	30%
3. ANIMACIÓN	15%
4. MATERIALES	15%

Premiación de Años Viejos: La Organización del Carnaval establece una premiación para los diez (10) primeros puestos:

Primer lugar:	Dos millones trescientos cincuenta mil pesos	\$2.350.000
Segundo:	Dos millones ciento veinte mil pesos	\$2.120.000
Tercero:	Un Millón novecientos ocho mil pesos	\$1.908.000
Cuarto:	Un millón quinientos noventa mil pesos	\$1.590.000
Quinto:	Un millón doscientos setenta y dos mil pesos	\$1.272.000
Sexto:	Un Millón sesenta mil pesos	\$1.060.000
Séptimo:	Ochocientos cuarenta y ocho mil pesos	\$ 848.000
Octavo:	Setecientos cuarenta y dos mil pesos	\$ 742.000
Noveno:	Seiscientos treinta y seis mil pesos	\$ 636.000

Décimo:	Quinientos treinta mil pesos	\$ 530.000
----------------	------------------------------	------------

Mejor testamento:	Doscientos doce mil pesos	\$212.000
Mejor viuda:	Doscientos doce mil pesos	\$212.000
Innovación:	Doscientos doce mil pesos	\$212.000
Año Viejo Ecológico:	Doscientos doce mil pesos	\$212.000

PARÁGRAFO 1. • La animación musical del desfile de Años Viejos correrá por cuenta de la Organización.

ARTICULO OCTAVO.- OFRENDA A LA VIRGEN DE LAS MERCEDES. PATRONA DE PASTO. DÍA DOS DE ENERO.

Homenaje que los conciudadanos de los Corregimientos de Pasto rinden a la Santísima Virgen de Las Mercedes, ofreciéndole flores y productos de la región al son de plegarías e interpretaciones musicales. Este evento se realiza el día dos de enero en la Iglesia de la Virgen de las Mercedes a partir de las siete y treinta de la mañana.

ARTICULO NOVENO.- ENCUENTRO Y FRATERNIDAD. DOS DE ENERO.

Como una introducción a los desfiles de Carnaval, los grupos de música y danza de los corregimientos de Pasto, el día Dos de enero en un abrazo de confraternidad dan la bienvenida a las colonias de los diferentes municipios, regiones del Departamento, del País y del Mundo.

Para las estampas rurales o campesinas la Dirección nombrará un asesor por cada corregimiento para lograr la añoranza y recordar la autenticidad y características propias de la región. La organización gestionará los recursos para el auxilio respectivo a los corregimientos de los Municipios participantes.

En ceremonia especial el Alcalde del Municipio de Pasto hará entrega de las varas de mando a los Corregidores y se dará inicio al encuentro de la fraternidad de las colonias residentes en Pasto, en el evento cultural denominado "Las Colonias su Folclor y Sabor".

ARTÍCULO DÉCIMO.- CANTO A LA TIERRA

Es un reconocimiento al proceso sociocultural que resalta las expresiones ancestrales, etnoculturales, musicales y dan císticas de la región andina. En el Carnaval se ha manifestado con arraigo desde el año de 1990, siendo una de las innovaciones sobresalientes del Carnaval y considerando que su participación lo enriquece artística, social y etnográficamente se propone que:

Las agrupaciones numerosas de música y danza que sus integrantes sobrepasan el número de sesenta (60), podrán participar en el desfile vespertino programado para el tres de enero, el cual se efectuará por la Senda del Carnaval a partir de las cinco de la tarde.

Para la participación de los grupos numerosos se requiere: inscribirse, llenar la respectiva ficha, cancelar el valor de la inscripción, reseña de la Agrupación, texto del tema a presentar.

PARÁGRAFO: La música del Colectivo coreográfico será interpretada por los músicos-danzantes con instrumentos andinos.

Parámetros de Calificación:

Coreografía:	Veinticinco puntos
Acoplamiento:	Veinte puntos
Afinación:	Veinte puntos
Vestuario:	Veinte puntos
Animación:	Quince puntos

Jurado Calificador

El Jurado Calificador Integral estará compuesto por personas idóneas en coreografía, música y vestuario.

Premiación

1. Primer puesto:	Veinte millones de pesos	\$20.000.000
2. Segundo puesto:	Quince millones de pesos	\$15.000.000
3. Tercer puesto:	Diez millones de pesos	\$10.000.000
4. Cuarto puesto:	Cinco millones de pesos	\$ 5.000.000

PARÁGRAFO: El colectivo Coreográfico que ocupe el primer puesto, participará en el desfile magno del seis de enero, siendo su participación requerimiento para recibir el premio otorgado. Los colectivos participantes realizarán un juego coreográfico en simbología de unión y fraternidad andina en homenaje a la Universidad de Nariño.

ARTICULO DÉCIMO PRIMERO.- DÍA DEL RETORNO Y LA TRADICIÓN

Desfile de la Familia Castañeda, Retomo, Memoria y Tradición. El 4 de enero se realiza el desfile de la Familia Castañeda en el cual se muestra la memoria colectiva, la hospitalidad y amabilidad de los pastusos. Rememora la tradición y las características de los pobladores urbanos y rurales de la comarca. La Familia Castañeda se ha constituido en la antesala, en la bienvenida, a nuestra magna fiesta de Negros y Blancos; en el desfile se representan escenas de tradiciones, mitos, ritos y leyendas.

Este día Pericles Carnaval hace lectura del bando donde expresa su complacencia, hace el recibimiento de la Familia Castañeda, da la bienvenida a los visitantes, prohíbe la tristeza, invita al juego limpio, a vivir en fraternidad, alegría y respeto el Carnaval.

La Dirección encargará la coordinación de las diferentes estampas urbanas y rurales que componen la Familia Castañeda a una persona de reconocida trayectoria en el campo artístico y organizacional. El desfile se realizará por la senda del carnaval, su concentración será a las ocho e iniciará su recorrido a las nueve de la mañana.

Considerando: Con el objeto de enriquecer artísticamente el concepto de la tradición nariñense, volver más dinámico, artístico y creativo el desfile del cuatro de enero se incorporan a este el concurso de comparsas y disfraces individuales cuya temática sea asociada a los ritos, mitos, leyendas y representaciones de la tradición regional y nacional. Constituyendo este día una expresión con características propias de la región.

Las comparsas se clasificarán para su participación en los desfiles en dos temáticas: El día cuatro (4) de enero desfilarán las comparsas de motivos que representan la tradición, costumbres, mitos, ritos y leyendas. El día seis (6) de enero las comparsas y disfraces de temática universal y de fantasía.

ARTÍCULO DÉCIMO SEGUNDO.- Modalidad Comparsa: El número de integrantes no menor a siete y no mayor a treinta. Los motivos presentados deben ser originales e inéditos. En el proceso de elaboración se realizarán veedurías por parte de la Organización del Carnaval. La técnica empleada en la construcción de los mascarones no debe ser menor a un 70% del procedimiento tradicional, los trajes deben ir acordes a la representación temática, sumando importantes puntos en su calificación.

Requisitos de participación: Preinscribirse, cancelar el valor de preinscripción. Para la preinscripción en la modalidad de comparsas el participante deberá presentar en la Oficina del Carnaval el proyecto de elaboración o el boceto; una

copia de la cédula de ciudadanía, llenar la respectiva ficha de preinscripción, entregar el texto del contenido del tema a presentar. Una vez realizada la veeduría y selección, inscribirse y cancelar el valor de la inscripción.

PARÁGRAFO.- Los integrantes de la comparsa no podrán llevar publicidad comercial ni política, tanto en las figuras como en los disfraces. Los letreros que identifican a cada comparsa deben ser acordes al formato entregado por la Oficina del Carnaval. Se harán merecedores a sanción por parte del Jurado los integrantes de la comparsa cuyos jugadores que por su estado de embriaguez provoquen actos indignos, los jugadores que hagan provocaciones manifiestas de agravio al público sean verbales o corporales.

