ESPECTRO CARNAVAL: METODOLOGÍA PARA EL MEJORAMIENTO DE LAS CONDICIONES DE IMPLANTACIÓN DE LOS TALLERES TEMPORALES DE CARNAVAL DE NEGROS Y BLANCOS EN SAN JUAN DE PASTO

Entorno Cultura

Caroll Liliana Suárez Solarte
Karolsuarez1202@yahoo.es
Universidad CESMAG
Universidad de Nariño.
Pasto, Nariño.

Palabras Clave:

Carnaval de Negros y Blancos,
construcción de obras artísticas
del Carnaval, metodología
de mejoramiento, talleres
temporales.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.31>

Resumen

El artículo presenta una propuesta metodológica para intervenir, desde la perspectiva del diseño, los Talleres temporales de construcción de obras artísticas del Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto, observados, éstos, como lugares de permanencia, creación y convivencia, donde se desarrollan obras artísticas del carnaval. En ellos se sitúan expresiones de gran importancia como construcción cultural de carácter colectivo y que, de manera constante, evoluciona. En estos espacios se desarrollan acciones que se analizan desde la perspectiva metodológica del diseño, para analizar su espacialidad y las personas involucradas en situaciones que permiten plantear una propuesta que contribuya a mejorarlos. La metodología se enfocó en términos de la investigación creación, con el propósito de presentar una propuesta que aporte al estado del arte, como elemento de nuevo conocimiento. Como conclusión, la metodología permitió conocer una diversidad de necesidades, las cuales lograron reunirse en diferentes paquetes sinérgicos que conducen a su solución cronológica; así mismo, la estructura del taller logró mejorarse al permitir situaciones convencionales, como aislar el ruido para los vecinos del sector, proteger del frío y situaciones de seguridad a los artistas y cultores del carnaval.

Introducción

La ciudad como elemento de materialización de la vivencia colectiva en la sociedad, ha generado en su estructura urbana elementos que muestran la manera en que la estética se constituye como resultado de una construcción social del grupo humano que la habita. En este sentido, es importante develar las diferentes dimensiones que permiten encontrar factores importantes para la creación de una propuesta metodológica que adquiere significaciones relacionadas con la posibilidad de interconectarse con asuntos de diseño ligados a la identidad cultural del pueblo que la habita.

En el trabajo se analizó cómo el Carnaval Andino de Negros y Blancos se convierte en un escenario público de relaciones en comunidad, donde ciudad y ciudadanía interactúan, conforman un solo paisaje cultural, para ser, así, el punto de partida que propicia y proyecta espacios y lugares con memoria. De este modo, el Carnaval genera espacios de relación y conexión donde prevalece una dinámica, a manera de ritual, que permite crear y proyectar una cultura carnaval que se ha convertido en Patrimonio inmaterial de la humanidad.

El Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto, según Mora:

Logra romper las normas urbanas y espaciales que caracterizan a la ciudad, la re-significa a partir de la legitimación del espacio público, la valorización y apropiación de espacios olvidados durante el resto del año y la creación de permanencias inimaginables durante un día normal”.

Es ahí donde se generan espacios de juego y sueño que se inscriben en lugares públicos como andenes, balcones y calles, donde prevalece una dinámica a manera de ritual, como

un lugar de ensueño. Se configura, entonces, el Taller temporal de carnaval, un espacio o escenario donde se elaboran obras artísticas; este lugar permite conocer situaciones antropológicas que posibilitan las vivencias y la expresión de la cultura de sus participantes en sentido colectivo.

La propuesta metodológica determinó unas condiciones orientadas, en un primer momento, al mejoramiento de un lugar. Sin embargo, su uso puede orientarse a diferentes fines donde la perspectiva del diseño se concibe, cronológicamente, como fragmentos de proyección que logran dar respuesta a relatos y experiencias problemáticas de la comunidad.

Problema de Investigación

La investigación tomó como punto de referencia la problemática existente con los Talleres temporales del Carnaval de Negros y Blancos, derivada, específicamente, de los conflictos de orden sociocultural presentes en la operatividad del cultor para elaborar su propuesta de carnaval. En estos espacios se evidencian conflictos de tipo cultural, el surgimiento de la informalidad laboral que se presenta en los talleres y en las áreas vecinas, que ocasionan conflictos urbanos y sociales causados por la invasión del espacio público. Lo anterior genera malestar en los habitantes del área urbana y, en ocasiones, una baja apropiación cultural por visitantes y ciudadanos, por no mencionar otros. Dichos problemas surgen en el momento en que los talleres se implantan en el espacio público.

