



DIABLEÑOS TOYS
CREACIÓN DE UNA FAMILIA DE JUGUETES DE DISEÑADOR DE CÁRACTER
CULTURAL DEL CARNAVAL DE RIOSUCIO

AUTOR

Nathalia Suárez Forero

UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL
SEMILLERO PENSAMIENTO EN DISEÑO: MAKERS
Bogotá D.C.2022



DIABLEÑOS TOYS
CREACIÓN DE UNA FAMILIA DE JUGUETES DE DISEÑADOR DE CÁRACTER
CULTURAL DEL CARNAVAL DE RIOSUCIO

Nathalia Suárez Forero

ASESORES

MEd. Lic. Beatriz Helena Rolón

PhD. Lic. Edgar Patiño

Juan Manuel España

Curso Proyecto de Grado

Semillero: Pensamiento en Diseño Makers

UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL
SEMILLERO PENSAMIENTO EN DISEÑO: MAKERS
Bogotá D.C.2022

INDICE DE CONTENIDO

1. RESUMEN.....	6
1.1. PALABRAS CLAVES	6
1.2. ABSTRACT	6
1.3. KEY WORDS.....	7
2. INTRODUCCIÓN.....	8
3. JUSTIFICACIÓN.....	10
3.1. ODS.....	11
3.2. MISION INTERNACIONAL DE SABIOS.....	11
4. PROBLEMÁTICA.....	12
4.1. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	14
5. OBJETIVOS.....	14
5.1. OBJETIVO GENERAL.....	14
5.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	14
6. HUMANOS	15
7. MARCOS DEL PROYECTO	17
7.1. MARCOS TEORICOS	17
7.2. MARCO CONTEXTUAL.....	20
7.3. MARCOS LEGALES	21
7.4. MARCO CONCEPTUAL	24
7.4.1. Cultura popular colombiana.....	26
7.4.2. Cultura objetual	29
7.4.3. Proceso creativo.....	32
7.4.4. Proceso productivo.....	34

7.5. MARCO REFERENCIAL.....	35
8. DISEÑO METODOLÓGICO.....	37
9. HERRAMIENTA DE INVESTIGACIÓN.....	40
10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	43
10.1. COMPONENTES Y ALCANCES.....	44
10.2. MAPEO DE PERSONAJES DEL CARNAVAL.....	46
10.3. BOCETACIÓN PARA LA CREACIÓN DE LOS PERSONAJES.....	50
10.4. ESTRATEGÍA COMUNICATIVA.....	53
10.5. MATERIALIZACIÓN PERSONAJES.....	55
10.6. COSTOS DEL PROYECTO.....	58
11. RESULTADOS DE SEMILLERO.....	59
12. CONCLUSIONES FINALES.....	61
13. BIBLIOGRAFÍA.....	62

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ficha persona usuario tipo A.....	15
Figura 2 Ficha persona usuario tipo B.....	16
Figura 3 Mapa Variables de análisis.....	25
Figura 4. Diagrama diseño Metodológico.....	39
Figura 5.. Cuadro componentes del proyecto.....	44
Figura 6. Tabla personajes en Carnaval Riosucio.....	49
Figura 7. Boceto Diablo- diseño objetocentrado.....	50
Figura 8. Boceto Matachín- diseño objetocentrado.....	51

Figura 9. Boceto Cuadrillera- diseño objetocentrado	52
Figura 10. Diseño Tarjetas de personajes.....	54
Figura 11. Diseño de Empaque.....	55

INDICE DE FOTOGRAFÍAS

Fotografía 1. Proceso de modelado análogo	56
Fotografía 2. Resultado en conjunto del modelado análogo de los personajes representativos del Carnaval de Riosucio	57
Fotografía 3. Proceso escáner 3D pieza por pieza para digitalización.....	57
Fotografía 4. Resultado exposición en RedCOLSI el proceso de investigación, 2022..	59
Fotografía 5. Resultado del proceso investigación creación en exposición objetos vivos, 2022 tomada de @makers_di	60

1. RESUMEN

Los juguetes de diseñador abren una oportunidad comunicativa, por su alto impacto simbólico y formal, para expandir los mundos narrativos de la cultura de cada territorio, los cuales hacen parte de la riqueza cultural de Colombia, es decir que pueden llegar a funcionar como piezas difusoras de aspectos culturales, tal como lo es el patrimonio inmaterial cultural del territorio de Riosucio, con el propósito de generar en las nuevas generaciones un sentido de apropiación y valoración por la carga cultural histórica de tan importante carnaval.

Así por medio de este proceso de investigación creación, desde el semillero “Makers”, se desarrollará el tema de los objetos de diseñador bajo una perspectiva de creación de personaje con enfoque cultural, donde la creación se pone a favor del reconocimiento de los actores encargados de mantener viva la tradición oral y literaria del carnaval de Riosucio, con el fin de visibilizar sus saberes y la importancia de su participación para su subsistencia en el tiempo.

1.1. PALABRAS CLAVES

Juguetes de diseñador, patrimonio inmaterial cultural, carnaval del Riosucio, personajes del carnaval, exaltar saberes y tradiciones riosuceñas.

1.2. ABSTRACT

Designer toys open up a communicative opportunity, due to their high symbolic and formal impact, to expand the narrative worlds of the culture of each territory, which are part of the cultural wealth of Colombia, it means they can function as diffusing pieces of cultural aspects, such as the cultural intangible heritage of the territory of Riosucio, with the purpose of generating in the new generations a sense of appropriation and appreciation for the historical cultural burden of such an important carnival.

Thus, through this creation research process, from the “Makers” investigation group, the theme of designer objects will be developed from a perspective of character creation with a cultural approach, where creation is put in favor of the recognition of the actors in charge to keep alive the oral and literary tradition of the Riosucio carnival, in order to make their knowledge visible and the importance of their participation for their subsistence over time.

1.3. KEY WORDS

Designer toys, intangible cultural heritage, Riosucio carnival, carnival characters, exalt knowledge and traditions of Riosucio.

2. INTRODUCCIÓN

La cultura colombiana se ha caracterizado por ser en territorio que alberga una diversidad de saberes ancestrales que han ido construyendo una identidad diferenciadora entre municipios, con un elemento en común: mantener costumbres o creencias desde las culturas indígenas que habitaron cada espacio del país, es decir de la herencia de todo aquel acontecimiento histórico. Los actos ceremoniales, creencias cosmogónicas, dialectos y la fabricación de artesanías, se traen al presente haciendo un proceso de reinterpretación por parte de las generaciones para mantener una vigencia del legado de los antepasados. Con lo anterior, se observa que lo que se conoce como cultura es un resultado de la herencia española junto a una amalgamación con ceremonias prehispánicas y ritos africanos lo que hace diversa la comprensión de una sola cultura en general.

Por ello, todo aquel legado que se ha construido con la historia ha pasado a ser reconocido como patrimonio inmaterial del país, a ser un elemento destacable que representa la identidad de un territorio por ser un mediador que permite la comprensión de la diversidad de entre pueblos, por tener unas características únicas e irremplazables y por ellos debe salvaguardarse y ser apropiado por cada individuo que habita el territorio. (Mincultura, 2015). Se convierte en el potenciador de la identidad nacional el conjunto de costumbres gastronómicas, celebraciones, tradiciones y estilos musicales que tiene cada municipio, construido desde las vivencias e historias que atravesaron los habitantes de dicho lugar, por ello la cultura nacional no puede ser homogénea sino una lectura segmentada de varias culturas.

En este caso se toma la cultura del territorio de Riosucio como territorio de estudio para el desarrollo de investigación creación, específicamente el patrimonio inmaterial del carnaval de Riosucio, por su riqueza en tradiciones arraigadas en la herencia indígena “de la Montaña”, “los Quibralomo” y las influencias de los españoles, en la que agrupa entorno a la festividad, tales como danzas, literatura matachinesca, composiciones

musicales y fabricación de carrosas o esfinges (Cembrano, 2022). Este siendo un claro ejemplo de la necesidad de mantener vigente la memoria del territorio a través de los años, involucrando en todo el proceso de la conformación del carnaval a los jóvenes.

Siendo este el principal interés de los riosuceños, en los últimos años se han enfrentado en una búsqueda en capturar su interés por causas adversas con la llegada del coronavirus y la imagen transnacionalizada del lo que se entiende como “carnaval” que se ha ido construyendo con la globalización, solo entendida como una fiesta dejando su contexto histórico de lado.

Ante este panorama de búsqueda de parte de los riosuceños, se busca también despertar el interés de conocer el patrimonio cultural en los habitantes del país de la mano de un elemento nostálgico, “el juguete” como pieza comunicativa. Recurrir a los elementos que permearon la niñez involucrando un sentido comunicativo para lograr difundir una narrativa territorial, la cual a partir de una conexión emocional con el juguete de diseñador permita heredar y difundir elementos de la cultura.

Esta relación entre tradiciones e identidad cultural, nos lleva al planteamiento de un proyecto de investigación creación donde por medio de la producción de un objeto de diseñador sirva como un transmisor de información que favorezca la lectura cultural de Riosucio desde el reconocimiento de los actores/ personajes propios de la celebración, y como herramienta para motivar a las generaciones de conocer las tradiciones y así evitar su desaparición. En este caso se busca hacer una recopilación e indagación del patrimonio cultural inmaterial del Carnaval del Riosucio para centrar, por medio de una pregunta de investigación, la aplicación de la información en la creación del objeto de diseñador.

3. JUSTIFICACIÓN

Desde la carrera de Diseño Industrial se busca encontrar retos desde el tema propuesto por el semillero: pensamiento en diseño Makers el cual propone un enfoque desde “el art toy: discurso plástico, serialidad y autoría.” teniendo en cuenta el perfil de diseñador que se desarrolló y consolidó a lo largo del proceso de formación universitario, para generar un resultado de producto, dado en este caso por una lectura territorial nacional, el municipio de Riosucio.

El propósito que se desea alcanzar por medio de este proceso de investigación creación, es el de reivindicar las identidades culturales que componen la cultura colombiana, en este caso la cultura del patrimonio inmaterial de Riosucio, para traer a remembranza los orígenes o raíces que conforman la manifestación ceremonial o el carnaval, mediante el estudio iconográfico de los elementos creativos y visuales que se han implementado tradicionalmente junto a las narrativas que fundamentan la congregación de la sociedad en un territorio para la conmemoración y conservación de su esencia pura, la cual se enfrenta a un panorama de desvanecimiento de saberes en las generaciones.

Así pues, es necesario comprender el término de identidad no como un término estático que solo adopta elementos del pasado, sino como un elemento que está en constante construcción por parte de los individuos de una sociedad, los cuales experimentan una sensación de pertenencia por la atribución cultural de un territorio como valores, gustos y tradiciones. No obstante, la comprensión de lo identitario se ve influenciado por un nuevo factor: la velocidad que ha traído la globalización. Ante esto, Néstor García Calcini propone generar una articulación frente a los referentes locales o nacionales y las experiencias territoriales a las redes comunicacionales. Es decir, que la lectura de la identidad sea resultado de la mezcla de los tiempos y no un rechazo forzado de dos elementos desarticulados. (Gregor)

Teniendo en cuenta lo anterior, podemos afirmar que existe un panorama de oportunidad para la creación de elementos comunicativos contemporáneos, que posibiliten la vinculación de lo tradicional a los medios de difusión de información global a través del juguete, para suplir la necesidad de autoafirmación de las identidades locales y el temor a la desaparición de estos.

Así por medio de la implementación de los objetos de diseñador, desarrollando un fuerte carácter cultural implícito en la identidad otorgada a la creación, será implementado como dinamizador y promotor del reflejo tradicional riosuceño, para generar una reflexión de la esencia territorial patrimonial, haciendo un aporte a la construcción de imaginarios positivos que exalten la diversidad de las tradiciones culturales colombianas, en este caso desde el carnaval del Riosucio: la comprensión del diablo desvinculado a las creencias religiosas y la visibilización a los personajes propios que hacen la celebración distinta de otras en el país.

3.1. ODS.

El semillero de investigación para proyecto de grado” PENSAMIENTO EN DISEÑO MAKERS” bajo el enfoque de “**EL ART TOY: DISCURSO PLÁSTICO, SERIALIDAD Y AUTORÍA.**” Toma como referente el objetivo de desarrollo sostenible (ODS) número 4: Educación de calidad. Su objetivo principal es garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover las oportunidades de aprendizaje permanente para todos. Teniendo como enfoque central en el alumno como persona integral y que su voz sea escuchada en las aulas y las comunidades, para que le permita resolver problemas de la educación con base a la experiencia. (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, s.f.)