Premiación: Se premiarán Seis comparsas en la temática de: mitos, ritos y leyendas tradicionales que desfilarán el 4 de enero y Cinco comparsas en la temática de fantasía o temas universales que desfilarán el 6 de enero:

Comparsas tradicionales:

Primera:	Ocho millones de pesos	\$8.000.000
Segunda:	Cinco millones quinientos mil pesos	\$5.500.000
Tercera:	Cuatro millones de pesos	\$4.000.000
Cuarta:	Tres millones de pesos	\$3.000.000
Quinta:	Dos millones de pesos	\$2.000.000
Sexta:	Un millón de pesos	\$1.000.000
Séptimo:	Quinientos mil pesos	\$500.000
Octavo:	Cuatrocientos mil pesos	\$400.000

Comparsas de fantasía

Primera:	Seis millones de pesos	\$6.000.000
Segunda:	Cuatro millones de pesos	\$4.000.000
Tercera:	Tres millones de pesos	\$3.000.000
Cuarta:	Un millón quinientos mil pesos	\$ 1.500.000
Quinta:	Un millón de pesos	\$ 1.000.000
Sexta:	Quinientos mil pesos	\$500.000
Séptima:	Cuatrocientos mil pesos	\$400.000

Componentes de calificación:

Composición y Unidad:	40 puntos
Movimiento mecánico y expresivo:	15 puntos
Coreografía Desplazamiento:	15 puntos
Animación:	15 puntos
Vestuario:	15 puntos

PARÁGRAFO: El veredicto del Jurado será inapelable. El Jurado calificador podrá declarar premios desiertos en caso de que las comparsas presentadas no ameriten el otorgamiento de este.

ARTICULO DECIMOTERCERO-Modalidad Disfraz Individual

La técnica empleada en la construcción del mascarón, o del motivo de carnaval que porta el concursante puede ser elaborado en el procedimiento tradicional del papel encolado o con materiales innovadores que contribuyan al manejo y elaboración.

Los disfraces individuales se clasificarán para su participación en los desfiles en dos temáticas: El día cuatro de enero desfilarán los disfraces de motivos que representan la tradición, costumbres, mitos, ritos y leyendas. El día seis de enero participarán los disfraces de temática de fantasía o temas universales.

Requisitos de participación: Preinscribirse, pagar el valor de la preinscripción. Para la preinscripción en la modalidad de disfraz individual el participante deberá presentar en la Oficina del Carnaval el boceto de su trabajo, el texto del contenido del tema, una copia de la cédula de ciudadanía, llenar la respectiva ficha de preinscripción. Una vez seleccionado, pagar el valor de inscripción.

PARÁGRAFO.- El participante no podrá llevar publicidad comercial ni política, tanto en las figuras como en el disfraz. Se hará merecedor a sanción por parte del Jurado quien por su estado de embriaguez provoque actos indignos, quien haga provocaciones manifiestas de agravio al público sean verbales o corporales.

Componentes de calificación:

Unidad compositiva	40 puntos
Movimiento mecánico y expresivo:	15 puntos
Coreografía Desplazamiento:	15 puntos
Animación:	15 puntos
Vestuario:	15 puntos

Premiación: Se premiarán Seis disfraces individuales en la temática de: mitos, ritos y leyendas tradicionales que desfilarán el 4 de enero y Seis disfraces en el tema de fantasía o temática universal que desfilarán el 6 de enero.

Disfraces individuales Tradicionales

Primero:	Un millón ochocientos mil pesos	\$1.800.000
Segundo:	Un millón cuatrocientos mil pesos	\$1.400.000
Tercero:	Ochocientos mil pesos	\$800.000
Cuarto:	Seiscientos mil pesos	\$600.000
Quinto:	Cuatrocientos mil pesos	\$400.000
Sexto:	Doscientos mil pesos	\$200.000

Disfraces individuales Fantasía

Primero	Un millón ochocientos mil pesos	\$ 1.800.000
Segundo:	Un millón cuatrocientos mil pesos	\$1.400.000
Tercero:	Ochocientos mil pesos	\$800.000
Cuarto:	Seiscientos mil pesos	\$600.000
Quinto:	Cuatrocientos mil pesos	\$400.000
Sexto:	Doscientos mil pesos	\$200.000

ARTICULO DECIMOCUARTO- PALENQUE LUDICO. CINCO DE ENERO

Las Cuadrillas: Como en una suma de manos y afloración de las fuerzas internas del indoafroamericano que llevamos dentro se realizara el encuentro de cuadrillas previamente concertadas y preparadas en talleres de expresión corporal y rítmica, las cuales saldrán sincronizadamente desde puntos estratégicos de la ciudad que vayan involucrando a los jugadores y vecinos hasta llegar sincronizadamente al parque de Nariño donde se realizará una programación lúdica con música afro americana.

Las cuadrillas participantes serán identificadas previamente en los sitios de ensayo donde se capacitarán en un proceso de entrenamiento en el ritmo y danza afro americana. Se premiará la mejor representación.

De la tulpa al Museo: Como una propuesta de admiración y reconocimiento al trabajo de los artesanos de las esculturas de papel y como una valoración del patrimonio vivo, en horas vespertinas se realizará la apertura de la Exposición Didáctica de Carrozas en el sector de la carrera 11 entre calles 10 y 16. El público podrá admirar, conceptuar y conocer a los artesanos creadores de los motivos de Carnaval.

PARAGRAFO 1. Las carrozas inscritas deben estar el día cinco de enero en el sitio de la exposición, máximo a la una de la tarde, para lo cual un veedor hará registro de la llegada. Esta exposición posibilitara que se cumpla puntualmente la salida del desfile del seis de Enero.

PARÁGRAFO 2. Para La realización de la exposición de las Carrozas la organización del Carnaval se compromete a brindar: A.- Seguridad en el desplazamiento de las carrozas hasta el sitio de exposición. B.- Organización y seguridad. C.- Adecuación del hangar respectivo para la exposición ante el público.

ARTICULO DECIMOQUINTO- DESFILE MAGNO DEL 6 DE ENERO

El seis de enero es el culmen de la fiesta de Carnaval y el desfile es el evento central donde el ingenio y creatividad de los artesanos de las esculturas de papel muestran toda su magnitud. Los componentes del desfile son: disfraces individuales y comparsas en temática de fantasía o creación universal, murgas, minicarrozas, carrozas y el grupo ganador de los Colectivos Coreográficos.

ARTÍCULO DECIMOSEXTO- MODALIDAD CARROZAS

El tema de las carrozas es libre. Las dimensiones máximas: ancho: cuatro metros con cincuenta, Largo: mínimo 8 metros y máximo 15 metros, alto: 6 metros a partir del piso.

PARÁGRAFO: Cuando las figuras excedan el tamaño establecido verticalmente deberán disponer de un movimiento o mecanismo de inclinación para no obstaculizar el libre desplazamiento, por el problema de cables telefónicos o de energía eléctrica.

Los motivos a presentar deben ser originales e inéditos. Una vez preinscritos, en el proceso de elaboración se realizarán veedurías por parte de la Organización del Carnaval. Las propuestas que no reúnan los niveles de calidad estética no podrán inscribirse. En el momento de encontrar figuras recicladas por parte de los veedores, deben ser retiradas de la carroza de lo contrario será descalificada. La técnica empleada en la construcción de las esculturas no debe ser menor a un 70% de procedimiento tradicional del papel encolado.

La animación musical si no es en vivo, se hará con música amplificada previa selección de temas musicales. La carroza que utilice sonidos pregrabados o efectos como parte de su contexto deberá explicarlos en la ficha de inscripción.

PARÁGRAFO: Los ganadores de los Cuatro primeros puestos en carrozas ceden sus derechos sobre las figuras de las carrozas y el material visual y escrito a la Oficina del Carnaval para hacer buen uso de ellos y para formar parte del Museo, la promoción y la Memoria colectiva del Carnaval. Al firmar la inscripción los participantes aceptan como acta de cumplimiento el contenido del presente parágrafo.

Aportes: En la modalidad de carrozas se entregará un aporte a la calidad a los motivos que clasifiquen en la selección por valor de quinientos mil pesos (\$500.000): aporte que se entregará una vez cumpla con los requisitos de inscripción y un segundo aporte al cumplimiento por quinientos mil pesos, (\$500.000), que se entregará en la exposición Didáctica de Carrozas, ha realizarse en la Carrera 11 entre Calles 10 y 16 el día 5 de Enero previa entrega del acta elaborada por los veedores. En las otras modalidades la Organización tendrá la facultad para determinar la entrega de aportes.

Parámetros de Calificación: El Jurado Calificador tendrá en cuenta aspectos semánticos y compositivos:

Composición: Es el acto de componer, núcleo de la creatividad, Considerado como una unidad ordenada, conformado por el grupo de esculturas de papel y los bastidores, su movimiento mecánico y su movimiento expresivo; su forma y color, la ubicación de las figuras en el espacio, armonía, ritmo, equilibrio. Es la solidaridad orgánica de todos los elementos convocados a ser parte de la obra.

Tema: Lo que se representa en la obra es el tema o asunto. En las carrozas el tema debe estar explícito tanto en el contenido como en la forma.