Algunos de estos conflictos son el resultado de un proceso que se ha originado desde los inicios del Carnaval y que ha mejorado en la última década, gracias al apoyo gubernamental. No obstante, se observa que para la solución de algunos conflictos no se ha dado una respuesta definitiva; situación que exige ser estudiada y proyectada en beneficio del sector de los artistas y cultores del carnaval.

Propuesta Metodológica

La preparación, indagación y desarrollo de esta investigación se enfocaron en términos de la Investigación creación, con el propósito de presentar una propuesta que aporte al estado del arte, como elemento de nuevo conocimiento. Lo anterior a partir del conocimiento explícito y práctico, que permiten incorporar la fijación del significado creativo y de innovación al discernimiento humano. Según la docente Elsa Beltrán, de la Universidad El Bosque, experta en Investigación creación, precisa que son tres las características de este proceso, definidos así: práctico, experiencial y cognitivo-afectivo. Características que generan una aproximación al diseño participativo y a la percepción de la sociedad o grupo de estudio a partir de aspectos antropológicos -cultura, religión, sociedad, economía, entre otros-; pertinentes para la investigación. Sin embargo, es necesario agregar la proyección del futuro, donde la visualización de este escenario permite vincular el significado de prospectiva, con lo cual se analizó los escenarios futuros proyectados a las *sociedades deseables*, a las *situaciones anheladas o ideales*.

Espectro Carnaval

— Modelo metodológico para el diseño de artefactos: una experiencia a partir de los Talleres temporales de Carnaval de Negros y Blancos en San Juan de Pasto

Como propuesta proyectual en el ejercicio del diseño, un modelo metodológico de tipo prospectivo para el desarrollo de productos, puede surgir de una sinergia metodológica, por ejemplo, de la Investigación creación, Pensamiento de diseño, Metodología proyectual de Bruno Munari y la Metodología multimodal de Lucio Sampieri Collado (2003), métodos analizados para proponer este modelo. Dicha propuesta presenta cinco pasos, los cuales se fundamentan en actividades participativas y otra individual propia para el diseñador, que concluye el resultado final de la investigación, el cual debe validarse no sólo con los involucrados sino, también, con personas con otras perspectivas y experiencias sociales.

Las situaciones ligadas al concepto de socio-lugar o lugar antropológico, se convierten en punto de partida, definido como el más importante, ya que integra aspectos sociales, culturales, psicológicos, emocionales, de una población específica, que puede dividirse en población principal, secundaria y hasta terciaria, quienes comparten la misma situación problémica. Para la investigación, la población involucrada estuvo constituida por los artistas y cultores del carnaval, vecinos y turistas, con el fin de generar análisis de relación cronológica y, de este modo, lograr el mejoramiento de un problema.

Pasos Metodológicos

— Escuchar y estructurar

Parte del análisis, reflexión y relación de los problemas percibidos por los involucrados y el investigador; para el desarrollo del estudio: el ciudadano, el turista, el artista-cultor y el investigador(a).

En esta etapa, lo más importante es incluir procesos de empatía con los involucrados donde se desarrollan los hechos. Ello permite recolectar la información de manera directa, a través del uso de instrumentos que faciliten la observación o el diálogo con los implicados. Este proceso, además, debe lograr la relación con agentes teóricos o fuentes secundarias, a través de procesos de cartografía, mapeos, construcción de marco teórico y marco referencial. Así, se contribuye en gran medida a construir argumentos que permitan determinar múltiples soluciones. Para lograr mayor claridad, se recomienda apoyarse de esquemas que permitan relacionar variables problémicas, los cuales conducen a categorizar a la población con su correspondiente jerarquía problémica.

— Dimensión espacio-temporal

Dimensión espacial: obedece, principalmente, al estudio y análisis del lugar.

Lugar específico: corresponde al lugar de estudio.

— Expansión espacial o poblacional, secundaria y terciaria

Expansión secundaria: se refiere a la manera de intervenir o analizar el problema en el lugar expandido. Ejemplo: el taller se expande al vecindario.

Población vinculada: vecinos del sector.

Expansión terciaria: si además existe una difusión del problema con el espacio o las personas. Ejemplo: el espacio público y quienes lo visitan, los turistas.

Población vinculada: turistas o ciudadanos.

Esta dimensión involucró como unidad de análisis a los 15 talleres acreditados, los cuales deben estudiarse desde la perspectiva de su ubicación espacial en la ciudad, para realizar el correspondiente proceso de recolección de información primaria.