3.2. MISION INTERNACIONAL DE SABIOS.

La misión de sabios que acobia el proceso de investigación creación está dada bajo el foco temático de “las industrias creativas y culturales”. Aquí se reconoce que los

procesos de creación de la mano de la experimentación también generan conocimiento (dando como resultado un producto u obra), esto quebrantó la premisa que se tenía del imaginario tradicional de las ciencias, poniendo en reconocimiento la importancia del sector cultural, artístico y creativo (las artes plásticas, el diseño, la música, entre otros) para el desarrollo de la sociedad. Es decir, que el entrecruzamiento de áreas del conocimiento genera unas dinámicas necesarias para el desarrollo del país. Tanto la ciencia como el arte tienen un papel equitativo, uno le otorga sensibilidad artística y el otro conocimiento profundo desde las ciencias. (Minciencias, s.f.)

4. PROBLEMÁTICA

El estudio del patrimonio inmaterial de Colombia da reflejo de la riqueza ancestral que alberga cada municipio de los departamentos. Tradiciones tanto desde las técnicas con las que se realizan las artesanías desde materialidades locales, hasta fiestas tanto religiosas como folclóricas, caracterizadas por tener cada una algún personaje o imagen representativa diferenciadora en las que la congregación de las personas gira entorno al festejo, la alegría y tradiciones.

Se decide seleccionar como territorio para estudio el municipio de Riosucio, Caldas conocido por el llamado “carnaval del diablo” en donde el personaje principal representativo del festejo es el mismo diablo. Este símbolo puede ser interpretado desde la capa religiosa con miedo y aversión, redirigido como la encarnación del mal, el desenfreno, el pecado o un agente supremo ante la necesidad de justificar sucesos externos. Sin embargo, a pesar de ser un municipio creyente religioso, el diablo se desvincula completamente de las creencias judeocristianas y se comprende desde la concepción histórica al ser el símbolo de la integración de las cosmovisiones de los indígenas, los afrodescendientes y los blancos que llega para invitarlos al festejo bajo la armonía y la alegría. (Flórez, 2015) Por ello, para el que no conozca de este contexto la lectura del diablo tendrá un carácter negativo que solo puede llegar entenderse con un proceso de inmersión las tradiciones carnavales riosuceñas.

La tradición alberga una complejidad en la preparación del carnaval, debido a la fabricación de las carrozas, los disfraces, los bailes y la construcción de los decretos y la literatura, por ello el pueblo ha de prepararse casi seis meses antes cada dos años, es decir, iniciar los preparativos desde julio para poder consolidar la consumación el 6 de reyes. Sin embargo, los habitantes se enfrentan a una amenaza latente, el miedo a que la historia del pueblo pase a un segundo plano y el carnaval se vuelva una celebración banal, casi hasta transformarse en una rumba más del pueblo, el carnaval es una tradición que se transmite de manera oral y por medio de la congregación de las generaciones, de otra manera la tradición corre el riesgo de desvanecerse. Por ello afirma Paula Andrea Sánchez la presidenta de la junta directiva de la Corporación del Carnaval de Riosucio:

“El carnaval es una creación literaria puesta en escena que no necesita que muchos turistas visiten, sino que mucha gente lo valore. Necesitamos cualificar las personas que llegan al Carnaval y generar valor cultural, porque rumba hay todos los días y en muchas partes, pero cultura hay muy poca y menos de la calidad de nuestro carnaval”. (Radio Nacional de Colombia, 2019)

Con la irrupción por problemas de salud a nivel mundial, con la aparición del covid 19 en el 2019, dejó en descubierto y con mayor evidencia la tensión que preocupa a los riosuceños es el desvanecimiento de la esencia del carnaval, es decir parte de su patrimonio inmaterial y elemento representativo de su cultura, por dos grandes factores: el primero es el descuido de los jóvenes para mantener viva la tradición transgrediéndola al no conocer la intención cultural que respalda la creación de trobas y cuadrillas, sino por el contrario viviéndola como un festejo sin trasfondo. (Usma, 2019) Es latente la urgencia de que los adultos mayores, concedores o considerados las bibliotecas de la tradición histórica del municipio tengan un mediador o elemento que permita difundir esa información de la cultura y mantener vigente este elemento identitario. El segundo factor, está dado por las restricciones de bioseguridad impuestos por el gobierno, sigan retrasando el carnaval y con ello la transmisión de saberes con el hacer y entender la

cultura matachinesca y los preparativos que se necesitan. (Departamento de Arte de la facultad de artes y humanidades, 2021)

Ante este panorama, lo que se busca es la vinculación de algún elemento comunicativo que permita dar a conocer a las nuevas generaciones y a personas externas al municipio la riqueza cultural que precede toda la celebración del Carnaval, desde la visualización de los personajes característicos y propios del Carnaval de Riosucio para destacar la importancia del rol de cada uno para romper con la monotonía de y llenara de alegrías y risas el espíritu de los riosuceños.

4.1. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Ante el panorama anteriormente mencionado en la problemática, se realizaron diez preguntas concisas y que permitieran ahondar en el proceso de investigación creación desde el carácter del diseño industrial, y concluye con la siguiente pregunta:

“¿Cómo aplicar la transferencia de saberes del patrimonio inmaterial de Riosucio, para el desarrollo de un objeto de diseñador que permita fortalecer el sentido de identidad colombiana?”

5. OBJETIVOS

5.1. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un objeto de diseñador, a través del estudio del iconográfico y material que han sido reconocido como patrimonio inmaterial del municipio de Riosucio para fortalecer el sentido de identidad cultural colombiana.

5.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Visibilizar elementos simbólicos e iconográficos que componen las tradiciones de un territorio.

- Desarrollar una metodología que permita el acercamiento a las morfologías locales para su aplicación en el proceso creativo.
- Evidenciar unas narrativas locales en el objeto de diseñador que permita una lectura de la cultura popular, desde las vivencias de los personajes activos en el Carnaval.
- Establecer una estrategia comunicativa que permita extender el mundo narrativo de cada personaje.
- Implementar un objeto de diseñador que permita la reinterpretación material y simbólica del patrimonio inmaterial.

6. HUMANOS

Para poder determinar qué tipo de usuario podría ir dirigido el producto, se hace una indagación de los posibles perfiles que tendría un usuario que consumen objetos de diseñador con carácter cultural mediante el rastreo de intereses, motivaciones y necesidades por las redes sociales, llegando a clasificarlos dentro de la generación de los millennials es decir personas de entre 25 a 40 años de edad. Sin embargo, el perfil de los consumidores puede ser abierto y se proponen un posible perfil de persona usuario.



Figura 1 Ficha persona usuario tipo A

El **primer perfil** es relacionado a un usuario que tiene muy apropiado elementos de su cultura y se identifica con ella por los valores que comparte. Esta persona provisoria siente la necesidad de mostrar sus raíces, sus tradiciones y no se avergüenza de ello. Por ello siente la necesidad de que por medio del apoyo a los negocios locales la cultura no puede desaparecer, sino que se va manteniendo y reconstruyendo. Además, siente que puede aportar a esta mediante una participación activa de demostraciones culturales. Su relación con los objetos de diseñador con carácter cultural es un sentido de representación al poder ver reflejados elementos icónico de sus tradiciones, lo que le permite dar a conocer con orgullo su identidad y lo interpreta como un transmisor del patrimonio cultural para despertar el sentido de apropiación de esta en otros usuarios.



Figura 2 Ficha persona usuario tipo B

El **segundo perfil**, por su contrario esta más relacionado con la identificación de elementos de la cultura pop transmedial. Este perfil de persona usuario demuestra un desconocimiento parcial del patrimonio inmaterial del país, reconociendo algunas cosas

como el carnaval de Barranquilla y el festival de las flores de Medellín por su popularidad. Sus gustos van dirigidos a elementos de la cultura pop global como los comics y los videojuegos. No tiene necesidad de participar en los eventos culturales porque cree que la identidad de su generación no se relaciona con ello. Sin embargo, existe un gusto de coleccionista de objetos de diseñador de películas y personajes más direccionados a lo audiovisual.

7. MARCOS DEL PROYECTO

7.1. MARCOS TEORICOS

La comprensión del termino de “cultura” se retoma desde Néstor García Canclini como el conjunto de elementos simbólicos que permiten la significación y construcción de estructuras sociales y se reconoce que cada grupo humano tiene ya una cultura apropiada y definida la que le ha permitido el desarrollo de su identidad. Ante todo, existe una estrecha relación entre las políticas y la cultura (la cultura está vinculada a la institucionalización para fomentarla y protegerla), lo que le llama “política cultural” donde el este se transforma en un ente de regulación y promoción del patrimonio cultural, es decir que genera planes organizativos, de gestión para el desarrollo y procesos de evaluación de resultados bajo el enfoque de la promoción de estímulos para el desarrollo de la creatividad desde las artes y lo cultural. (Canclini, 1989).

El desarrollo del proyecto esta construido bajo la teoría del diseño emocional, del cual se tomarán un autor que hace manejo del tema, bajo el enfoque de Patrick W. Jordan, el cual es un escritor y consultor de diseño, marketing y estrategia británico/ americano el cual se ha encargado de desarrollar libros especialmente en el área del diseño emocional, tal como lo es “Designing pleasurable products”, del cual vamos a tener como referente, en donde afirma que:” un buen diseño tiene el equilibrio adecuado de los placeres, como las vistas, los sonidos y olores que se combinan para crear una sensación inolvidable, un mal diseño saca a la gente como un mal olor en un restaurante...” (Jordan, 2000).

El enfoque que maneja Patrick, va enfocado directamente al consumo basado en el placer que el artefacto puede generar sobre el usuario y a su vez este tiene que formar una interacción con la persona, categorizando el placer en cuatro niveles y teniendo en cuenta el desarrollo de las variables personales y su aspecto cultural. De esta manera, desarrolla un argumento en el que el placer que generan estos productos esta directamente relacionado a la obtención de cuatro beneficios. El primero es el beneficio práctico, el cual esta entendido como la relación del producto con la función que cumple para el cual fue diseñado; el segundo es el beneficio emocional que es asociado al sentido de afección del usuario sobre algo; y por último un beneficio hedónico, comprendido como el vinculo entre los placeres sensoriales y estéticos. (Ramírez P. P., 2015)

Así bajo las teorías del antropólogo Lionel Tiger, Patrick hace una categorización de las dimensiones que puede alcanzar el placer, el cual los describe como los modos de mejorar un producto o servicio, ya que intuitivamente el ser humano siempre va buscando el placer y así generar una experiencia adicional. Esas dimensiones son:

- El fisio-placer: el placer derivado de los órganos sensoriales (el gusto, olfato, tacto, sexual y lo visual) es decir, como las propiedades que el producto tiene como una textura o un olor en específico.
- El socio-placer: como un facilitador de interacciones con los demás individuos en un medio u entorno, esto tiene una relación en la identificación de los valores le atribuye (un sentido de pertenecía o un estado social).
- El psico placer: entendido como el placer generado como resultado de la interacción persona-producto, la sensación de haber alcanzado una solución o un logro produciendo satisfacción
- La ideo placer: referido al placer arraigado a los valores del individuo (ideologías, creencias y valores estéticos). (Jordan, 2000)

Para comprender la identidad, se toma como referente a Manuells Castells, un sociólogo y profesor universitario español que bajo su libro “La era de la información: el poder de la identidad”. Bajo la premisa que toma de Calhoum afirma que no es posible conocer la gente sin su nombre, dialecto o cultura ya que este es el medio diferenciador entre ellos y nosotros, además que el conocimiento de uno mismo está en constante construcción. Teniendo eso como base, la identidad es un proceso de construcción individualizada, siendo este proceso algo mas fuerte que la categorización que otorgan los roles sobre un individuo porque la identidad ordena el sentido y los roles ordenan las funciones. (Castells, 2001)

La construcción de las identidades toma como referencia la geografía, la historia, la memoria colectiva, instituciones productivas, aparatos de poder y las creencias religiosas, para después los individuos de una sociedad tomar toda esta información, interiorizarla y procesarla para reordenar su sentido, según su contexto y sus determinantes sociales. Manuells identifica tres maneras en las que se puede construir identidad. La primera es una legitimadora, es decir una introducida por una institución dominante a una sociedad para generar un dominio a los actores; la segunda es una identidad de resistencia donde los actores que han sido estigmatizados crean métodos de supervivencia generando rechazo a lo que las instituciones dominantes imponen; y finalmente la identidad proyecto donde los actores toman elementos ya preexistentes en la sociedad, reconstruyen o resignifican esos elementos para aportar cambios a la estructura social. Este último método de construcción de identidad es el que se va a tomar como base para la construcción de la identidad territorial colombiano.