Originalidad: Atributo creativo que hace que una obra en su contenido y forma sea una invención, la primera, la que sirve de modelo.

Movimiento: Desplazamiento independiente de una figura. Acción y efecto de mover. Desplazamiento o cambio de lugar de un elemento. Cambio de posición de una o varias partes del cuerpo. Animación o dinamismo gestual, expresivo del rostro, manos u órganos que pueden expresar emociones. En una carroza el movimiento bien logrado enriquece la creación.

Movimiento mecánico: Es el producido por instrumentos mecánicos que hacen que las figuras o parte de ellas se muevan por efecto o artificio de piñones, poleas, cuerdas, ejecutando movimientos externos, continuos y estáticos,

Movimiento expresivo: Es el movimiento que produce sensaciones específicas de ánimo, emociones, de figuras principales o secundarias que expresan gracia o conmueven.

Contenido: Es el fundamento de la imaginación que se hace real en la plasmación de la obra. Es el significado, donde la identificación de lo que se dice es coherente con lo hecho. Es el argumento conceptual que sustenta un trabajo para hacerle más comprensible su función o sentido comunicable. Atribución de un significado a la forma.

Forma: El manejo de los materiales y su aplicación para hacer real una idea, las estructuras, el modelado de las figuras con el barro o arcilla, el uso de aislantes, el empapelado, resanado, la aplicación del color y el terminado construyen las formas individuales. La forma global de la carroza la constituye la ordenación de las figuras en el espacio con el imperativo de mostrarse como un todo único.

En las figuras de Carnaval la impresión de la realidad es solo un punto de partida para la fantasía, la cual puede proceder con autonomía hasta el límite de sus posibilidades. En las formas de carnaval se manifiesta el poder creativo distinto a la realidad natural creada por la fantasía.

Color: Aplicación técnica de los pigmentos, aglutinantes, disolventes y fijadores, como vinilos, lacas, piroxilinas; a las figuras, bastidores, y elementos decorativos que componen una carroza. Los colores de carnaval producen una sensación específica de fiesta, de alegría, su cualidad de vivacidad, intensidad, vibración, la logran la combinación de colores cálidos y complementarios. El color de las esculturas se ayuda de la fuente de luz natural que incide sobre ellas.

Ritmo: Distribución simétrica y sucesión periódica. Orden regular. La repetición del elemento plástico dará lugar a una impresión visual de regularidad que permite la apreciación.

Proporción: La proporción es un modo de relacionarse las partes de las figuras con base en las dimensiones particulares y generales. No hay norma o canon que determine a priori cual deba ser la magnitud de las formas en el espacio del carnaval. Corresponde a la fantasía del creador tomar la decisión más adecuada para realizar sus fines expresivos que materialicen la coherencia de los proyectos de su fantasía.

Armonía: Es la relación con los objetos, con el color, con su ubicación, con su integración.

Equilibrio: Es el estado donde no cabe la sobreabundancia ni la escasez, un estado de equilibrio entre forma y color en sus diferentes partes. El efecto de totalidad que exige el sacrificio de las partes individuales en bien del todo. Ubicación proporcionada dentro del espacio.

Espacio: Es el lugar real, definido como un soporte de dimensiones aprovechables dentro de un cubo irreal, observado desde las tres dimensiones que soportan las figuras como esculturas individuales que conforman una estructura de dimensiones cúbicas por la forma de la base de la plataforma donde se construye.

Calificación según acuerdo del Jurado

Composición:	45 puntos
Movimiento mecánico:	10 puntos
Movimiento expresivo:	15 puntos
Animación y Música:	10 puntos
Calificación exposición:	10 puntos
Vestuario	10 puntos

Premios: Como premio insigne, la carroza ganadora será replicada en un relieve de bronce, placa de (80 x 60 cm.) que será ubicada en el zócalo de la Plaza Carnaval. Para lo cual el ganador entregará el arte de la placa. El Jurado Calificador otorgará quince premios de la siguiente forma:

Primera:	Veintiún millones de pesos	\$21.000.000
Segunda:	Dieciocho millones de pesos	\$18.000.000
Tercera:	Dieciséis millones de pesos	\$16.000.000
Cuarta:	Catorce millones de pesos	\$14.000.000
Quinta:	Doce millones de pesos	\$12.000.000
Sexta:	Diez millones de pesos	\$10.000.000
Séptima:	Ocho millones de pesos	\$8.000.000
Octava:	Siete millones de pesos	\$7.000.000
Novena:	Seis millones de pesos	\$6.000.000
Décima:	Cinco millones de pesos	\$5.000.000
Décima Primera:	Tres millones seiscientos mil pesos	\$3.600.000
Décima Segunda:	Tres millones doscientos mil pesos	\$3.200.000
Décima Tercera:	Tres millones de pesos	\$3.000.000
Décima Cuarta:	Dos millones setecientos mil pesos	\$2.700.000
Décima Quinta:	Dos millones quinientos mil pesos	\$2.500.000

PARÁGRAFO: El veredicto del Jurado será inapelable. El Jurado calificador podrá declarar premios desiertos en caso de que las carrozas presentadas no ameriten el otorgamiento de estos.

Requisitos de participación: Preinscribirse, cancelar el valor de la preinscripción. Para la preinscripción en la modalidad de carrozas el participante deberá presentar en la Oficina del Carnaval: el proyecto de elaboración, la maqueta o el boceto de la carroza; entregar al momento de la inscripción el texto de contenido del tema a presentar: copia de la cédula de ciudadanía, llenar la respectiva ficha de preinscripción. Inscribirse, una vez realizada la veeduría, llenar el formato respectivo, cancelar el valor de inscripción.

PARÁGRAFO.- Consideraciones especiales: La carroza no podrá llevar publicidad comercial ni política. No se podrá jugar en una carroza sin el disfraz establecido por el autor. Se hará merecedora a sanción por parte del Jurado la

carroza: cuyos jugadores que por su estado de embriaguez realicen actos indignos, los jugadores que hagan provocaciones manifiestas de agravio al público sean verbales o corporales. Los Jugadores no podrán lanzar confites o productos que atenten contra la seguridad de los espectadores, especialmente infantiles.

Los concursantes deben prever que el vehículo a utilizar tenga las garantías de potencia, cilindraje, carga de gasolina, buen desempeño, para evitar obstaculizar el desarrollo del desfile. La falta de previsión en este sentido, es responsabilidad de los concursantes.

ARTICULO DECIMOSÉPTIMO: MODALIDAD MINI-CARROZAS

El tema es libre. Las dimensiones: Ancho hasta tres metros (3 mts.) Largo máximo 10 metros y 5 metros de alto a partir del piso. Los motivos a presentar deben ser originales e inéditos. En el proceso de elaboración se realizarán veedurías por parte de la Organización del Carnaval. En el momento de encontrar figuras recicladas, éstas deben ser retiradas, de lo contrario la mini carroza será descalificada. La técnica empleada en la construcción de la mini-carroza no debe ser menor a un 70% del procedimiento tradicional del papel encolado. Las plataformas o bases donde se montan las mini carrozas no podrán ser impulsadas por motor o semovientes.

Requisitos de participación: Preinscribirse, cancelar el valor de preinscripción. Para la preinscripción en la modalidad de mini carrozas el participante deberá presentar en la Oficina del Carnaval: el proyecto de elaboración, la maqueta o el boceto, entregar al momento de la inscripción el texto de contenido del tema a presentar, una copia de la cédula de ciudadanía, llenar la respectiva ficha de preinscripción. Inscribirse, llenar el formato respectivo, cancelar el valor de inscripción.

PARÁGRAFO.- La Mini- carroza no podrá llevar publicidad comercial ni política. No se podrá jugar en la Mini- carroza sin el disfraz establecido por el autor. Se hará merecedora a sanción por parte del Jurado la Mini - carroza: cuyo (s) jugadores que por su estado de embriaguez provoquen actos indignos, los jugadores que hagan provocaciones manifiestas de agravio al público sean verbales o corporales.

Premiación: Se premiarán cinco Mini- carrozas:

Primera:	Siete millones cuatrocientos veinte mil pesos	\$ 7.420.000
Segunda:	Cinco millones trescientos mil pesos	\$ 5.300.000
Tercera:	Tres millones ciento ochenta mil pesos	\$ 3.180.000
Cuarta:	Dos millones ciento veinte mil pesos	\$ 2.120.000

Quinta:	Un millón quinientos noventa mil pesos	\$ 1.590.000
---------	--	--------------

Componentes de calificación:

Unidad compositiva	45 puntos
Movimiento mecánico:	10 puntos
Movimiento expresivo:	15 puntos
Desplazamiento:	10 puntos
Animación jugadores:	10 puntos
Vestuario jugadores:	10 puntos

PARÁGRAFO: El veredicto del Jurado será inapelable. El Jurado calificador podrá declarar los premios desiertos.