Dimensión temporal: se refiere al análisis de un determinado problema en el tiempo cronológico y anacrónico; para ello, se hace necesario determinar que la investigación necesariamente debe tener diferentes momentos para recolectar la información, un momento donde se evidencia la crisis coyuntural del problema y otros momentos donde disminuye el grado de vulnerabilidad del mismo. Este esquema debe analizarse desde la antropología del diseño, la cual permite conocer estados volubles del problema inmerso en sus actores, para, de este modo, orientar o definir soluciones a través del tiempo.

Para esto se recomienda definir la temporalidad del suceso. Por ejemplo, los momentos principales para recolectar la información primaria, ocurren en un momento extraordinario en el año, específicamente, la época del Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto, tiempo que se denominará para esta situación temporal, porque ocurre coyunturalmente para la investigación en un lapso de tiempo específico; en este caso, se enfoca en la concentración de turistas que visitan la ciudad, festividades que incluyen muestras artísticas de todo tipo; es ahí donde se encuentran los talleres temporales, ubicados de manera arbitraria en el espacio público. Lo anterior sucede cada año, durante los seis primeros días del mes de enero; lo que ocurra después, en la cotidianidad, será convencional y atemporal al Carnaval.

Técnicas de Recolección de la Información

- Entrevistas semi estructuradas: formulan preguntas formales y espontáneas para la adquisición de la información.
- Entrevistas informales: crean un guion previo para determinar el hilo conductor del dialogo y la información.
- Observación en campo: técnica etnográfica que permite apreciar la realidad a partir del punto de vista del investigador, desde donde necesita conocer y comprenderla.

Cada técnica se aplicó a las poblaciones seleccionadas.

Instrumentos De Recolección

- Formatos de entrevista
- Formatos de encuesta
- Fichas de observación
- Fotografías, serie con narrativa visual

Técnicas De Análisis

- Análisis de contenido: relatos de interpretación de entrevistas, encuestas, fichas de observación.
- Mapas mentales
- Cartografía: categorización de la información – visualización gráfica de la información.
- Mapeo: mapas de análisis relacional de las categorías derivadas del análisis de contenido y hallazgos presentes en la información primaria.

1. Prospectiva

El significado de prospectiva, según la Real Academia de la Lengua: *Se refiere al futuro o trata de conocerlo anticipadamente mediante la proyección de datos del presente.* Dator (2017) expresa sobre lo que el lugar representa:

Los futuros previstos e inventados no son utopías. Utopía significa un “no lugar”, un lugar imposiblemente perfecto. Y no preferimos las distopías, las distopías significan un “mal lugar”. Los futuristas ayudan a las personas a visualizar y avanzar hacia las Eutopías. Eutopía significa “buen lugar”. (p. 7)

Con el concepto de *sociedades deseables* se asegura que: “El futuro es muy diferente cuando se ve desde diferentes culturas y lugares”. Es por ello que su relación conceptual para este modelo metodológico, se propone como respuesta a la interpretación de la Red triádica de la población involucrada, referida al análisis de la información adquirida de los grupos focales primarios, secundarios y terciarios -artistas, vecinos del sector y turistas o

visitantes-. Es así como la formulación de hipótesis o la construcción de alternativas de solución, trascienden a través del tiempo en soluciones a corto, mediano y largo plazo, con la dinámica del *lugar ideal*.

■ Técnicas de recolección de la información

- Brainstorming y Scamper: lluvia de ideas, método creativo que permite proponer respuestas o soluciones, donde se cuestiona a través del scamper y, con ello, se define la propuesta de diseño.
- Esquemas de relación entre categorías: visualizador de conexiones conceptuales.

■ Instrumentos de Recolección de Información

- Diario visual: bitácora gráfica y conceptual.
- Lista de cotejo: instrumento que permite evaluar lugares de investigación. (talleres, espacio público, carpas, entre otros).

■ Técnica de Análisis

Categorización cronológica de la información: permitió jerarquizar los problemas y sus posibles soluciones a través de un tiempo a corto, mediano y largo plazo (superior a 10 años).

2. Certificación de la idea

En esta etapa se seleccionó las alternativas de solución y se clasificaron cronológicamente a corto, mediano y largo plazo; su análisis permitió cartografiar un panorama de soluciones sinérgicas, las cuales deben evaluarse e interpretarse a partir del conocimiento y la dinámica emocional, enfocados en procesos de factibilidad para su realización.

Lo anterior, sin duda, generó una situación coyuntural para el investigador – creador, ya que se suscita aquello que la docente de la Universidad El Bosque, Elsa Beltrán denomina una *sensación detonante*, donde el investigador se ve inmerso en situaciones en que se necesita de una reflexión crítica para develar las alternativas más propicias para la solución integral del problema. Cabe resaltar que la situación detonante permite observar caminos que pueden convertirse en soluciones alternas para lograr acoples posteriores en un proceso cronológico que lo necesita.