Por otro lado, para entender el concepto de lúdico y como este ha cambiado, Huizinga (un filósofo e historiador neerlandés) y Stuart Brown (Psiquiatra e investigador) exponen la importancia del juego como potenciador de la cultura y la creatividad. El libro “Homo Ludens: obra dedicada al estudio del juego como fenómeno en la cultura” afirma que el juego cumple un rol fundamental en la formación del espíritu jugador lo cual potencia su relación con el mundo y que sin esta ninguna otra es posible, debido a que está ya lleva

un carácter intrínseco de lúdica. Dentro del ser despiertan un sentido de diversión o entretenimiento, un espíritu competitivo y un reflejo de la lucha continua por la vida (Huizinga, 2021). Mientras que Brown propone que el ser es una criatura flexible y por tanto lúdica el cual con lleva a una ventaja en adaptabilidad, es decir que este nos permite desarrolla una habilidad de socializar. Esos elementos del juego interpretados en la vida adulta llevarían a mejorar la calidad de vida y a que recuperemos las vivencias placenteras para construirla desde la emoción. (Brown, 2010)

7.2. MARCO CONTEXTUAL

El desarrollo del proyecto toma como territorio de estudio el municipio colombiano de Riosucio, perteneciente al departamento de Caldas. El surgimiento de este municipio se da gracias al un resultado de la unión de dos pueblos indígenas: la de Pueblo viejo en La montaña y la de Quiebralomo, quienes durante los siglos XVII y XVIII tenían una fuerte enemistad por tener que compartir el mismo territorio la cual se percibía con insultos y agresiones. (Appelbaum, 2003)

A comienzos del siglo XIX ambos pueblos estaban bajo la autoridad sacerdotal, se construyeron dos iglesias casi contiguas bajo la organización de el Padre José Ramon Bueno y José Bonifacio Bonafont con la Iglesia consagrada a la Virgen de la Candelaria (los de la Montaña) y la iglesia consagrada a San Sebastián (para los Quiebralomo) estando cada una distanciadas a una sola cuadra, conectadas por lo que se conoce como la calle del comercio en estos días, con una cerca como elemento divisorio entre ambos territorios, la cual llevo a durar hasta 20 años. Cansados ambos párrocos de las hostilidades dadas, surge la necesidad de unificarse casi que forzadamente por un distrito administrativo bajo la imagen articuladora del Diablo. (ENRIQUE SÁNCHEZ TABORDA)

La conformación de la identidad de Riosucio esta mediada bajo la diversidad cultural dada por la mezcla étnica de los pobladores, de carácter triétnico: blanca, indígena y

mestiza. Todo esto lo convierte en un foco de concentración artística y artesanal folclórica, un manejo de técnicas artesanales como el manejo y creación de piezas con cuero, la tejeduría en fique y caña brava para la fabricación de sombreros, cestos, entre otros.

En cuanto a la parte folclórica, se presenta el carnaval de Riosucio (el cual se celebra cada dos años) como una celebración conmemorativa a un estado de paz momento de reconciliación entre los dos pueblos indígenas donde se reunieron y mezclaron sus cantos y danzas, de los cuales nace la creación de la cultura matachinesca que caracteriza el carnaval. Este a su vez se compone de tres momentos: la preparación que va de julio a diciembre en donde se instala la república carnavalera, el segundo momento es la sanción llevada desde la teatralidad como un indicador de que el pueblo ya está listo para iniciar la celebración, y el último momento es el de consumación, es decir ya el desarrollo del carnaval por medio de las cuadrillas. (Ministerio de cultura, s.f.)

Es reconocido como el Carnaval de la palabra, por la literatura que toma vida a través de las voces de los matachines y decreteros, realizada en el Carnaval y para él, carnavalizando la literatura con tintes de sátira o parodias como reflejo de las problemáticas sociales y políticas, para cuestionar las realidades que se afrontan. (Universidad Cesmag, 2017)

7.3. MARCOS LEGALES

En Colombia se han establecido unas leyes o normativas que protegen y reconocen la importancia de la protección de los bienes materiales e inmateriales de los cuales se constituye la Nación. Así mismo reconoce la importancia de proteger a las creaciones artísticas y su fomentación de protección a las industrias creativas.

LEY 1185 DEL 2008 por la cual se modifica y adiciona la ley 397 de 1997- Ley general de cultura: Artículo 4°.

“Integración del patrimonio cultural de la Nación. El patrimonio cultural de la Nación está constituido por todos los bienes materiales, las manifestaciones inmateriales, los productos y las representaciones de la cultura que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como la lengua castellana, las lenguas y dialectos de las comunidades indígenas, negras y creoles, la tradición, el conocimiento ancestral, el paisaje cultural, las costumbres y los hábitos, así como los bienes materiales de naturaleza mueble e inmueble a los que se les atribuye, entre otros, especial interés histórico, artístico, científico, estético o simbólico en ámbitos como el plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, lingüístico, sonoro, musical, audiovisual, fílmico, testimonial, documental, literario, bibliográfico, museológico o antropológico.

Objetivos de la política estatal en relación con el patrimonio cultural de la Nación. La política estatal en lo referente al patrimonio cultural de la Nación tendrá como objetivos principales la salvaguardia, protección, recuperación, conservación, sostenibilidad y divulgación del mismo, con el propósito de que sirva de testimonio de la identidad cultural nacional, tanto en el presente como en el futuro.” (Congreso de Colombia, 2008)

LEY 1736 DE 21 DE NOVIEMBRE 2014: por medio de la cual se declara Patrimonio Cultural y Artístico de la Nación al Carnaval de Riosucio, Caldas y se dictan otras disposiciones.

Artículo 1°. Declárese Patrimonio Cultural y Artístico de la Nación al Carnaval de Riosucio, que se lleva a cabo en el municipio de Riosucio, departamento de Caldas.

Artículo 2°. El Ministerio de Cultura o la entidad que haga sus veces, deberá contribuir al fomento, promoción, difusión, protección, conservación y financiación del Carnaval de Riosucio.

Artículo 3°. Autorícese al Gobierno nacional para efectuar asignaciones presupuestales del orden de cuatrocientos millones de pesos (\$400.000.000), a fin

de contribuir a la financiación del Carnaval de Riosucio. (Congreso de Colombia , 2014)

LEY 23 DE 1982: sobre derechos de autor

“Los autores de obras literarias, científicas y artísticas gozarán de protección para sus obras en la forma prescrita por la presente Ley y, en cuanto fuere compatible con ella, por el derecho común...Los derechos de autor comprenden para sus titulares las facultades exclusivas:

a). De disponer de su obra a título gratuito u oneroso bajo las condiciones lícitas que su libre criterio les dicte.

b). De aprovecharla, con fines de lucro o sin él, por medio de la imprenta, grabado, copias, molde, fonograma, fotografía, película cinematografía, videograma, y por la ejecución, recitación, representación, traducción, adaptación, exhibición, transmisión, o cualquier otro medio de reproducción, multiplicación, o difusión conocida o por conocer.

c). De ejercer las prerrogativas, aseguradas por esta Ley en defensa de su "derecho moral", como se estipula en el Capítulo II, Sección Segunda, artículo 30 de esta Ley. Adiciona mediante la Ley 44 de 1993.” (Congreso de Colombia, 1982)

LEY 1834 2017: por medio de la cual se fomenta la economía creativa ley naranja.

“Tiene como objetivo, desarrolla, fomentar, incentivar y proteger las industrias creativas. Estas serán entendidas como aquellas industrias que generan valor en razón de sus bienes y servicios, los cuales se fundamentan en la propiedad intelectual.” (Congreso de Colombia, 2017)

ANEXO 3: La Investigación + Creación: Definiciones y reflexiones.

“Para el Ministerio de Ciencia y Tecnología e Innovación, la Investigación + Creación aporta nuevos escenarios para la generación de nuevo conocimiento, permitiendo ampliar los objetos de estudio, las metodologías aplicadas, la naturaleza y los temas de investigación, de los cuales se derivan producciones y pensamientos, y con los que se pretenden visibilizar y valorar la productividad de los procesos de investigación dentro de la academia. Esto, en el marco de un campo de producción investigativa caracterizado por la diversidad, la crítica, la libertad creativa, los aspectos artísticos, culturales propios de las disciplinas creativas, presentes hoy en el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación, con el fin de “generar indicadores sobre su producción de conocimiento y al reconocimiento del enorme potencial de las Artes, la Arquitectura y el Diseño para contribuir al desarrollo del país y al fortalecimiento de su economía”. (Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación - MinCiencias Dirección de Generación de Conocimiento, 2020)

7.4. MARCO CONCEPTUAL

Para poder comprender el proceso de creación de un juguete de diseñador, se detectan una serie de variables que permiten hacer un análisis más minucioso desde lo más general que en este caso son los elementos de la cultura popular colombiana, entendidos como el sentido de identidad cultural y el impacto del patrimonio inmaterial en esta; para luego verse reflejado en la cultura objetual, estudiada desde la creación de juguetes de diseñador que se respalda bajo una autoría, una materialidad y lo coleccionable; respondiendo a dos procesos: uno creativo y uno productivo.

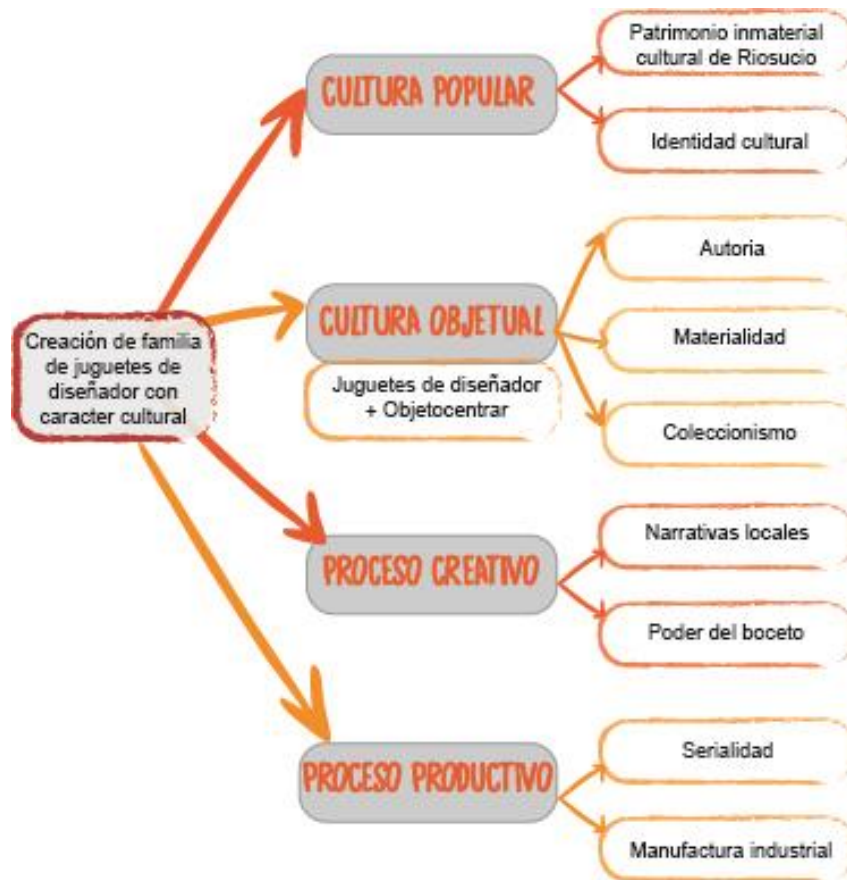


Figura 3 Mapa Variables de análisis

- Imaginarios y e iconografías colombianas

Colombia con el paso del tiempo ha ido reconociendo tradiciones y elementos a destacar que muestran la esencia de los habitantes de cada territorio, hasta casi convertirse en iconos de la cultura. Desde técnicas manufactureras para la creación de objetos cotidianos como lo son las ruanas, el sombrero vueltiao y los carrieles, hasta incluso reconocer que estos mismos son cargados de símbolos resultado de la herencia indígena reflejados en los patrones que implementan para así demarcar el sentido de pertenencia frente a la historia del territorio.

Por otro lado, se destacan las celebraciones populares que se generan a lo largo del año en cada territorio para revivir el legado cultural como herencia de los ancestros. La

necesidad de festejar nace como manifiesto para expresar su identidad cultural, la cual cada comunidad ha rescatado desde la memoria histórica para preservarla desde la transmisión de generación en generación, en otras palabras, se convierten en el medio para reafirmar los valores y creencias (Ramírez Y. B., 2015).