ARTICULO DECIMOCTAVO- MODALIDAD MURGAS

Las Murgas estarán constituidas por un número no menor a siete y no mayor a treinta músicos. En la inscripción deben presentar diligenciado completamente el formato donde especifican: nombre del Director, dirección y teléfono, integrantes de la murga, copia de la cédula de ciudadanía e instrumentos que interpretan. El uso de amplificación debe ser acorde al instrumento y ornamentada acordemente. Las Murgas se desplazarán intercaladamente en el recorrido del desfile, el Jurado calificador escuchará a una por una de las murgas en el sitio de concentración del desfile, en un sitio intermedio, y al final del desfile.

Parámetros de calificación:

<input type="checkbox"/> Tema alegórico:		25%
Interpretación, afinación, acople, medida:	30%	
Coreografía	15%	
Animación	15%	
Vestuario:	15%	

Premios:

Primera:	Siete millones cuatrocientos veinte mil pesos	\$7.420.000
Segunda:	Seis millones trescientos sesenta mil Pesos	\$ 6.360.000
Tercera:	Cinco millones trescientos mil pesos	\$ 5.300.000
Cuarta:	Cuatro millones doscientos cuarenta mil pesos	\$ 4.240.000
Quinta:	Tres millones ciento ochenta mil pesos	\$ 3.180.000
Sexta:	Dos millones ciento veinte mil pesos	\$ 2.120.000
Séptima:	Un millón quinientos noventa mil pesos	\$ 1.590.000
Octava:	Un millón doscientos sesenta mil pesos	\$ 1.260.000

ARTICULO DECIMONOVENO- VEEDORES Y JURADOS CALIFICADORES

El Grupo de Veedores estarán integrados por personas con criterio integral, conocedoras de diferentes áreas artísticas, los cuales harán visitas a los talleres y modalidades de acuerdo a un cronograma, y emitirán sus conceptos ante los creadores e informe ante la Organización, con el objeto de cumplir los requisitos de participación y de mejorar la calidad de las obras. Los veedores tendrán un reconocimiento económico y la facilitación del transporte.

El Jurado Calificador estará integrado por personas idóneas, de gran calidad humana, capacidad ética y profesional, que gozan de reconocimiento y aceptación.

Selección de Jurados: Se convocará a un grupo selecto e idóneo de veedores y Jurados calificadores en las diferentes modalidades. Una vez seleccionados serán invitados a formar parte del Jurado por la Organización del Carnaval: Este Grupo deberá cumplir entre otras las siguientes características: Imparcialidad, equidad, ecuanimidad, profesionalismo y transparencia en las decisiones.

Criterios de Calificación: El jurado calificador tendrá los siguientes criterios; Aplicar lo establecido en el Reglamento General del Carnaval para lo de su competencia. Calificar los motivos presentados en la modalidad para la cual fue designado. Diligenciar, y entregar las planillas de calificación, actas y demás documentos que certifiquen el procedimiento y los resultados de cada uno de los concursos. Establecer con criterio autónomo la organización interna que facilite su buen desempeño. La calificación final será entregada en acta individual y en acta colectiva sumada por los tres Jurados; en sobre cerrado. Los Jurados no pueden tener vínculos familiares con los participantes.

PARÁGRAFO.-La designación de los miembros del Jurado. Se hará por lo menos treinta (30) días de anticipación al inicio de la Programación General del Carnaval. Una vez comunicada por escrito la designación y funciones como Miembro del Jurado por parte de la Coordinación General del Carnaval la persona en quien recaiga el nombramiento, deberá manifestar por escrito su aceptación o declinación en la semana siguiente a la comunicación. En caso de aceptar tomará posesión ante la Coordinación General del Carnaval y su posesión deberá quedar consignada en un libro de actas que se llevará para tal efecto y en la que quedará consignado su compromiso cívico.

La designación del Jurado Calificador será ad-honoren, sin embargo la Coordinación General del Carnaval podrá reconocer honorarios, gastos de viaje, alojamiento y alimentación a los miembros del Jurado que lo requieran.

Jurados Calificadores: Se establece la designación del siguiente orden de

Jurados, según la modalidad, teniendo en cuenta que el Jurado será integral:

Jurados para Años Viejos
Jurados para Carrozas
Jurados para Mini-carrozas
Jurados para Comparsas
Jurados para Disfraces individuales
Jurados para Murgas.
Jurados para Colectivos Coreográficos.

ARTICULO DUODÉCIMO.- DEL ESPACIO PÚBLICO

Senda del Carnaval: La Senda del Carnaval inicia en el sitio de concentración en las inmediaciones del estadio La Libertad, continúa por la Glorieta Julián Buchelli, pasa por la Avenida Champagnat, toma la Plazoleta Atahualpa, la calle 18 entre la carrera 14 y la carrera 20, la calle 19, la Plaza de Nariño, calle 19 hasta la carrera 32, Federación de Cafeteros, sube hasta la calle 18, Glorieta Las Banderas y termina en Torobajo.

Para efectos logísticos la Senda del Carnaval y vías alternas se asignará un horario y un calendario de apertura y cierre que permita el adecuado funcionamiento de esta, de su programación en armonía con el buen desarrollo de las actividades normales de la ciudad y su libre movilidad. De igual forma se señalarán las zonas de evacuación.

Para el cumplimiento de este objetivo se convocará con la suficiente antelación a las entidades comprometidas como: Secretaría de Tránsito, Plan vial, Salud, EMPOPASTO, EMAS, Policía Nacional, Defensa Civil, Cruz Roja, Comité de Emergencias.

No podrán participar en los desfiles: furgones, camionetas, motocicletas, con motivos publicitarios no autorizados por la Organización del Carnaval, ni carrozas, mini carrozas, comparsas, murgas, disfraces individuales que tengan publicidad comercial o política. Para tal propósito se ha determinado organizar la Caravana publicitaria la cual marchará después de los desfiles oficiales del Carnaval. Por las mismas vías programadas oficialmente, previo pago de inscripción y requisitos.

Zona Cultural y Comercial del Carnaval: Durante las fechas señaladas y de manera integrada a la programación oficial del Carnaval de Negros y Blancos, se buscará aprovechar la gran afluencia de turistas nacionales y extranjeros para comercializar la producción artesanal, manufacturera, de bienes y servicios, que durante el año producen los habitantes de esta región. En este marco se hace necesario establecer una zona comercial y de servicios que además de ofrecer

una alternativa cultural a propios y extranjeros durante esta temporada del año, permita generar ingresos para la región y el país, convirtiendo ésta en una vitrina en donde se puedan comercializar productos y servicios tales como: artesanías, comida y bebida típica, elementos de carnaval, turismo, hotelería, telefonía y comunicaciones, transporte público interno.

Sitios para eventos: Por consenso y acuerdo entre las Secretarías de Gobierno, Planeación, y la Oficina del Carnaval se designarán lugares específicos para la presentación de los eventos oficiales y de eventos alternos. Ellos se reservan la autorización de los requerimientos, medidas correspondientes, permisos e impuestos pertinentes. Para los locales temporales, casetas, carpas, la Secretaría de Gobierno será la encargada de estudiar y decidir sobre su funcionamiento.

Ventas ambulantes: Serán ubicadas en vías alternas al trayecto de la senda del Carnaval en sitios específicos, donde ágilmente puedan alimentar a las personas que realizan las actividades de venta dentro de los sitios autorizados. Para una organización y dinamización de los vendedores se identificarán con distintivos de diferente color y equipamiento adecuado para nutrir con suficiencia al público demandante de los productos; evitando la obstaculización en el recorrido del desfile. Previo acuerdo entre las Secretarías comprometidas en la Organización.

Productos del Carnaval: Las Secretarías de: Salud Municipal, previo estudio, vigilará y expedirá las respectivas licencias para la circulación, uso de los productos de Carnaval. La Secretaría de Gobierno los permisos correspondientes a la comercialización. La Secretaría del Medio Ambiente para el uso de productos no contaminantes del ambiente. Bienestar Social en la distribución de productos.