■ Técnicas de Recolección de la Información

- Taller participativo
- Selección individual del investigador

— Instrumentos de recolección de información

- Diario visual o bitácora
- Lista de cotejo
- Cartografía: mapeo

— Técnicas de Análisis

Esquemas de análisis taller participativo: el análisis se realizó a través de bocetos o contenidos gráficos y relatos conceptuales.

Categorización cronológica definitiva de la información: mapas de relación.

Esta etapa inició con procesos creativos que definieron un punto de inicio para el diseño de los artefactos. Para que esta etapa sea efectiva, se consideró necesario vincular a los actores involucrados: los artistas y cultores del Carnaval como partícipes de talleres de co-creación; lo cual permitió recolectar y confrontar criterios y aportes que son útiles para el diseño de artefactos. Para ello se definió:

Soluciones a corto plazo: diseño de paneles y piso modulares. Tiempo: 2 a 3 años.

Soluciones a mediano plazo: reconocimiento espacial urbano de los talleres de carnaval como parte del Patrimonio Cultural Inmaterial (2016). Proyecto turístico, económico del sector carnaval. Tiempo: 3 a 8 años.

Soluciones a largo plazo: un complejo urbanístico de carnaval: Coliseo Carnaval. Tiempo: de 8 a 10 años.

3. Constructo

En esta etapa el diseñador-investigador y los involucrados plantearon una propuesta específica; con esto se procedió a elaborar los diseños correspondientes de acuerdo al factor cronológico. Para ello, se analizó el concepto prototipar como lo plantea Antonio La Fuente (2018), quien especifica que es *otra forma de escuchar*; para ello sugiere que el trabajo participativo debe hacerse a partir del momento en que se comprende el problema y sus diferentes puntos de vista.

Prototipar, entonces, es aprender a escuchar, poner atención, asegurarse que se pueda beneficiar a partir de la diversidad, incluir a todos los involucrados con otros saberes y experiencias para lograr el intercambio de conocimiento, del *know how* -saber hacer-. De este modo y como árbitro de la situación, se debe lograr estructurar una contribución importante como respuesta al problema. De nuevo, una situación detonante que debe concluir a favor de los involucrados. Según La Fuente (2018), se deben seguir los siguientes pasos: abierto, lento, experimental, figurativo, esperanzador, recursivo, afectivo y lúdico.

Para el estudio se tomaron los siguientes puntos cronológicos, con sus respectivas soluciones, resultado del proceso participativo.

Solución a corto plazo:

1. Paneles modulares con acoples metálicos tipo omega, que permiten la construcción de talleres temporales con aislamiento acústico, lo cual evita la expansión de ruido producido por el taller en jornadas, sobre todo, en horario nocturno. Cada panel está elaborado en material de superboard con poliestireno expandido en su interior. El panel tipo sándwich, también tiene propiedades térmicas, para lograr bienestar para los artistas, lo cual mejora condiciones actuales que no favorecen las relaciones con los vecinos y la salud de los artistas por condiciones climáticas.
2. Pisos modulares: los pisos propuestos son elaborados en *poli-vinil-cloruro* (PVC), con el fin de lograr desmontarlos y usarlos de manera temporal. Se proponen debido a que los artistas, generalmente, logran conseguir parqueaderos que no disponen de piso terminado para trabajar. La situación climática hace que la lluvia enlode los pisos, provocando problemas con las obras de carnaval, ya que se contaminan o dañan. Es por ello que se hace necesario proponer un piso que pueda instalarse fácilmente y que, por su textura, permita la recolección de material particulado y basura. Su estructura se propone en el mismo material. Esta propuesta puede diversificar su uso para instalación en viviendas o lugares transitorios, como exhibiciones feriales.

4. Relatos de uso

En esta etapa se evaluó los resultados finales del proceso de investigación. Dado que la autocrítica es fundamental para avanzar en el proceso, se presentan algunos comentarios que se generaron en relación con los productos objetos de investigación. En este proceso se generó la socialización correspondiente; para ello, se realizó unas preguntas que fueron respondidas a través del uso de *post it* y que, posteriormente, se entregaron en sobre sellado.