Sin embargo, los medios tradicionales de comunicación se convirtieron en los principales influyentes en la formación de imaginarios o creación de subjetividades de la identidad colombiana, no principalmente por toda su riqueza cultural sino más enmarcada a la historia de violencia que ha atravesado el país. La construcción de imágenes positivas es escasa, en las cuales se destacan los aspectos mas conocidos como lo son escritores como Gabriel García Márquez y carnavales como el de Barranquilla, dejando otros como lo es la concentración pura de tradiciones orales y literarias del Carnaval del Diablo escondidos u olvidados para esa construcción de imaginarios positivos. (Zambrano, 2014)

El poder implementar otra herramienta para comunicar la cultura, como las plataformas de los juguetes de diseñador permitirían la construcción de imaginarios positivos de la cultura colombiana, en este caso el del carnaval y la importancia de esta celebración, desde el impacto “nostálgico” del juguete y como este influye en el crecimiento de cada persona en la infancia. *“Los medios de comunicación juegan un papel fundamental en la construcción de la realidad social y se dedican más a la producción de imágenes en lugar de la producción de hecho e informaciones”* (Dueñas, 2013). No se busca con este nuevo medio crear imágenes sino comunicar la historia detrás de la celebración para poder valorarla y difundirla, aplicando morfologías propias del carnaval para diferenciarlo de otros.

7.4.1. Cultura popular colombiana

El contexto macro a estudiar, es la **cultura popular colombiana**, la cual se puede entender según el servicio nacional de aprendizaje (SENA) como:

“La recopilación de dones materiales, históricos, conductuales, costumbres, entre otros que permiten la formación del hombre y el desarrollo de cada municipio de Colombia” (Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA), 1990).

Está fundamentada bajo tres leyes la de “acumulación”, entendida como la agrupación de conocimientos y saberes de las generaciones pasadas que permiten entender el desarrollo para evaluar y mejorar algunas técnicas; “la transmisión” como el deber de enseñar la acumulación de saberes ya sea por medio de técnicas orales o mímicas para que permanezcan vivas en las nuevas generaciones y no se olviden; y por ultimo “la modificación” donde el conocimiento adquirido puede ser adaptado al contexto y el desarrollo que este tenga en el territorio colombiano para que se mantengan vivos esos saberes históricos que han formado parte de la vida de los colombianos, cuando se apropia cada individuo le otorga una interpretación propia. (Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA), 1990)

La cultura de lo popular es donde se reflejan las vivencias, ideas, y valores en la música, bailes y literaturas de cada municipio, esto da reflejo que son la compilación de características culturales las que dan sentido a la formación de identidades populares producto del folclor y la creatividad junto a los conocimientos adquiridos de la globalización. (Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA), 1990)

En este sentido, la cultura popular que se estudiará será la del municipio de Riosucio, Caldas. Entender su tradición, de donde nace el carnaval y porqué es de alta importancia salvaguardarlo, permitirá realizar una reinterpretación en el juguete de diseñador desde los conocimientos de los habitantes del municipio y quienes se encargan de construir todas las expresiones folclóricas para el momento de consumir el festejo.

- **Identidad cultural**

Todas estas culturas populares, son reflejo de la identidad diferenciadora de cada municipio y todas juntas una identidad nacional de Colombia. Esto nos lleva a que la formulación de la **identidad cultural** no es un estado fijo sino por el contrario, cada individuo la reinterpreta para desarrollar un sentido de pertenecía, porque comprende su historia y su territorio a través del patrimonio cultural y la importancia de la memoria. (Universidad Externado de Colombia, 2007).

La identidad cultural de Riosucio esta arraigada a unas raíces indígenas, un mestizaje que se ve reinterpretado como una herencia cultural lejana y la organización social de los habitantes, es decir que es la unión de varias identidades sobre un mismo territorio en el que comparten manifestaciones como la música, gastronomía, entre otros. Según los testimonios recogidos por Alejandro Morris, magister en antropología, el carnaval es la condensación de las tradiciones de los indígenas, los afrodescendientes y los europeos, lo que se puede ver no solo en rasgos culturales sino en los físicos también: cuando se habla de mestizo se piensa en la malicia y la presencia de una ancestralidad; lo africano como una fortaleza física y una asociación que evoca fiesta, baile y sensualidad; lo europeo con la herencia artística y el carácter cosmopolita (Morris, 2010). Esto demuestra que se ha hecho un proceso de selección de los aspectos destacables del resultado de mestizaje y que se ha implementado en la caracterización del protagonista del Carnaval.

- **Patrimonio inmaterial**

Entendido como patrimonio el reconocimiento de lo material y lo inmaterial construido por el ser humano, donde vamos a destacar el inmaterial, definida según la UNESCO como la riqueza intangible de un territorio, es decir sus celebraciones folclóricas y ceremoniales, sus tradiciones, rituales, lengua y técnicas artesanales, que son herencia de nuestros antepasados, las cuales permiten entender y respetar otras culturas. (UNESCO, s.f.)

Aunque el municipio tenga un alto nivel de patrimonio reflejados desde la fabricación de artesanías de sombrerería y las tallas en palo de naranjo hasta grandes agrupaciones musicales y danza folclórica, todo se concentra en la puesta del Carnaval del Diablo o Carnaval de Riosucio. Se considera patrimonio inmaterial porque agrupa tanto tradiciones ancestrales como la reinterpretación contemporánea que se le ha agregado por las nuevas generaciones, se transforma en un evento cultural que integra y permite una cohesión social al integrar el pasado con el presente y ayuda al fortalecimiento de una identidad cultural de los riosuceños, es representativo porque la comunidad la nutre de sus saberes de la historia territorial y las muestras artísticas para transmitirle a las generaciones la importancia de este por lo que tiene un fuerte carácter de la importancia de la comunidad, porque sin ellos no habría quien defendiera y transmitieran el patrimonio.

Por lo tanto, la identidad se va a tomar como una “identidad proyecto”, es decir que para potenciar el patrimonio inmaterial de Riosucio: que es la riqueza literaria y folclórica que se genera en torno al “Carnaval del Diablo”, para poder redefinir su posición o destacar la importancia de saber valorar todo el material cultural que se crea entorno a este. Se tiene que crear por medio de la cultura material un reflejo del patrimonio para despertar el interés de la generación de millennials y así puedan redefinirla o apropiarla para que como consecuencia las tradiciones perduren con el paso del tiempo.

7.4.2. Cultura objetual

La aparición de la **cultura material u objetual** se transforman en un testimonio de la concretización de ideas, permite materializar unas creencias y tradiciones para una posterior lectura de la cultura: desde las técnicas materiales que implementaban y las estéticas aplicadas, para la comprensión de la vida del hombre (Ramírez I. S., 2007).

- Juguetes de diseñador

Para este trabajo la cultura objetual serán los **juguetes de diseñador** que resultan siendo unos lienzos tridimensionales implementados como medios de expresión para comunicar a través de la configuración visual e iconográfica alguna narrativa y así conectar culturas, además de permitir una exploración plástica y metodológica con estos nuevos medios (ARTEFACTO INC, s.f.). Estos objetos tienen un alto nivel interdisciplinar, debido que los encargados de darles vida suelen ser una fusión entre artistas plásticos, diseñadores gráficos y diseñadores industriales que tiene como enfoque las estéticas contemporáneas de la alteración de lo lúdico para convertirse en detonadores de reflexiones en el consumidor. Se caracterizan por estar en una producción limitada por lo que se convierten en “exclusivos” (Blandón, 2018).

Estos elementos normalmente están directamente vinculados a redes e imágenes ya establecidas dentro de un mercado, es decir que son conectores de mundos narrativos por medio del uso de licencias retornando a la materialidad del juguete. Sin embargo, para que se pueda considerar “singular” este ha de alejarse de estas imágenes ya creadas para poder dar rienda suelta para reflejar todo su mundo creativo y así crear sus propias redes que detonen reflexiones, por ejemplo, realizando una propuesta de una serie o familia de juguetes con unas estéticas marcadas y diferenciales entre otros artistas (Steinberg, 2010).

Teniendo en cuenta lo anterior, se implementan los juguetes de diseñador para despertar un interés desde lo nostálgico que proporciona el juguete, pero con un énfasis cultural, por medio de la interpretación de los aspectos formales y simbólicos que los riosuceños han creado para transmitir desde lo festivo la historia del municipio.

- **Objetocentrar**

Nace la idea de Objetocentrar la creación de los personajes desde los resultados de un proceso de laboratorio del Teatro de objetos Documentales, el cual lleva a repensar la manera de entender el mundo a través de lo material o inanimado para poder llegar a

establecer las relaciones y los vínculos entre los seres humanos y los objetos (Larios, 2019). Dicho de otra manera, como los objetos convierten al personaje en otro, dándole vida, transformándolo a un nuevo estado potenciado por los objetos otorgándole así una identidad que podría adoptar o ponerse un personaje en una celebración como lo es un Carnaval.

Este concepto busca desligar la condición de un texto y un escenario específico, como único método de entender el proceso de creación de personajes y llevarlo a que su centro de materialización del personaje nazca a partir de convertir a los objetos que lo diferencian y le otorgan una narrativa propia como su único eje vibrante, elementos dominantes dentro de la composición. (Larios, 2019)

- **Autoría**

Con base en lo anterior, cada artista al desligarse de los mundos narrativos existentes, le permite la fabricación del juguete permeada por el estilo propio, desde la creación de su propia narración, su forma y caracteres simbólicos o visuales lo que lo hacen “único” entre otros y por ello la **autoría** esta vinculada a estos. Conocida también como propiedad intelectual, en donde por medio de leyes se busca proteger las obras de falsificación y distribución no autorizada para genera lucros económicos que no vayan al creador original (Nathalia Medina, 2018).

Le permite al autor o autores ser los únicos responsables y encargados de generar reproducciones de sus juguetes de diseñador para introducirlos en el mercado, además de ser los beneficiarios de las ganancias económicas que generen sus ventas, en el caso de Colombia que reconocen que las producciones creativas están protegidas bajo los derechos de autor con la ley 23 de 1982.

- **Espíritu coleccionista**

El carácter de ser creaciones limitadas, despierta el **espíritu coleccionista** en un público adulto, el poder acceder al juguete para almacenarlo y conservarlo por motivos de admiración y remembranza de eventos o elementos que marcaron la infancia y traen a la mente los mejores recuerdos. Dejan de percibirse como solo un elemento apartado y se ven como una experiencia que le permite el disfrute de tener algo “único” que además cuenta una historia o un mensaje de trasfondo con el cual el consumidor se siente identificado o representado, los cuales van desde la crítica, humor, ironía y fantasía; se pueden encontrar en gran variedad de precios siento común que entre mayor reconocido sea el artista, mayor será su precio. (Uvnt Art, 2021)

- **Materialidad**

En cuanto a su **materialidad**, se ha de entender como un resultado de unos procesos previos: el creativo y el productivo, igualmente se presentan en el uso de madera, polímeros, tela y papel, siendo el mas común el desarrollo por medio del uso de las variantes de los polímeros, tales como lo son las resinas y el vinilo por el gran avance en técnicas manufactureras que se han desarrollado desde su llegada en el mercado en el siglo XX por la búsqueda de poder lograr una producción barata y accesible (Universidad de Burgos, s.f.).

La diversidad de materiales que se han implementado demuestra que hay un estudio material previo de acuerdo al interés que desea expresar el diseñador y una experimentación para la toma de decisiones. En este caso, un factor fundamenta que el material a seleccionar debe responder a una serialidad.

7.4.3. Proceso creativo

Según Edward de Bono, el proceso creativo es el resultado del desarrollo de varias capacidades cognitivas lo que permite producir ideas novedosas y productos creativos. El uso de una sola capacidad no seria suficiente y por ello es casi necesario generar un proceso interdisciplinar, en el que hay que evitar el uso repetitivo de pautas y siempre

buscar nuevos caminos para la obtención variado de ideas creativas potenciales. (El proceso creativo según Edward De Bono ¿Cómo potenciarlo y cuáles son sus fases?, 2014)

- **Narrativas**

Dicho esto, el primero proceso es entender la información que se requiere para desarrollar un juguete de diseñador, es decir la fase creativa. Iniciando desde la recopilación de historias o **narrativas locales** de los que viven y hacen el carnaval para tomar elementos subjetivos de cada uno de los actores implicados y reflejarlo en la identidad a crear en el juguete de diseñador. La narrativa se transforma en un comunicador para socializar los valores que conforman el espacio sociocultural, compuesto por dos escenarios: la acción enfocada en como hacen los sujetos el carnaval y la conciencia se refiere los saberes internalizados de la historia que conformo el carnaval (Sutton).