Publicidad: Las Secretarías de: Gobierno, Planeación, Medio ambiente, Oficina del Carnaval, instituirán lo concerniente a permisos, dimensiones y ubicación de elementos publicitarios en las fechas de Precarnaval y Carnaval entre el 7 de diciembre y el 7 de enero. Se impulsarán campañas publicitarias de conducta ciudadana, juego limpio, solidaridad, protección del ambiente.

La organización establecerá lo respectivo al impuesto de Carnaval para la publicidad fuera de la senda como furgones, Dumis, Globos, Publi-aérea, pendones, Pasacalles, Publi-tierra, disfraces. Con el fin de publicitar la imagen del Carnaval, en convocatoria cerrada con la Facultad de Artes, se seleccionará un afiche a cuyo autor se reconocerá como premio la suma de seiscientos mil pesos.

ARTICULO DUODÉCIMO PRIMERO. EVENTOS ALTERNOS

Durante los festejos de Precarnaval y Carnaval se realizan otras actividades como el Tour de inocentes, exposiciones de Arte, Festival de Tríos, Festival de Música contemporánea, verbenas Populares y otras alternativas de distracción

organizadas por la Oficina del Carnaval, por ONG's, particulares y/o empresas privadas que previamente deben presentar proyecto para obtener el permiso correspondiente.

Los eventos que oficialmente no se encuentren contenidos en el programa de Carnaval no podrán participar sino han cumplido con los requisitos previos otorgados por la Organización del Carnaval y los que estipule la Alcaldía Municipal.

Los organizadores de estos eventos asumirán la responsabilidad que demande su organización, seguridad y trámite para obtener su correspondiente permiso, bajo la supervisión de la Coordinación General de los Carnavales.

ARTICULO DUODÉCIMO SEGUNDO.-PREMIACIÓN:

La Administración Municipal entregará en acto solemne en la primera quincena del mes de febrero de 2004 a los concursantes que a consideración del Jurado Calificador merecieron los premios estipulados para cada evento y en cada modalidad, según las actas respectivas, debidamente firmadas por los miembros del Jurado y siempre que cumplan con todos y cada uno de los requisitos exigidos. Se entregarán las constancias de participación y estatuillas a los tres primeros lugares de cada modalidad.

ARTICULO DUODÉCIMO TERCERO.- LA CARROZA REAL.

La carroza real será realizada por encargo de la Dirección, previa presentación de diseño, maqueta y requisitos de bases específicas de construcción del artesano convocado. Para la elaboración de la carroza real la Dirección establecerá un valor apropiado.

ARTICULO DUODÉCIMO CUARTO.-DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.

La transmisión de los eventos y difusión del Carnaval de Negros y Blancos debe hacerse en forma objetiva, imágenes, voces y escritos que influyan en el posicionamiento del Carnaval como Patrimonio Cultural de la Nación y la consolidación de los valores culturales regionales y los bienes simbólicos de la memoria colectiva.

Los medios de comunicación, por ningún motivo podrán interrumpir u obstaculizar los recorridos, haciendo entrevistas en detrimento de la dinamización del desfile, los comentarios y conceptos se pueden obtener de los creadores en la exhibición de las carrozas el cinco de enero.

ARTICULO DUODÉCIMO QUINTO.- En concordancia con el principio del conocimiento público que debe imperar en los actos administrativos expedidos por el gobierno municipal, se da a conocer el presente Reglamento que normatiza las festividades de Precamaval y Carnaval de Negros y Blancos 2003- 2004.

ARTICULO DUODÉCIMO SEXTO.- Vigencia. El presente reglamento rige a partir de la fecha de su expedición y deroga todas las normas que le sean contrarias

6. ELEMENTOS TECNOLÓGICOS QUE PERMITEN LA INNOVACIÓN EN EL MANEJO DE LA INFORMACIÓN

Los avances tecnológicos han mejorado las condiciones de vida y el aprovechamiento de los recursos principalmente en el manejo de la información como consecuencia de la globalización en las comunicaciones a través de Internet y demás medios de comunicación masiva.

Entre los elementos más importantes podemos mencionar:

- **Animación:** representación de la realidad mediante el uso diferentes técnicas especialmente bi o tridimensionales mediante software especializado.
- **Audio:** cualquier tipo de archivo de sonido (voz, música, etc).
- **CD-Rom:** acrónimo de Compact Disc-Read Only Memory. Estándar de almacenamiento de archivos informáticos en disco compacto. Se caracteriza por ser de sólo lectura, con una capacidad de almacenamiento para datos de 650 a 700 MB. Otros estándares son el CD-R o WORM (permite grabar la información una sola vez), el CD-RW (permite grabar la información más de 1.000 veces sobre el mismo disco), el CD-I (define una plataforma multimedia) y el PhotoCD (permite visualizar imágenes estáticas).
- **Computador:** Dispositivo electrónico capaz de recibir un conjunto de instrucciones y ejecutarlas realizando cálculos sobre los datos numéricos, o bien compilando y correlacionando otros tipos de información.
- **DVD:** Disco de vídeo digital, un dispositivo de almacenamiento masivo de datos cuyo aspecto es idéntico al de un disco compacto, aunque contiene hasta 15 veces más información y puede transmitirla a la computadora unas 20 veces más rápido que un CD-ROM. El DVD, denominado también disco de Super Densidad (SD) tiene una capacidad de 8,5 gigabytes de datos o cuatro horas de vídeo en una sola cara. En la actualidad, están desarrollándose discos del estilo del DVD regrabables y de doble cara.
- **Hardware:** Equipo utilizado para el funcionamiento de una computadora. El hardware se refiere a los componentes materiales de un sistema informático. La función de estos componentes suele dividirse en tres categorías principales: entrada, salida y almacenamiento. Los componentes de esas categorías están conectados a través de un conjunto de cables o circuitos llamado bus con la

unidad central de proceso (CPU) del ordenador, el microprocesador que controla la computadora y le proporciona capacidad de cálculo.

- **Hipermedia:** integración de gráficos, sonido y vídeo en un sistema que permite el almacenamiento y recuperación de la información de manera relacionada, por medio de referencias cruzadas. La hipermedia se estructura alrededor de la idea de ofrecer un entorno de trabajo y de aprendizaje similar al pensamiento humano; es un formato especialmente interactivo, en el que el usuario controla las opciones.

- **Hipertexto:** Método de presentación de la información que permite hacer una lectura no secuencial de la misma. Trata de emular el modo en que el cerebro humano almacena y recupera la información, por medio de asociación de ideas, y no en el orden en el que los sucesos ocurrieron. En el hipertexto, la información se organiza en torno a una serie de palabras clave (hotwords o palabras calientes), que permiten que, al llegar a ellas, el documento pueda avanzar hacia otra parte del mismo (delante o detrás de esa posición) o presentar información que se encuentra en otro documento.

- **Iconos:** Pequeña imagen gráfica mostrada en la pantalla que representa un objeto manipulable por el usuario. Por ejemplo, una papelera representa un comando para borrar textos o archivos no deseados. Los iconos permiten controlar ciertas funciones de la computadora sin tener que recordar comandos ni escribirlos con el teclado.

- **Imagen fija:** fotografías en color o en blanco y negro, trazos o dibujos, pinturas, grabados, gráficas, esquemas, etc.

- **Informática:** “El termino informática se creo en Francia en el año de 1962 bajo la denominación INFORMATIQUE y procede de la contracción de las palabras INFORmation autoMATIQUE. Posteriormente fue reconocido por el resto de países siendo adoptado en España en 1968 bajo el nombre de INFORMÁTICA, como puede deducirse fácilmente viene de la contracción de las palabras INFORmación autoMÁTICA”. En los países anglosajones se conoce con el nombre de Computer Science. Una definición más actualizada es: informática o computación, es el conjunto de conocimientos científicos y de técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de computadoras. La informática combina los aspectos teóricos y prácticos de la ingeniería, electrónica, teoría de la información, matemáticas, lógica y comportamiento humano. Los aspectos de la informática cubren desde la programación y la arquitectura informática hasta la inteligencia artificial y la robótica.

- **Interfaz gráfica de usuario:** (o GUI, acrónimo de Graphical User Interface), tipo de entorno que permite al usuario elegir comandos, iniciar programas, ver

listas de archivos y otras opciones utilizando las representaciones visuales (iconos) y las listas de elementos del menú. Las selecciones pueden activarse bien a través del teclado o con el ratón.