Relatos:

- c. Recomendación sobre las estructuras existentes: la base sobre la cual se apoya la estructura debe ser ancha para lograr estabilidad y debería conectarse con la estructura de los pisos.
- d. El material usado para los paneles, hace que soporte condiciones ambientales de frío, lluvia y perdure en el tiempo.
- e. Los paneles generan una pared que podría comportarse como un lienzo de expresión artística con diseño de carnaval, con el fin de identificar el lugar, al mejorar su apariencia visual.

Conclusiones

La metodología permitió conocer una diversidad de necesidades, las cuales lograron reunirse en diferentes paquetes sinérgicos que conducen a su solución cronológica.

La estructura del taller logró mejorarse al permitir, precisamente, situaciones convencionales, como aislar el ruido para los vecinos del sector, proteger del frío y situaciones de seguridad a los artistas y cultores del carnaval.

La solución se definió a corto plazo, proyectada en un tiempo de dos a tres años y, para su implementación, requiere de la gestión y apoyo gubernamental.

Las soluciones a mediano plazo y largo plazo requieren de un nuevo estudio de investigación.

Referencias

- Álvarez, R. & Quiroga, M. (2015) Objeto de diseño. España: Fundación Universitaria Iberoamericana.
- Burbano, A. & Páramo, P. (2014) La ciudad habitable. Espacio público y sociedad. Bogotá, DC.: Universidad Piloto de Colombia.
- Comité de Investigaciones del Programa de Diseño Gráfico (mayo, 2009). Áreas y líneas de investigación. Recuperado de <https://esmg42.mail.yahoo.com/neo/launch?.rand=40nor36jolor2#384087705>.
- Córdoba, A.; Arteaga, J. & Bonilla, H. (julio-diciembre, 2015). Fundamentos del pensamiento del Diseño. Investigium IRE: Ciencias Sociales y Humanas, VII(2), 38-50. doi: <http://dx.doi.org/10.15658/CESMAG15.05060204>
- Gómez López, D. (enero-junio, 2007). Ciudad y espacio público, perspectivas complementarias y nuevos desafíos. Revista Desafíos, 16, 69-104.
- Guevara, E. (2009). Diseño Industrial. Conceptos para la construcción de la forma. Bucaramanga: Universidad Industrial de Santander.
- Lacarrière, M. (enero-junio, 2013). Entre el “lugar antropológico” y el “lugar disputado”: hacia una “antropología del lugar”. Sociedade e Cultura, 16(1), 15-26.
- Lupton, E. (2013). Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2017). Legislación y competencias. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/areas/patrimonio/patrimonio-cultural-inmaterial/politicas-y-programas/Paginas/default.aspx>
- Niño Ramírez, A.H. (2002) La gesta del signo. Hacia un semanálisis urbano. Bogotá: Universidad Piloto de Colombia.
- Oppenheimer, A. (2014). ¡Crear o morir! La esperanza en Latinoamérica y las cinco claves de la innovación. México, DF: Penguin Random House.
- Páramo, P. (2011). Sociolugares. Bogotá: Universidad Piloto de Colombia.
- Páramo, P. & García, M. (Comps.) (2010). La dimensión social del espacio público. Bogotá: Ediciones Universidad Pedagógica de Colombia, Universidad Santo Tomás.

- Patrimonio Cultural Inmaterial. (2016). Corpocarnaval. Recuperado de <https://www.carnavaldepasto.org/index.php/patrimonio>
- Pérez Silva, V. (2008). San Juan de Pasto. Recuperado de <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/revistas/credencial/octubre2008/pasto.htm>.
- Potenzoni, A. & Giudici, F. (2015). La construcción del valor patrimonial desde la apropiación del espíritu del lugar. San Juan de Puerto Rico: FAUD, Universidad Nacional de San Juan. Recuperado de https://www.icomos.org/quebec2008/cd/toindex/79_pdf/79-gNPm-113.pdf.
- Ramírez, Y. (2014). Marketing social. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos99/estrategias-y-campanas-marketing-social-y-sus-diferentes-tipologias/estrategias-y-campanas-marketing-social-ysus-diferentes-tipologias.shtml#ixzz45hxEApUJ>
- Ríos, G. & Zeballos, C. (2018). Poética de un mundo habitado. Arequipa: Universidad Católica de Santa María.
- Rutas de Carnaval. (2017). Corpocarnaval. Recuperado de <http://carnavaldepasto.org/pasto/index.php>
- Russell Bernard, H. (2006). Métodos de investigación en antropología. (Trad. V. E. González). Walnut Creek, CA: Altamira Press.
- Sampieri, Collado, L. (2003). Metodología de la investigación. México, DF.: Editorial McGraw-Hill Interamericana.
- Wong, W. (1993). Fundamentos del diseño. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.