La recolección de testimonios de los habitantes del municipio, permiten descubrir la importancia del Carnaval para ellos, como se transforma en un estilo propio de vida. Como genera un sentido de integración en toda la comunidad y como se preparan para ese momento. Así mismo lo afirma Sandra Calvo Pinzón, alcaldesa de la corporación del Carnaval de Riosucio:

“Nosotros pensamos como carnavaleros que el carnaval no es solo una tradición ni es una fiesta, sino que es un estilo de vida, porque cuando nosotros vivimos en carnaval pueden pasar cosas, las más absurdas, de pronto nocivas o negativas del mundo, pero cuando nuestro espíritu de carnaval reside en el corazón lo podemos asimilar de una manera diferente. Acá todo lo volvemos risas y versos, y al volverlo versos nos reímos de eso y al reírnos como que hacemos una catarsis.” (Facultad de artes y Humanidades, s.f.)

- **El poder de la bocetación**

Las representaciones graficas como lo es el bocetar, se transforma en un subsistema técnico que le permite al ser crear propuestas de diseño, desde el proceso de ideación donde por medio del dibujo el diseñador pone en orden sus pensamientos, los deconstruye y re organiza para así convertirse en un proceso de construcción de ideas desde la observación y la reinterpretación de fenómenos de la vida cotidiana. (Jesús Alejandro Guzmán Ramírez, 2016)

Su carácter se vuelve iterativo, que atraviesa unas etapas de depuración donde las ilustraciones van tomando una intencionalidad del diseñador como seria una composición, unos colores y unas narrativas (Jesús Alejandro Guzmán Ramírez, 2016). Este momento responde a una relación ya establecida entre el concepto y el proceso para poder llegar a un resultado de la idea inicial, que al pasar como proceso iterativo permite el desarrollo minucioso de creación desde la composición formal y su estructura hasta poder enmarcarla dentro de unas estéticas diferenciadoras que impongan una identidad de la ilustración.

7.4.4. Proceso productivo

- **Serialidad**

Los juguetes de diseñador se presentan como unos juguetes para un público adulto que se comercializan por tiradas de series, por ello son de carácter limitado y presentar un precio alto por pieza (Guillem, 2013). Este tipo de productos no busca crear una reproducción masiva que invada los mercados comerciales, como lo hacen los juguetes convencionales, sino se opone a lo masivo y por ello propone la creación limitada de series.

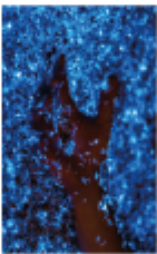
Su factor seriado lo distingue de las obras de arte, que son una única representación existente de la idea del artista, mientras que los juguetes de diseñador buscan crear piezas limitadas para un grupo limitado. Por ello, la morfología de estos productos ha de responder a la búsqueda de una reproductibilidad que le permita generar unas ventas al autor o diseñador.

- **Manufactura industrial**

El momento de materializar la idea se puede realizar por medio de moldes o modelados. Teniendo la figura o el personaje modelado se procede a la fabricación de un molde para poder sacar replicas exactas de este, es decir que la forma se va a mimetizar, grabándose en el material del molde cada detalle y textura perteneciente al “positivo” o a la figura donde el negativo se convertiría en el molde, en el que luego se aplicara algún material que facilite la copia exacta del positivo (MATERIALES Y TÉCNICAS PARA LA REALIZACIÓN DE ART TOYS, 2016). Además de la selección de material que se realiza, existe otro trabajo posterior a la replica formal del producto: la aplicación de pintura para definir los detalles de la identidad del toy, al cual después pasa por un proceso de embalaje para su comercialización.

En este caso, la manufactura del proceso industrial esta bajo el proceso de impresión 3D, como el resultado de un escaneado previo a unos modelos tridimensionales de cada personaje perteneciente a la familia de juguetes de diseñador del Carnaval de Riosucio.

7.5. MARCO REFERENCIAL.

REFERENTE	TIPO	DESCRIPCIÓN	APORTE AL PROYECTO
 <p>Jumping lomo El despertar de Wiracocha</p>	LÓGICO	Jumping lomo crea un personaje que representa la cultura de Perú desde un punto de referencia de la cosmovisión indígena para exaltar sus raíces. Implementan elementos simbólicos y una paleta de colores representativos.	Es un buen ejemplo de como poner a favor una paleta de colores para facilitar el reconocimiento de la cultura, al igual que el manejo fonográfico.
 <p>Origen peregrino El Tama</p>	LÓGICO	Origen peregrino realiza su creación tomando a su favor un elemento de la gastronomía típica del Perú, el tamal. Este sirve como plataforma a la cual adhieren “accesorios” o elementos fonográficos de la cultura indígena.	Consolidan una plataforma en una composición formal sencilla, lo cual sirve para recrear muchas interpretaciones del personaje.
 <p>Mario Puémape de Camote Toy</p>	LÓGICO	Camote toy adopta y re-interpreta un personaje de la cultura pop. Lleva su narrativa la lleva a la cultura Cupisnique, en el Perú. Donde adopta la posición en que los chamanes entraban a conectar con un mundo espiritual.	Un personaje de la cultura pop puede destapar mayor interés en el consumidor al ver el cambio narrativo del personaje. Además, como las posturas del personaje pueden transmitir algo.
 <p>Pavo Real</p>	ANALÓGICO	Es un ave que destaca por la cola en forma de gran abanico policromada. Destaca por los patrones de su cola y la iridiscencia presente en sus plumas.	La iridiscencia como un factor que capte la atención de destaque algún elemento en particular en la creación del juguete.
 <p>Plancton luminoso</p>	ANALÓGICO	Es un fenómeno que ocurre por la presencia de un alga conocida como Noctiluca scintillans, la cual genera una aglomeración de plancton que en la oscuridad se activa con el movimiento del agua provocando un color azul vibrante.	Puede ayudar a representar los momentos de mayor festejo en el Carnaval, donde el uso de la pólvora alumbró el cielo.

8. DISEÑO METODOLÓGICO

Para el desarrollo del proyecto, se estableció una metodología de tres fases en donde cada una tiene un objetivo principal para determinar la finalidad de cada momento para la consolidación del trabajo, la cual consta de etapas que precisan las actividades que se han de desarrollar en cada fase y que herramientas permiten ahondar en la recopilación de información o datos que enriquezcan de manera concreta el desarrollo de la familia de juguetes de diseñador.

La primera fase es **“INSPIRAR”**: En esta fase se plantea una duración de 6 semanas donde se crea la base de partida que impulsa al desarrollo del proyecto. Se establece bajo el objetivo de comprender el patrimonio inmaterial cultural del Carnaval de Riosucio y localizar los personajes que hacen parte del Carnaval.

Para esto la fase pasa por etapas de investigación sobre las características propias de los juguetes de diseñador, analizar el patrimonio cultural riosuceño, establecer una oportunidad de diseño con los hallazgos obtenidos y determinar que grupo objetivo de usuarios podría dirigirse la propuesta de creación. Para lograr cumplir con las etapas se propone la adición de herramientas como: mapas conceptuales para la comprensión de los datos relevantes del patrimonio, la creación de personas usuarios dadas por un acercamiento digital de los consumidores de juguetes de diseñador de carácter cultural y el diagrama de Venn para comprender que elementos claves componen el proyecto.

La segunda fase es **“IDEAR”**: se establece una duración de 4 semanas, en la cual teniendo en cuenta los objetivos propuestos para la construcción de la propuesta desde los hallazgos encontrados previamente, da paso la creación de una herramienta para el acercamiento a los habitantes del municipio y la construcción de las narrativas para el desarrollo de la familia de personajes.

Las etapas que se establecieron para esta segunda fase la revisión de los objetivos proyectuales, la conformación de la herramienta de investigación, la salida de campo a Riosucio (Caldas) y la construcción de las narrativas. En esta fase se implementaron herramientas como la sonda cultural como el desarrollo de actividades para acercarse a los hacedores de la celebración y entender desde las vivencias de cada participante como viven el Carnaval y que elementos son claves para el disfrute de este, acompañado de un registro fotográfico del estilo de vida carnavalero que adoptan los habitantes del municipio. Mapas de personajes del Carnaval, para realizar una selección consiente de los personajes y llevarlos a una construcción de la narrativa de cada uno por medio de Tarjetas descriptivas. Nutriendo todo esto con un trabajo iterativo de bocetación para facilitar la construcción de la plataforma para la consolidación de los personajes.

Por último, la tercera fase es “**CREAR**”: con una duración de 6 semanas donde se concentra en la materialización de las ideas o bocetos para el desarrollo de tres personajes que permitan entender desde su narrativa la diferencia del Carnaval de Riosucio a otros que se realizan en el país.

Esta fase es la síntesis y análisis de los resultados obtenidos de la salida de campo, llevados a una interpretación tridimensional a través del modelado manual de los personajes antropomorfos, la consulta con expertos para comprender que procesos y materiales se pueden implementar y la demostración del carácter serializado y comerciable del producto por medio de la impresión 3D.

Siendo esta la última fase, aquí finalizaría el desarrollo del proyecto de acuerdo a los tiempos académicos y la metodología establecida desde el proceso de investigación creación para la consolidación de la familia de objetos de diseñador.



Figura 4. Diagrama diseño Metodológico

9. HERRAMIENTA DE INVESTIGACIÓN

- SONDA CULTURAL:

Se implementa la herramienta de la sonda cultural para poder recopilar datos e información basados directamente de la experiencia de los habitantes que han vivido y conforman la celebración del Carnaval, esto permitirá encontrar acciones o momentos claves donde las emociones se acentúen frente al contexto carnavalero, de esta manera se detectaran los momentos y personajes claves que permitan la creación de la familia objetual. (Social Up, s.f.)

La clave de la herramienta es el proceso de observación sin dejar de lado los pensamientos de los habitantes para entender como el Carnaval se transforma en un estilo de vida permanente y como con la instalación de la Republica Carnavaleria la identidad del municipio se transforma desde las ansias de romper con la monotonía e inundar las calles de risas y cantos.

Objetivo: Identificar a los personajes característicos y propios que conforman el Carnaval, a través de la realización de encuestas, actividades gráficas y la observación del territorio, para entender desde sus vivencias lo que más destacan o los mejores momentos que han vivido en los Carnavales.

Personas: la herramienta tiene un enfoque hacia los hacedores del Carnaval y personas que han participado activamente con la materialización de la tradición o han estado presente en la celebración.

Modo de aplicación: actividad presencial a personas directamente en el territorio.

Resultados: Información cualitativa desde la experiencia personal, elementos fotográficos de memoria de Carnavales anteriores para analizar.

Desarrollo: Se crea un instructivo de las actividades que conforman la sonda que permiten el desarrollo de la herramienta por fases.

a.) FASE OBSRVAR

Este primer acercamiento se genera por medio de la exploración del territorio de Riosucio, visitando sus plazas principales y tiendas donde se encuentran elementos de la historia del Carnaval para realizar registros fotográficos de los elementos encontrados y que podrían potenciar el estudio de la celebración. Estos resultados se tabulan en un cuadro de categorización morfológica del Carnaval de Riosucio, lo cual facilita la identificación de los objetos claves que construyen la identidad riosuceña carnavalera y la razón de ser es estos.

Herramienta: cámara fotográfica y cuadro morfológico.

b.) FASE RECONOCER

En esta segunda fase, se da un primer acercamiento a los habitantes y hacedores de la tradición. A partir de unas entrevistas semiestructuradas, se establece un dialogo informal para conocer desde la experiencia de cada uno las emociones que genera el Carnaval, como se preparan y el porqué se convierte en un aspecto importante en su vida. De esta manera, se descubren términos típicos que nacen desde la tradición del Carnaval, los compromisos propios de cada habitante para que la celebración nunca se aleje de sus raíces y como transforma su energía con la llegada de cada Carnaval.

Herramientas: formato de las entrevistas y grabadora de voz

c.) FASE GRAFICAR

Este tercer momento, permite a las personas plasmar gráficamente desde sus imaginarios y creatividad el reconocimiento de objetos indispensables de la identidad riosuceña, desde los propios elementos ancestrales como los carnavaleros, así mismo contar por medio de gráficos y pequeños textos los momentos de preparación que atraviesa el municipio para la consumación el 6 de reyes y finalizaría con el reconocimiento a través de fotografías anteriores de los elementos que facilitan la

vinculación para el disfrute del Carnaval, llevado a un reto de creatividad donde diseñan su propio disfraz ideal para la celebración.

d.) FASE DIALOGAR

Por último, se plantea un espacio de conversación entre el ente administrativo de la Junta de la Corporación del Carnaval de Riosucio, para compartir los objetivos del proyecto y como estos juguetes de diseñador culturales podrían vincularse como elementos de promoción y visualización de la celebración, haciendo parte de un proceso de autogestión y coautoría entre los participantes directos y la diseñadora.