- **Menú:** En relación con los ordenadores o computadoras, lista de opciones dentro de las cuales el usuario de un programa puede seleccionar una acción, como abrir o cerrar un documento, o dar un formato particular a una parte del mismo. Muchos programas, especialmente aquellos que ofrecen una interfaz gráfica de usuario, presentan menús como un medio que proporciona al usuario un procedimiento sencillo para utilizarlos, sin necesidad de tener que memorizar sus comandos. Al elegir dentro de un menú, a menudo se lleva al usuario a un segundo menú o a un cuadro de diálogo que contiene opciones que permiten concretar la selección realizada en el menú original.

- **Multimedia:** En informática, forma de presentar información que emplea una combinación de texto, sonido, imágenes, animación y vídeo. Entre las aplicaciones informáticas multimedia más corrientes figuran juegos, programas de aprendizaje y material de referencia. La mayoría de las aplicaciones multimedia incluyen asociaciones predefinidas conocidas como hipervínculos, que permiten a los usuarios moverse por la información de modo más intuitivo e interactivo. Estos programas de computador comúnmente se almacenan en discos compactos (CD-Rom's).

- **Navegación:** Es el medio por el cual se puede viajar de una pantalla a otra, o de un concepto a otro, de tal manera que haya sentido lógico en los vínculos que nos permiten conocer la información existente con ayuda de menús.

- **Texto:** Cualquier tipo de información en forma de texto.

- **Software:** Conjunto de programas los cuales permiten el funcionamiento completo de computador para desarrollar las diferentes actividades de esta máquina según las necesidades del usuario.

- **Video:** registro de cualquier hecho mediante el uso de algún tipo de cámara.

7. METODOLOGÍA

La metodología que se aplicó al proyecto es particular, dependiendo de la información que se recolectó cumpliendo en lo posible con los requerimientos necesarios según los planteados de la Ingeniería de software educativo:

- **Análisis de necesidades informativas:** el hecho de vivir y ser parte de la cultura nariñense nos ha permitido observar que no existe una herramienta que muestre de manera unificada y organizada la información pertinente de esta cultura y que permita tener una idea del origen, evolución e importancia de las diferentes manifestaciones presentes en el Carnaval de Negros y Blancos. Esto condujo a elaborar una aplicación multimedial que cumpla con este fin.
- **Recolección de información:** la información escrita relacionada con el tema, se tomó como fuente principal libros, monografías, tesis, documentos históricos, revistas. De igual manera y con la colaboración de entidades públicas, privadas y personas naturales se logró tener acceso a archivos fotográficos, filmicos, etc. Dicha información se organizó y clasificó teniendo en cuenta las necesidades del proyecto, para luego digitalizarse y editarse según la conveniencia. Para lo cual se utilizó diferentes tipos de software y hardware; en la edición y digitalización de imágenes se hizo uso de un scanner Genius Color Vivid Pro3, cámara digital HP C21 y apoyado por los programas Adobe Photoshop 7.0 y el paquete de Corel 10; en la edición de sonido se recurrió al uso de una tarjeta de sonido Sound Blaster Audigy Platinum, externa, un micrófono Shure SM58 profesional apoyados por el programa Cool Edit 2000; en la edición de video se usó una cámara de video Sony Handycam, una tarjeta importadora de video Keyworld con el apoyo de los programas Adobe Premier 6.5 y Ulead Video Studio 6.0.
- **Diseño:** En primer lugar se hizo el mapa de navegación general, lo que permitió organizar y distribuir la información a mostrarse. De esta manera se establecieron tres tipos de nivel de página: la página principal que contiene los vínculos necesarios para el acceso general a la información; dicha información está obtenida en las páginas de segundo nivel que a su vez reúnen nuevos enlaces relacionados entre sí por la temática de la página y que conducen finalmente a las páginas de tercer nivel, encargadas de desarrollar el tema planteado en la correspondiente página de segundo nivel.

En general las páginas se diferencian por los colores de acuerdo a su nivel y por la distribución de sus elementos. En general se caracterizan por el movimiento y un atractivo diseño de los enlaces gracias al uso de Gifs animados; para todo esto se tuvo en cuenta los principios psicológicos y de comunicación, los principios para combinar colores, entre otros aspectos, creando un entorno cuyo propósito es

introducir al usuario en la atmósfera del Carnaval, con el apoyo de diferentes efectos audiovisuales acordes con el tema.

- **Desarrollo y documentación:** en general se hizo énfasis en la facilidad de acceso a la información por parte del usuario, para lo cual se realizó una minuciosa distribución de los elementos dentro de cada página buscando evitar posibles confusiones; así pues, se utilizaron símbolos universales como botones y flechas apoyados por texto e imágenes, además de una ayuda al inicio de la presentación.

En el caso de los videos se trabajo con una resolución 320 x 240 y en formato Quick Time, motivo por el cual se adiciona a la aplicación multimedial el software correspondiente; con sonido de 16 bits monofónico con el fin de obtener archivos de videos más livianos y de aceptable calidad. La mayoría de los archivos de audio se trabajaron a 16 bits monofónico en formato WAV a excepción de las pistas musicales que se trabajaron a 16 bits estéreo y en formato MP3. la mayoría de las imágenes fueron tomadas con cámara digital de alta resolución y algunas fueron escaneadas y retocadas. Toda esta información seleccionada fue puesta en escena mediante el software de Macromedia Director 8 creando un ambiente colorido

Las tareas se distribuyeron dependiendo las capacidades y cualidades de los individuos del equipo de trabajo, buscando apoyo en diferente tipo de documentación y de personal idóneo en los casos que fueron necesarios .

- **Prueba y evaluación del programa:** una vez terminada la aplicación multimedial se hizo necesario revisar su funcionamiento en equipos con diferentes características tales en cuanto al tipo y velocidad de procesador, cantidad de memoria RAM, resolución de pantalla y versiones de Windows. Gracias a esto se detectaron pequeñas fallas en la parte de sonido y video. Dichas fallas fueron corregidas, para luego hacer la presentación final, la cual estará contenida en un DVD – ROM.

8. Cronograma de actividades - Aplicación Multimedial de los Carnavales de Negros Y Blancos en la ciudad de San Juan de Pasto.

		FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE			
ACTIVIDADES / SEMANAS		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Elaboración y presentación del anteproyecto																																								
2	Revisión, corrección y aprobación del anteproyecto																																								
3	Firma del convenio con Of. Del Carnaval																																								
4	Recopilación y clasificación de información																																								
5	Instalación de software y hardware																																								
6	Diseño del mapa de navegación																																								
7	Digitalización de la información																																								
8	Programación y desarrollo de la aplicación																																								
9	Elaboración del material complementario																																								
10	Elaboración del mapa de navegación																																								
11	Prueba e implementación del programa																																								
12	Cumplimiento del convenio																																								
13	Presentación y evaluación de la aplicación																																								
ETAPAS						I				II				III				IV				V				VI				VII				VIII				IX			

Se anexa copia del convenio.

9. CONCLUSIONES

Durante el proceso de recolección de datos se hizo evidente la inexistencia de un archivo histórico sobre los Carnavales lo suficientemente organizado y completo, que permita obtener la información de primera mano; por el contrario, se determinó que la información existente se encuentra muy dispersa.

En el caso de la información de tipo histórico como fotografías y filmaciones antiguas, en su mayoría se encuentra en manos de coleccionistas privados quienes son renuentes a prestar su colaboración.

Si bien es cierto que el desfile de 6 de enero es la fecha más sobresaliente de los Carnavales, se pudo notar que en cuanto a lo correspondiente a los demás días de Carnaval no se les ha dado la suficiente importancia, por lo cual existe una marcada diferencia en la cantidad información encontrada; el caso más notorio hace referencia a “Día de la Familia Castañeda” donde casi no existen registros filmicos, ni recientes ni antiguos.

La plaza del Carnaval es una de las obras más importantes de los últimos tiempos, que no sólo ha beneficiado al Carnaval sino también a la ciudad misma, pues con esta obra se convirtió una zona de depresión social en un nuevo y agradable espacio público, en un escenario apropiado para la cultura y la convivencia.

El Carnaval de Negros y Blancos es la expresión cultural, artística y orgullo de los nariñenses, cuyos orígenes se remontan a tiempos precolombinos y cuya evolución tiene una marca influencia de las culturas hispánica y negra, por lo que las temáticas manejadas son diversas y, siendo el Carnaval un ente vivo que crece y se renueva cada año, en él conviven tanto las manifestaciones de tipo universal como las de tipo regional, las cuales se hallan inscritas dentro de lo religioso y lo profano, lo político y lo social, lo real y lo fantástico.

El carnaval es una festividad que atrae a propios y extraños y se convierte en un factor que beneficia la economía de la región, donde irónicamente los menos beneficiados son los principales protagonistas, los artesanos, quienes casi en su totalidad pertenecen a estratos socioeconómicos bajos y cuya principal motivación es el amor al arte y el deseo de convertirse en la voz del pueblo.