CONCLUSIONES:

La herramienta alcanzó un 20% de desarrollo, debido al tiempo requerido para el cumplimiento de las 4 fases de toda la herramienta. A pesar de que las personas se mostraron muy abiertas a colaborar con el dialogo sobre la importancia del Carnaval, mostraron un nivel de recelo con el compartir fotografías de cada uno en carnavales anteriores, no se logró la recopilación de memorias fotográficas de varios participantes o hacedores de la celebración.

Sin embargo, desde la observación y el registro fotográfico se logra identificar como el estilo de vida carnavalera en el municipio resalta entre las paredes de las viviendas como leyendas, reflejando el icono “el Diablo”, que habita en los corazones y reina el Carnaval riosuceño. No obstante, en su parte comercial no hay un reflejo de esta tradición tan marcado, las artesanías típicas que se pueden encontrar en cualquier fecha del año, son productos específicamente de imágenes del diablo junto al calabazo, pero no en materialidades típicas como lo es la cerámica, sino por el contrario son objetos industrializados y estandarizados.

Adicionalmente con las fotografías adquiridas de Carnavales antiguos se logran identificar ciertos elementos repetitivos, que son reinterpretados por cada persona tanto

en la creación del Diablo como en los disfraces, como el uso indispensable de cachos y capas y tocados.

La mayor concentración de información de la memoria patrimonial se encuentra en el café de la junta de la Corporación del Carnaval. Allí se encuentran réplicas de las esfinges de la imagen reinterpretada para cada Carnaval del Diablo, donde se puede observar elementos que resaltan como lo son las alas, los cachos, las orejas y tridentes. Igualmente, en este espacio se puede encontrar productos típicos del Carnaval vinculando algunas materialidades características como lo son mascararas en papel mache y artesanías de cestería y bisutería.

Por último, existe un interés genuino en no solo destacar la imagen riosuceña del Diablo sino poder nutrir la narrativa del Carnaval con otros personajes propios de esta celebración. Esto se ve reflejado en la imagen corporativa de la Junta, donde por primera vez se plantea bajo la interpretación de un cuadrillero y en el poster ganador para el Carnaval 2023 con el cambio de la cara del Diablo por la aparición de un Matachín.

10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

La propuesta que se desarrolla es la creación de una familia de objetos de diseñador, (inicialmente tres personajes) con un carácter cultural del Carnaval de Riosucio. Estos objetos tendrán una función comunicativa desde la representación de un grupo de personajes propios del territorio, es decir los encargados de la construcción de literatura matachinesca, por medio de unas plataformas como base antropomórfica femenina y masculina, las cuales serán dotadas de un grupo de objetos que las transformarán en identidades carnavaleras, convirtiéndose así en elementos vibrantes que creen la narrativa de cada personaje del Carnaval.

Inicialmente la propuesta se establece como un proceso de coautoría, donde por medio de una alianza entre participantes activos y la diseñadora, se puedan plasmar en los

juguets de diseñador las ideas creativas que se proponen en la fabricación de disfraces bajo temáticas novedosas que nutren las narrativas de las letras que componen para cada Carnaval, con lo cual estos objetos se convertirían también en elementos de la memoria carnavalera riosuceña. Así pues, la producción iría enfocada bajo una producción artesanal de unos lotes iniciales de 150 a 250 piezas para su distribución local.

10.1. COMPONENTES Y ALCANCES

Para comprender a fondo la propuesta, se puede desglosar desde unos componentes que comprende cada aspecto para la conformación de los personajes, estos permiten esclarecer los entregable y los alcances que va a lograr el proyecto.

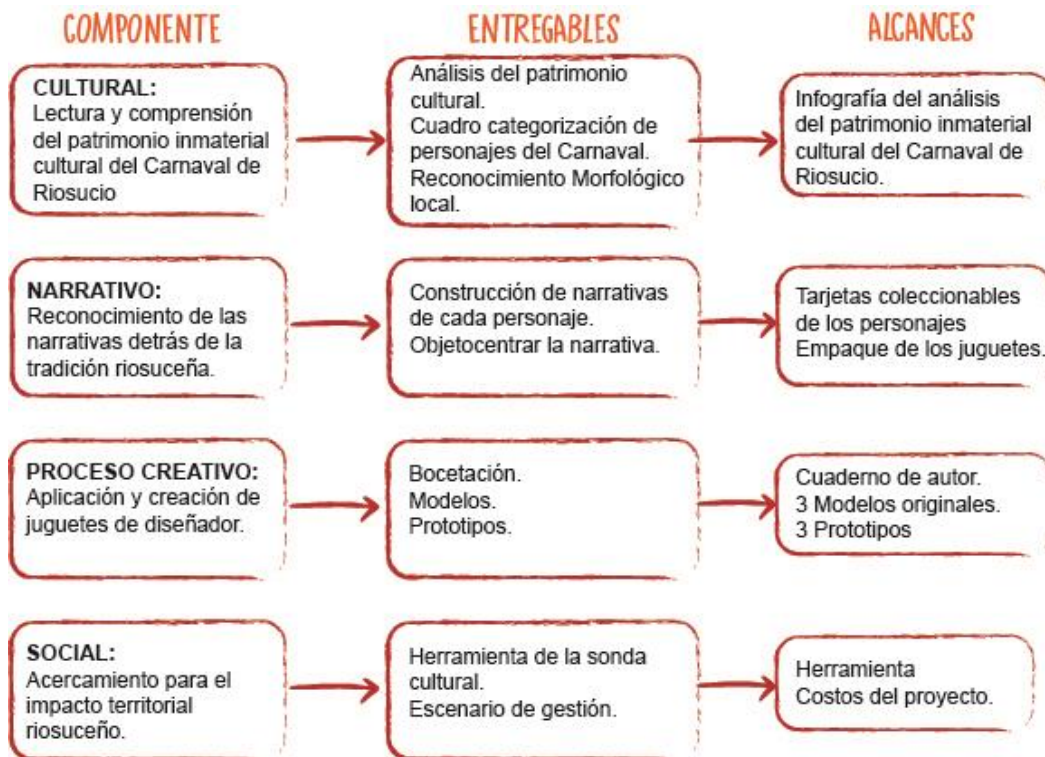


Figura 5.. Cuadro componentes del proyecto

Como punto de partida, se determina el componente cultural, es decir la lectura y comprensión del patrimonio inmaterial cultural del Carnaval de Riosucio, que se verá reflejada en un análisis desde sus elementos característicos, etapas, personajes y morfologías locales en una pieza infográfica. Esto permite expandir la información clave de la celebración como base para la comprensión de las narrativas que van a tener la familia de personajes y como estos harían parte de la tradición.

En segundo lugar, está el componente narrativo, como el entendimiento de las historias detrás de la tradición riosuceña carnavalera. Esto quiere dar a entender que detrás de la tradición del Diablo carnavalero, existen unos personajes que tienen la misión y el deber de que el patrimonio prevalezca y se mantenga desde la esencia de la palabra, por ello se realiza un mapeo y categorización de personajes identificados desde la investigación y el trabajo de campo para reconocer su rol y momentos de intervención en la celebración para facilitar la selección de los personajes que se diseñaran y la construcción de sus narrativas, las cuales se verán reflejadas en el empaque y la carta descriptiva de cada personaje.

En tercer lugar, el componente del proceso creativo donde se da la aplicación de los hallazgos obtenidos para la creación de los juguetes de diseñador, a partir de la bocetación de la plataforma y los objetos identitarios de cada uno, para luego llevarlos a la tridimensionalidad por medio de modelos y prototipos dados por el proceso de impresión 3D.

Finaliza con el componente de gestión como una base para el impacto en el territorio riosuceño como una propuesta para entablar relación con el ente administrativo de la Junta de la Corporación del Carnaval de Riosucio. Por medio de un manual de gestión, se demuestra el potencial de los productos como elementos facilitadores a la autogestión a un aporte económico, que ayuden al sustento del Carnaval. Se plantea entonces compartir los derechos de autoría, con el propósito de ir construyendo a futuro los

personajes de la mano con los participantes activos, para plasmar en el juguete las ideas creativas de las indumentarias que crean a partir de las letras que componen para cada Carnaval.

10.2. MAPEO DE PERSONAJES DEL CARNAVAL.

Uno de los resultados de la investigación en el territorio, es la categorización de los personajes identificados, con el propósito de conocer la diversidad de personajes propios de la celebración riosuceña y hacer una selección argumentada de los personajes iniciales que se desarrollaran. Adicionalmente, entender de cada uno en la participación durante los momentos de la celebración y los objetos que usan para transformar la identidad diaria a una carnavalera.

Se inicia con el rey del Carnaval “su majestad el diablo”, es un ser triétnico que preside la celebración que actúa como articulador para la fraternidad entre todos los habitantes y turistas durante la celebración. Bajo su mandato es que actúan los carnavaleros, crenado disfraces, letras y música. Sin su presencia en el territorio no hay Carnaval y por ello es tan amado por los riosuceños, esperado con ansias y reinterpretado con afecto por artesanos del territorio cada Carnaval.

De él se desprenden dos grandes categorías: la “Corporación del Carnaval” como ente organizativo - administrativo oficial y los “Carnavaleros” como los participantes propios de esta celebración.

El primer grupo llamado “Corporación del Carnaval de Riosucio” es un ente independiente a la alcaldía, con el propósito de desprender la celebración de cualquier sesgo político que se pueda presentar. Su función es la de preservar, difundir y promocionar el Carnaval a niveles locales, nacionales y globales resaltando su carácter

cultural y la herencia ancestral que la conforma para que agentes externos eviten la alteración de la estructura tradicional que maneja el Carnaval.

Así mismo encontramos a la Junta directiva de la Corporación del Carnaval, la cual ejerce una función de carácter administrativo para la proyección, ejecución y diseño del Carnaval se cumpla con éxito y acorde a lo pactado con la Corporación. Dentro de ellos podemos encontrar cargos como: presidente, vicepresidente, alcalde, vicealcalde, abanderado y coordinadores de comité para la organización de las cuadrillas, matachines, la realización de la programación de los eventos durante el Carnaval, la publicidad y las finanzas. (ENRIQUE SÁNCHEZ TABORDA)

En el segundo grupo encontramos a los “Carnavaleros”, quienes son todos aquellos que conforman la celebración y que permiten el desfogue de la cotidianidad, por medio de la construcción de la literatura matachinesca, la música que acompaña los desfiles, los disfraces inspirados en las letras, las máscaras, las capas y los tocados. Se encuentran los matachines, los decreteros, las cuadrillas, las cuadrillas infantiles y aquellos que con disfraces sueltos salen al disfrute y a llenar las calles de alegrías.

Con esta categorización se identifican unos personajes para su posterior análisis, en cuanto a los objetos que influyen su espíritu carnavalero y que actividades realiza cada uno durante la celebración:

TABLA PERSONAJES CARNAVAL

Personaje	Objetos	Momentos	Actividad
Diablo	<ul style="list-style-type: none"> -Siempre tiene el calabazo en sus manos para poder disfrutar la fiesta. -Una corona como simbolo del quien preside la Fiesta. -Cetro de poder, vaculo de tres puntas por las tres razas. -Alas murcielago/ dragón. -Cuernos y cola de toro- -Colmillos de jaguar. -Serpiente como animal protector. -Joyas de oro como la riqueza de los de la Montaña. -Testamento de sus bienes. 	<ul style="list-style-type: none"> -Congrega artesanos para reinterpretar y reconstruir la imagen del diablo. -Hace su aparición el segundo día de Carnaval, como simbolo de la Festividad, y recorre las calles. -Quema del diablo como representación que su reinado ha finalizado. 	<ul style="list-style-type: none"> -Con la presencia del Diablo llega una alegría inmensa en los habitantes del municipio. -Permite o da paso a un estado de paz, armonía y amistad entre las personas. -Representa la trietnicidad cultural, fusión de las razas. -Abre la consumación de la celebración. -Con su quema se despide de las personas.
Matachines	<ul style="list-style-type: none"> -Cargan con ellos los decretos en hojas sueltas. -Megafonos o microfonos para poder divulgar los decretos. -Disfraz con los colores del municipio. -Mascara con unos grandes cuernos. -Capa para ondearla con vigor en el voceo. 	<ul style="list-style-type: none"> -Inician la literatura matachinesca desde la instalacion de la Republica del Carnaval. -Por seis meses se convierte en el poeta que invita a la celebración. -Encargado de leer el testamento del diablo como ultimo acto matachinesco. 	<ul style="list-style-type: none"> -Usar su poder de la oratoria y honda mística para convocar a la participación y a exponer los versos llenos de satira para alegrar los meses previos y durante el Carnaval. -Es uno de los encargados desde la preparación y culminación del Carnaval.
Cuadrilleros	<ul style="list-style-type: none"> -Preparación de letras, por ende van acompañados de música. -Panfletos para compartir las letras y que todos puedan cantar con ellos. -Máscara como verdadera identidad de alegría. -Disfros coloridos que acompañan las tematicas. -Cetros que acompañan sus marchas al ritmo de la música. 	<ul style="list-style-type: none"> -Se conforman entre amigos y conocidos en los seis meses de preparación. -Construyen sus letras y al mismo tiempo purifican el espíritu. -Se registran como grupo cuadrillero. -Desfilan el tercer día de consumación. 	<ul style="list-style-type: none"> -Con sus disfraces muestran con orgullo la tematica que escogieron, con la cual también desarrollan unas letras satiricas que cantan a todo pulmon derrochando alegría con cada paso que dan al desfilan por todo el municipio. Por ello con sus cetros hipnotizan para que todos goeen y canten sin parar mientras disfrutan de la celebración.
Participantes pasivos	<ul style="list-style-type: none"> - Mascaras que representen o en alución al Diablo. -Camisetas con estampados del Diablo. -Capas rojas para ondear mientras bailan. -Instrumentos sueltos. -Licor para el disfrute de la programación. -Copas en el cuello para que el trago no falte. 	<ul style="list-style-type: none"> -Hacen una participación indirecta a todos los grupos roganizativos de la Junta del Carnaval. -Gozan y hacen presencia en cada acto de la programación tanto de los decretos y voceos como de la Consumación. 	<ul style="list-style-type: none"> -Son los encargados de llenar las calles y de hacerse amigos de todos para crear un ambiente de fraternidad y alegría que los lleva al disfrute total del ansiado Carnaval. No necesitan algun difraz planeado sino algo diablesco en su indumentaria para sentirse incluido y vinculado de la celebración.

Toreros del pueblo	<ul style="list-style-type: none"> -Una capa no importa si no es necesariamento roja. -Botellas de licor: aguardiente, guaro, ron o cerveza. -Elemento distintivo (gorro o camiseta). -Toro. 	<ul style="list-style-type: none"> -Hacen parte de las corraejas que ocurren de lunes a miercoles de Carnaval. Con el proposito de expresar la farsa colectiva, es decir parodear la fiesta taurina española. 	<ul style="list-style-type: none"> -Al no tener un lugar donde practicara hacen uso del alcohol para llenarse de valentia y salir a meterse en la corrajea. Saltan sobre el toro e intentan sacarle varias suertes para que traiga buena suerte al municipio. Se dejan correatar del toro todo lo que pueden, entre más suertes le saquen la gente más se amina a lanzarles dinero, el cual recogen y llenan los bolsillos.
Artesanos	<ul style="list-style-type: none"> -Papel mache para mascararas. -Icopor- espuma. -Tela satinadas, hilos, tijeras, bordados, maquina de coser. -Mascaras de barro. 	<ul style="list-style-type: none"> -Su participación predomina en el momento de preparación. Materializan ideas de cada cuadrilla. Fabrican la esfinge del Diablo y mercancía para vender en el Carnaval. 	<ul style="list-style-type: none"> -Son los encargados de materializar las ideas de cada grupo cuadrillero y plasmarlo por medio de la confeccion de indumentaria especialmente para el Carnaval. Ademas participan todos con ansias en un concurso para saber que artesano sera el ganador de crear la imagen del diablo para ese año, en donde hacen uso de toda su creatividad para sorprender a los habitantes.
Abanderado	<ul style="list-style-type: none"> -Traje de sus mejores galas. -Sombrero tipo bristol con unos cachos llamativos adicionados. -Antifaz o mascara. -La bandera del Carnaval. 	<ul style="list-style-type: none"> -Su presencia se ve ligada a la apertura de cada acto de apertura. -Es un cargo heredado y unico con la posibilidad de portar la bandera del Carnaval. 	<ul style="list-style-type: none"> -Cuando porta la bandera se contagia de una energia vigorosa, la agita realizando una especie de baile innato, que corre por sus venas. Este ritual es considerado como una especie de exorsismo para auyentar las energias negativas y unicamente atraer la victoria camavatera a la celebración, para que solo haya disfrute y desquite total de la monotonía de la cotidianidad.
Alcaldesa	<ul style="list-style-type: none"> -Traje de sus mejores galas y una gran capa de colores alegres. -Sombrero dotado con unos grandes cachos de toro completamente dorado. -Cinta insignia que deja claro su puesto en el Carnaval. -Cetro de poder camavatero: gran cabeza del Diablo y cintas de colores adicionadas. 	<ul style="list-style-type: none"> Hace presencia en todos los actos camavateros para verificar la autenticidad de la fiesta propia de los riosuceños. 	<ul style="list-style-type: none"> -Su presencia es vital y el cetro que posee es distinto de todos, tiene el poder de defender la celebración y por ende de vigilar que la tradición y el ingenio siempre prevalezca viva y de manera autentica en el municipio. Con su cetro dota de creatividad a los habitantes para que nunca dejen de lado sus raices.

Figura 6. Tabla personajes en Carnaval Riosucio

Por consiguiente, el análisis de los personajes del Carnaval permite la selección de los roles que se van a reinterpretar para la creación de la familia objetual. Facilita entender que objetos permiten la transformación de sus identidades a una festiva y la creación de una narrativa apropiada para cada uno, desde la importancia de un nombre y alias hasta la descripción de los poderes que adquieren en la celebración. Siendo cada rol importante para el desarrollo del Carnaval, se decide la selección de: el Diablo, porque sin diablo no se puede dar el Carnaval de Riosucio, el Matachín por ser creador y actor principal para la celebración y las cuadrillas porque en ellas se da la concentración de expresiones artísticas: música, letras y disfraces que se revelan al momento de desfilar.

10.3. BOCETACIÓN PARA LA CREACIÓN DE LOS PERSONAJES.

Con en análisis y la selección previa de los personajes del Carnaval, se plantean por medio de bocetos la conformación formal y los objetos que dan vida a cada uno de ellos, permitiendo la creación de la narrativa que explica su vinculación a la celebración:

- El diablo Soberano:



Figura 7. Boceto Diablo- diseño objetocentrado

Al ser el icono y representante de la celebración riosuceña, su presencia es indispensable. Por ser la imagen de las tres etnias que se mezclaron en el territorio, debe de tener principalmente unos cachos de toro predominantes que adornar y enmarcan la cabeza de este ser, unos afilados colmillos de jaguar por sus raíces indígenas y unas alas de dragón para denotar el poder por su raíz blanca. Adicionalmente lo acompañan

el calabazo, como el recipiente donde se fermenta el guarapo como bebida emblemática del Carnaval, una corona de oro para remarcar que él es el único e irremplazable rey de la celebración y demostrar la riqueza minera que había en el territorio, y por último un tridente o báculo de tres puntas en representación igual de las tres etnias unidas junto a su animal protector una serpiente.

- **Emmanuel Matachín:**

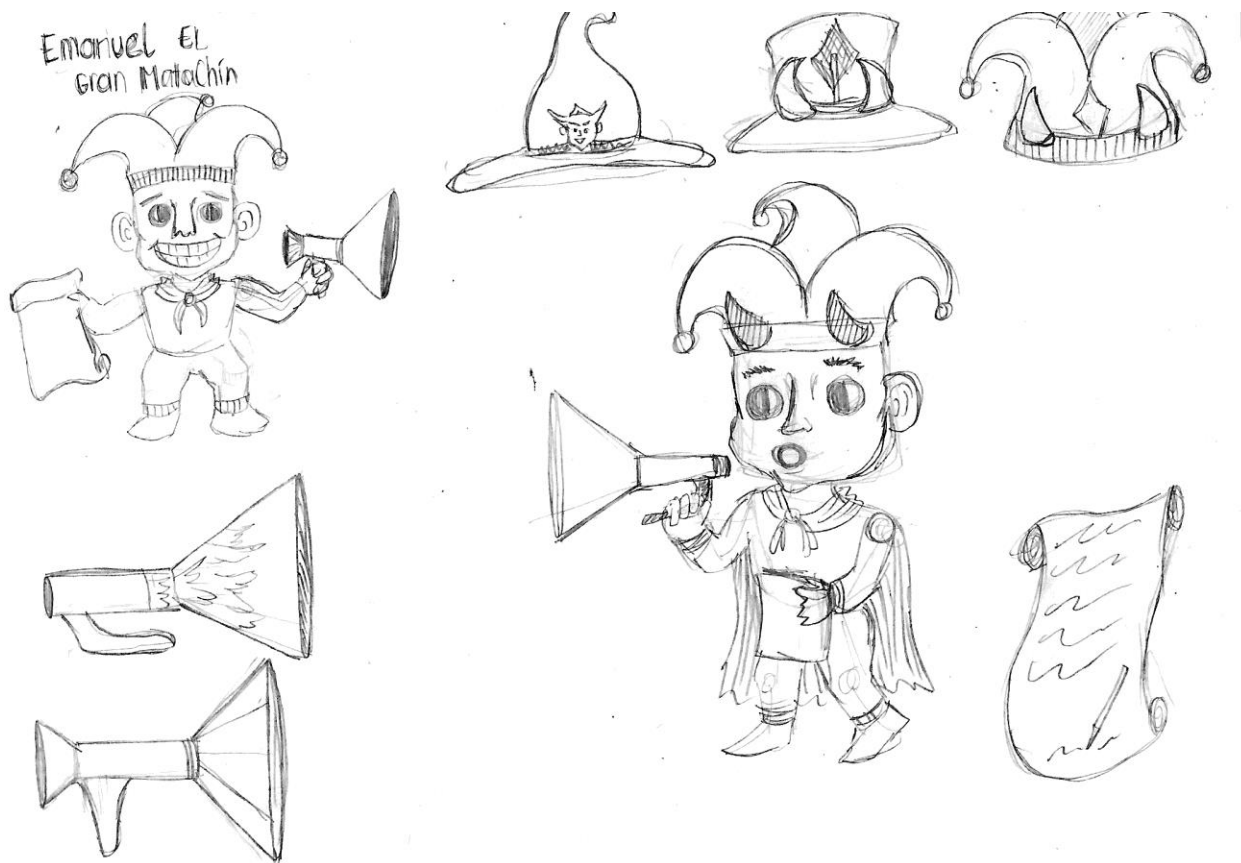


Figura 8. Boceto Matachín- diseño objetocentrado

Orador y actor principal que protagoniza la celebración inspirada por el Diablo del Carnaval, preside momentos desde la preparación hasta la culminación con la lectura del testamento del Diablo. Personaje emblema del Carnaval, el cual es protagonista de uno de los actos protocolarios “el homenaje a los matachines desaparecidos” a inicios

de la preparación del Carnaval como muestra de gratitud a los matachines y carnavaleros que construyeron parte de la traición y que ya no están presentes. Por ello, la necesidad de disfrazarse corre por sus venas e implementa un gorro voluminoso y los infaltables cachos del diablo para sentirse parte del Carnaval, a esto lo acompaña un megáfono para que todo el mundo pueda escucharlo y quede hipnotizado con lo que dice y un pergamino donde están las palabras que prepara y crea especialmente para cada acto.

- **Emilia Cuadrillera:**

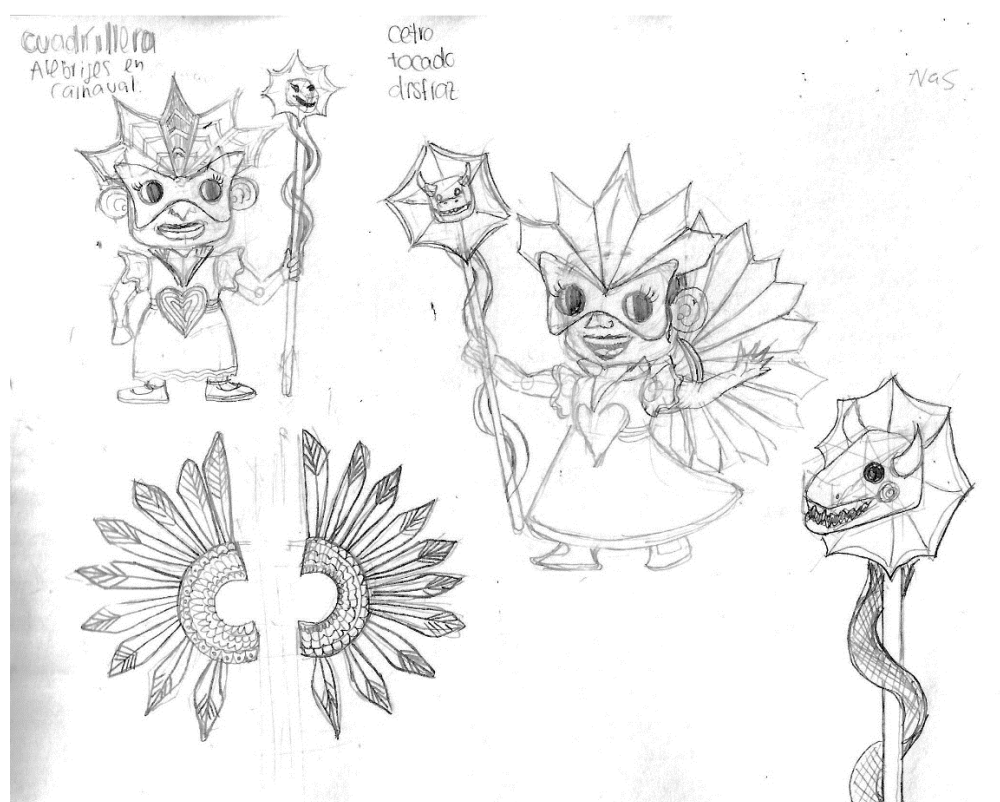


Figura 9. Boceto Cuadrillera- diseño objetocentrado

Integrante de una cuadrilla inscrita para desfilarse oficialmente durante el Carnaval. La importancia de estos grupos es que son agrupaciones propias riosuceñas donde se concentran la máxima expresión tradicional y folclórica del Carnaval riosuceño: canto, música propia, actuación y puesta en escena. Siendo así el disfraz indispensable para su identidad carnavalesca la acompaña un gran y colorido tocado, como parte de la

transformación que sufren los integrantes del grupo a un espíritu festivo, un cetro que acompaña la marcha por las calles rebosantes de júbilo y folletos para repartir entre las personas las letras creadas bajo una temática seleccionada facilitándoles su participación indirecta al cantarlas a la par que la cuadrilla.