10. RECOMENDACIONES

Se recomienda la creación de un archivo histórico sobre los Carnavales donde se unifique la información pertinente de tal modo que se brinde a los interesados la posibilidad de realizar una consulta fácil y eficaz.

Se recomienda también que los trabajos realizados con respecto al Carnaval, de cualquier tipo sea objeto de una mayor difusión con el propósito de que puedan ser conocidos por la comunidad en general.

Finalmente se recomienda, a las entidades pertinentes se realice una gestión más efectiva en la búsqueda de una mayor difusión de los Carnavales a través de los medios de comunicación nacionales especialmente en los relacionado con los canales privados de televisión, de tal modo que se logra alcanzar una mayor cobertura similar a la alcanzada por otras festividades realizadas en el país

BIBLIOGRAFÍA

GALVIS PANQUEVA, Álvaro H. Ingeniería de software educativo, UNIANDES, Santa Fé de Bogotá : 2000. 359 p.

INSTITUTO COLOMBIANO DE NORMAS TÉCNICAS. Normas Colombianas para la presentación de trabajos de investigación. Sexta actualización. Santa Fé de Bogotá : ICONTEC, 2002. 89 p.

REPUBLICA DE COLOMBIA, La constitución política de Colombia, 1991.

GOMEZ RODRÍGUEZ, Hugo Rene. Especialista. Investigación aplicada, Ediciones Animar, San Juan de Pasto : 2003. p. 247

BURGOS, Daniel. Director 8.x/Lingo práctico. McGraw-Hill / INTERAMERICANA DE ESPAÑA, S.A.U., 2000. 449 p.

MICROSOFT CORPORATION. Enciclopedia Encarta 2002. [CD – ROOM]. Versión 11.0 Redmond (USA). [Sep. 15 2004]. (Citado en julio 2004).

Zarama de la Espriella, Carnaval de Negros y Blancos, Corporación Autónoma de los Carnavales del municipio de Pasto : 1992. 241 p.

ALCALDÍA DE PASTO, Monografía de Pasto. [CD – ROOM]. 2002. Multimedia.

ORTEGA, Miguel. Fiestas decembrinas y carnavales de Pasto, San Juan de Pasto : 1999. 217 p.

DE S'AGARO, J. Composición Artística. Barcelona: LEDA, Las ediciones del arte. 1980. 563 p.

ANEXOS

Anexo A. Manual del usuario.

- Botones de la página de presentación.
- Página de presentación.



En esta página podrá encontrar dos botones principales: el primero corresponde al botón de instalación de **Quick Time**; dicho software es necesario para poder visualizar los videos contenidos en la multimedia. En segundo lugar se encuentra el botón **iniciar** el cual permite el acceso a la página principal.

- Elementos De La Página Principal.
- Página principal



En esta página se encuentran cinco botones principales, los cuales están acompañados de un texto que explica brevemente el contenido de la página. Estos permiten el acceso a la información general de la multimedia, y tres botones secundarios: un botón para regresar a la página de presentación, el botón **salir** y el botón de **créditos**.

- **ELEMENTOS DE LAS PÁGINAS DE SEGUNDO NIVEL**

- **Página de segundo nivel**



Se ha tomado una de las cinco páginas de segundo nivel. Estas se caracterizan por tener botones de acceso temático los cuales permiten visualizar toda la información relacionada con el tema principal, en este caso “**el carnaval hoy**”. Dichos botones se presentan a manera de texto acompañados de pequeños gráficos, también llamados **iconos**. Además de estos existe un botón que permite regresar a la página anterior.

- **Elementos De Las Páginas De Tercer Nivel.**

- **Páginas de tercer nivel.**



Estas páginas presentan la información detallada y en conjunto desarrollan un determinado tema. Estas páginas contienen una variedad de elementos importantes, tales como: en primer lugar se encuentra el **texto** el cual hace una breve introducción y presenta los detalles principales del tema tratado. Utilizando las flechas ubicadas en la parte inferior se puede acceder a él en su totalidad.

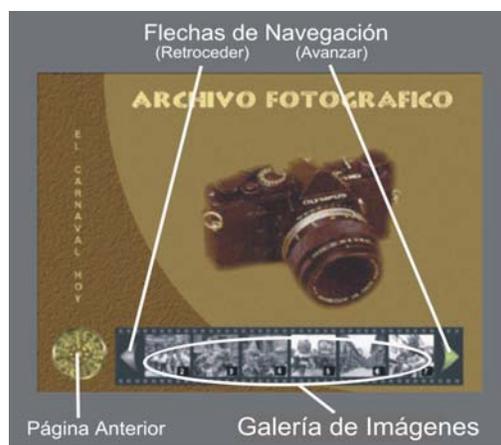
Como complemento se encuentran una pequeña galería de imágenes y un botón que permite ver información en video. Finalmente se encuentra el botón de regreso a la página anterior.

- **Elementos de las páginas de archivo fotográfico.**

- **Archivo fotográfico 1**



- **Archivo fotográfico 2**



La principal diferencia entre estas páginas radica principalmente en la presentación y no tanto en su funcionamiento. En la figura 5 correspondiente a la página de “**Archivo fotográfico**” del “**Carnaval en el pasado**” se encuentran elementos tales como: 8 botones de acceso a las correspondientes galerías; 8 fotografías en miniatura que muestran el contenido de cada galería. Un indicador del número de galería en uso y el botón de regreso a la página anterior.

En la figura 6 existe una sola galería de imágenes, por la cual se puede navegar con la ayuda de las flechas ubicadas en los extremos. Por último se encuentra el botón de regreso a la página anterior.

Es necesario tener en cuenta que para ver las fotografías en su tamaño real simplemente se hace **clic** sobre las imágenes en miniatura.

- **ELEMENTOS DE LA PÁGINA DE ARCHIVO FÍLMICO**

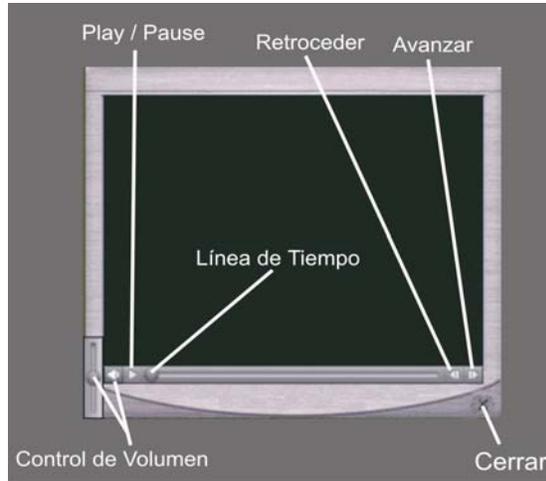
- **Archivo fílmico.**



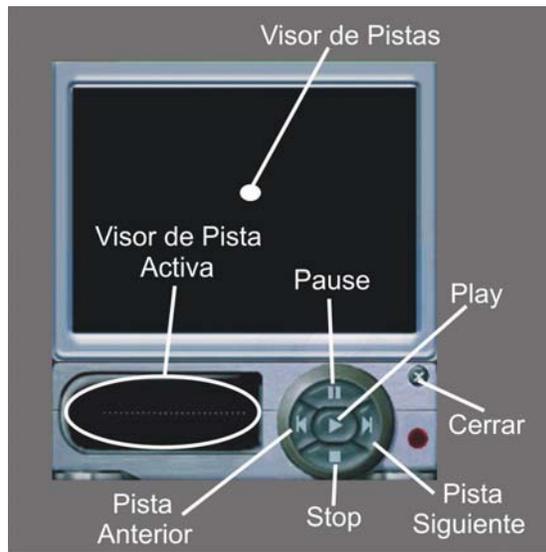
Está página contiene elementos similares a las páginas de Archivo fotográfico, tales como: los botones de acceso a las galerías, el correspondiente indicador del número de galería, el reproductor de video ubicado en el centro y dos columnas laterales con imágenes que permiten el acceso a los correspondientes videos de la galería. Por último se está el botón de regreso a la página anterior.

- **Comandos de los reproductores de video y música.**

- **Reproductor de video.**



- **Reproductor de música.**



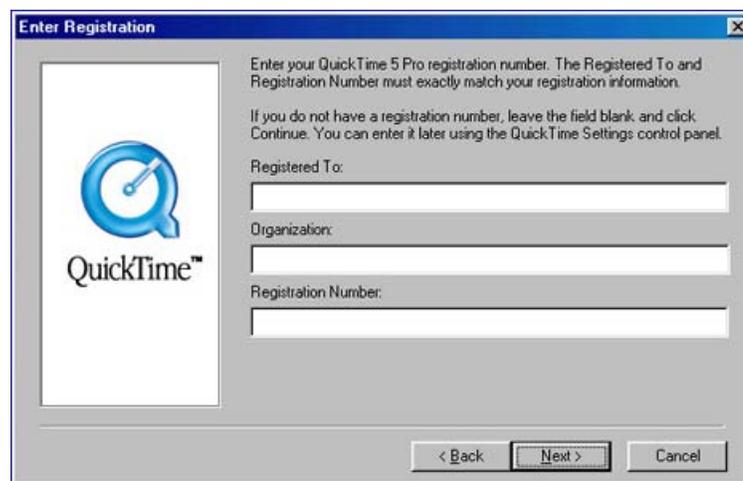
El reproductor de video contiene funciones básicas, cuyos comandos funcionan de manera similar a los comandos de los reproductores caseros. Estos son: **play/pause, avanzar, retroceder, control de volumen, cerrar** y un comando extra, la **línea de tiempo** que cumple la doble función de avanzar y retroceder.

El reproductor de música contiene los comandos básicos de un equipo de sonido estándar; estos son **play, pause, stop, pista anterior, pista siguiente, cerrar**, un **visor de pistas** y un **visor de pista activa**. **play/pause, avanzar, retroceder, control de volumen, cerrar**

- **Instalación de Quick Time.**

El proceso de instalación es muy simple; para ello haga clic en el botón “**Instalar Quick Time**” que se encuentra en la **página de presentación**. De ahí en adelante sólo presione el botón “**siguiente**” o “**next**” y omita llenar datos en el recuadro que aparece en el siguiente gráfico:

- **Entrar registro de Quick Time**



Enter Registration

Enter your QuickTime 5 Pro registration number. The Registered To and Registration Number must exactly match your registration information.

If you do not have a registration number, leave the field blank and click Continue. You can enter it later using the QuickTime Settings control panel.

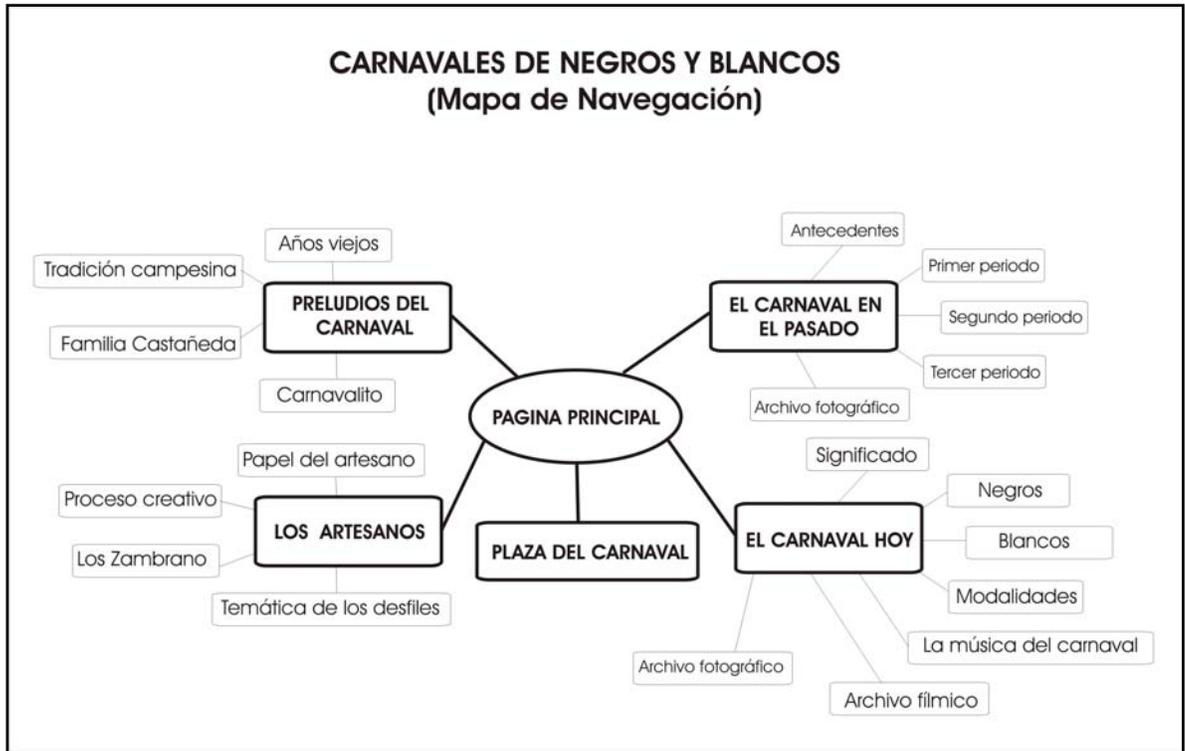
Registered To:

Organization:

Registration Number:

< Back Next > Cancel

Anexo B. Grafica del mapa de navegación.



CONVENIO SUSCRITO ENTRE LA OFICINA DEL CARNAVAL DE PASTO Y LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO- FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES Y MATEMÁTICAS - PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

Entre los suscritos a saber: PEDRO VICENTE OBANDO ORDÓÑEZ , identificado con la Cédula de Ciudadanía No. 5.201.568 expedida en Pasto, quien actúa como RECTOR DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO y quien en adelante se denominara LA UNIVERSIDAD y por otra parte, LEONARDO SANSÓN GUERRERO, en su carácter de DIRECTOR DE LA OFICINA DEL CARNAVAL DE PASTO, identificado con cédula de ciudadanía No. 19.189.694 de Santa fe de Bogotá, quien en adelante se denominará LA OFICINA DEL CARNAVAL, hemos acordado celebrar el presente Convenio, el cual se rige por las siguientes cláusulas: PRIMERA.- PERSONERÍA DE LAS PARTES Y AUTORIZACIÓN.- El Señor Director LEONARDO SANSÓN G, en representación de la Ofical del Carnaval de Pasto y PEDRO VICENTE OBANDO ORDÓÑEZ en nombre y representación de la Universidad de Nariño están debidamente autorizados para suscribiré! presente convenio. SEGUNDA.- DOMICILIO.- Las partes acuerdan que para todos los efectos del presente convenio se tendrá como domicilio la ciudad de Pasto. TERCERA.- OBJETO.- LA UNIVERSIDAD se compromete a elaborar una aplicación multimedia! que recoja la información de los Carnavales de Negros y Blancos de San Juan de Pasto y una de estas copias sera entregada a la Oficina del Carnaval de Pasto. CUARTA.- OBLIGACIONES DE LAS PARTES.- En desarrollo del objeto del presente convenio, las partes se comprometen a: LA OFICINA DEL CARNAVAL: a. Suministrar la información y colaboración para el desarrollo del trabajo multimedia!, objeto del presente convenio. Por parte de LA UNIVERSIDAD: a. Designar tres estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática para la realización del objeto del presente convenio y durante el tiempo de duración del mismo; b. Analizar y comprender el desarrollo de la información realizada por LA OFICINA DEL CARNAVAL y estructurarlos en una aplicación multimedia!. QUINTA.- DURACIÓN. La duración del presente convenio será de cinco (5) meses contados a partir del perfeccionamiento del mismo. SEXTA.- CARÁCTER ACADÉMICO. El presente convenio es de carácter estrictamente académico; por tanto LAOFICINA DEL CARNAVAL no asume ningún tipo de responsabilidad laboral para con los estudiantes designados por LA UNIVERSIDAD en el desarrollo del presente convenio. SÉPTIMA.- LA OFICINA DEL CARNAVAL queda en libertad de ofrecer a los estudiantes los auxilios o bonificaciones económicas que a bien considere. OCTAVA - TERMINACIÓN. Este convenio se terminará por a. Vencimiento del plazo; b. Ejecución del objeto; c. Incumplimiento de alguna de las obligaciones a cargo de LA UNIVERSIDAD; d. Mutuo acuerdo de las partes. NOVENA - PERFECCIONAMIENTO. Este convenio se perfecciona con la firma de las partes contratantes.

En constancia, se firma en San Juan de Pasto, a los días del mes de febrero del dos mil cuatro.



LEONARDO SANSÓN G.

Director de la Oficina del Carnaval
Rector Universidad de Nariño



PEDRO VICENTE OBANDO ORDÓÑEZ