10.4. ESTRATEGÍA COMUNICATIVA

Con el propósito de exponer la narrativa de cada personaje y la necesidad de dar a conocer como estos hacen parte del Carnaval, se refleja la necesidad de adicionar a los personajes unos medios que permitan expandir el mundo narrativo del juguete y para ello se desarrollan unas tarjetas descriptivas y un empaque comunicativo con la historia de cada personaje. Esto facilitara al usuario la lectura del personaje y la comprensión de la celebración.

- Tarjetas de personaje:

Para el desarrollo de este apoyo gráfico y descriptivo, se toma como referente “El juego de cartas coleccionables de Yu-Gi-Oh!”, en donde se expone una pequeña descripción de cada personaje y el nivel de poder para atacar en el juego.

Por ende, el diseño de las cartas está bajo una diagramación contenida por un formato de 7 cm x 12 cm, donde en su cara principal tiene en la parte superior la localización del nombre propio de cada personaje junto al alias por el que todos en el municipio lo reconocen. Predomina un acompañamiento gráfico del personaje en acción en el centro de la carta y en su parte inferior el nivel de poderes que posee durante el Carnaval y una descripción de estos. Por su parte posterior se encuentra la imagen del proyecto y la fecha conmemorativa del Carnaval que se realiza.

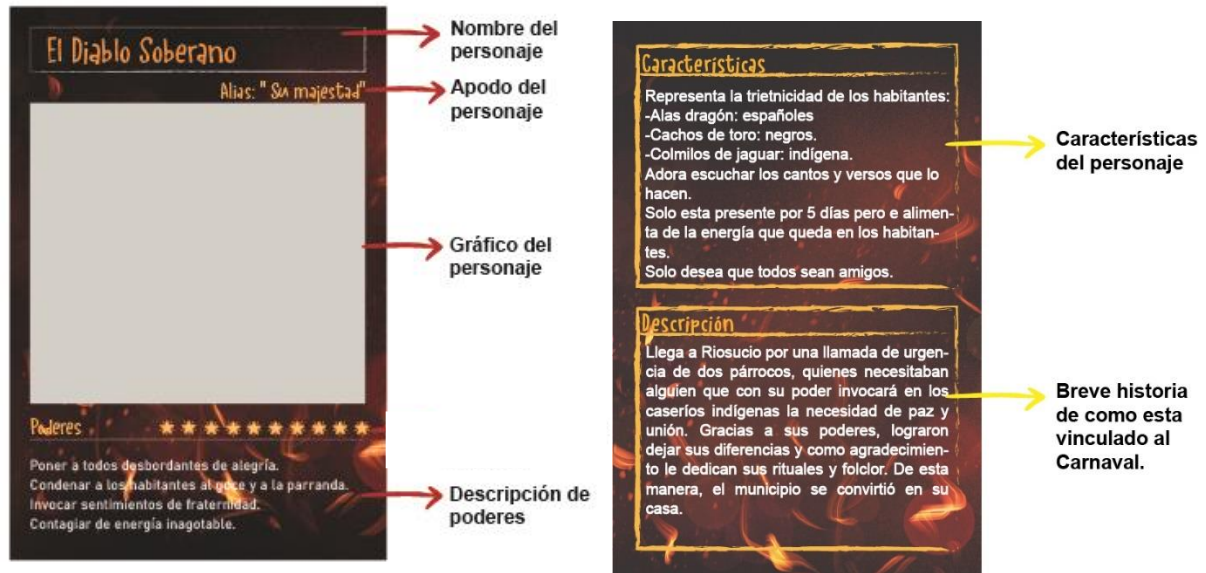


Figura 10. Diseño Tarjetas de personajes

- **Desarrollo de empaque:**

El diseño del empaque cumple inicialmente con la función de contener y proteger al producto, a la cual se le adiciona una carga informativa en su parte posterior en la cual se encuentra la descripción del personaje y las características que los diferencian entre ellos mismos. Se diseña utilizando la imagen grafica del proyecto, tanto el uso de tipografías, fondo, logo y elementos que lo acompañan.



Figura 11. Diseño de Empaque

10.5. MATERIALIZACIÓN PERSONAJES

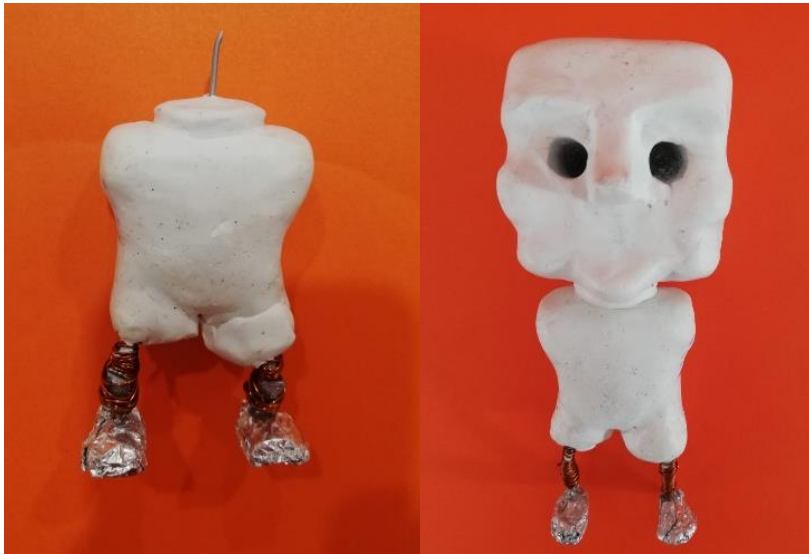
- Construcción modelos iniciales:

Para el desarrollo tridimensional de los personajes, se tienen en cuenta las habilidades análogas desarrolladas a lo largo de la formación académica, por lo que se decide la fabricación manual de los modelos iniciales.

Estos modelos son desarrollados de manera manual implementando un alma o centro en aluminio, estructuras o esqueletos en alambre dulce, plomo para pesca en la parte inferior, arcilla polimérica y masilla epóxica.

Al implementar en los centros, tanto de la cabeza como en el tronco, cuerpos en aluminio lo que se busca es crear un tamaño ideal del juguete, reduciendo el peso que puede llegar a tener al recubrirlo con la arcilla polimérica. Adicionalmente, la creación de un

esqueleto en alambre permite el desarrollo proporcional de las partes inferiores del cuerpo, un sentido de unidad de todas su partes y estabilidad.



Fotografía 1. Proceso de modelado análogo

Para asegurar el éxito de la estabilidad propia del juguete, sin tener que fijarlo a una superficie se le agrega plomo para pesca en los pies y pantorrillas, debido que el tamaño de la cabeza es superior al del cuerpo y al intentar pararlo se desplomaba hacia el frente.

Teniendo ya las estructuras de base, se procede a cubrirlas con capas de arcilla polimérica para su modelado. Se talla en ella las expresiones faciales de cada personaje y contornean brazos, espalda y piernas para darle una imagen antropomórfica deseada.

Una vez listas todas las piezas, pasan al proceso de cocción en horno para evitar la deformación de cada una de las partes y facilitar el proceso de acabados. Son horneadas a 150 grados centígrados por periodos de 15 minutos, el número de repetición de la horneada depende del grosor de la arcilla polimérica que se aplicó en cada pieza.

Por último, el proceso de acabados, en el cual se permite la simulación de plástico gracias a la implementación de caseína y vinilo para muros, para suavizar y emparejar las superficies de cada una de las piezas al lijarlas. Finaliza entonces con la aplicación de color en aerosol y lacado.



Fotografía 2. Resultado en conjunto del modelado análogo de los personajes representativos del Carnaval de Riosucio

- **Construcción de la serialidad:**

Para demostrar replicabilidad de los juguetes de diseñador, que a diferencia de los art doll que son una pieza única, se lleva las piezas modeladas a un escáner 3D para su digitalización.



Fotografía 3. Proceso escáner 3D pieza por pieza para digitalización

Como resultado del escaneo, se obtienen cada pieza digitalizada en formato stl. para así llevarlos a impresión 3D. Al proponer una producción artesanal, es decir un lote pequeño inicialmente de 150 a 250 piezas, el proceso productivo de impresión 3D funciona de manera optima para la fabricación de ese lote.

Una vez las piezas impresas, pasan al postprocesado en la que se busca disminuir las líneas del filamento y crear una superficie lisa, para ello se lija cuidadosamente cada pieza y se le aplica una capa de vinilo blanco para muros. Posterior a esto, se le aplica aerosol de color y finalmente la laca.

10.6. COSTOS DEL PROYECTO

El proyecto se desarrollo en tres fases: creación de diseños, el desarrollo de modelos con acabados y prototipos para demostrar la serialidad.

La primera fase consta del valor que representa la creación de los diseños para cada uno de los personajes, desde su composición antropomórfica, el conjunto de objetos y las uniones que pueden a llegar a desarrollar. Adicional, el diseño del embalaje para cada uno, debido que unos tienen dimensiones mayores que otros, los empaque no pueden ser los mismos.

La segunda es la materialización inicial de los bocetos, es decir unos primeros modelos de aproximación, a los cuales se les da por finalizado con la aplicación de acabados para simular como sería el resultado final de los productos.

La tercera fase es la comprobación del requerimiento de la serialidad, por medio del proceso de escaneado de las piezas tridimensionales que se desarrollaron análogamente, para poder llevarlos a una impresión 3D llevados a un post procesado para darle los acabados deseados.

Con lo anterior, se puede hacer una aproximación de los gastos directos del proyecto en este primer acercamiento es de 25'834.454 millones de pesos colombianos, con un adicional en costos en especie de 3'000.000, lo que deja un total final de 28'834.454 millones de pesos colombianos.

Para conocer el costo de la producción serializada inicial de un lote de 150 piezas, se calculan los materiales que se necesitaron desde la impresión 3D y los procesos de acabados, lo que deja un coste de 32'880.000 para la producción del lote y por unidad de 219.000 pesos colombianos.

11. RESULTADOS DE SEMILLERO

El proyecto evidencia los resultados de dos eventos, el primero la participación en la Fundación Red Colombiana de semilleros de investigación (RedCOLSI) a nivel departamental y nacional, y el segundo la exposición de Objetos Vivos en la Academia Superior de Artes de Bogotá (ASAB).



Fotografía 4. Resultado exposición en RedCOLSI el proceso de investigación, 2022

En la participación de RedCOLSI, se compartió el proyecto de manera como un proyecto en progreso con resultados parciales, por lo que se exponen los hallazgos del proceso de investigación del proyecto de grado, en donde se explica el contexto seleccionado y el potencial que traería la oportunidad de diseño hallada, para visualizar los actores de tan importante tradición y como de esta manera las nuevas generaciones podrán valorar y apropiarse de estos conocimientos para hacer continuidad de la puesta de escena de folclor y literatura que trae el Carnaval.

Como resultado, el proyecto despierta el interés por conocer otras caras de la cultura colombiana en los jóvenes y de comprender los aspectos de hacen diferenciarse con otros carnavales, como entender el personaje del Diablo como un ser alejado de la imagen judeocristiana y su importancia en el territorio. Por ello, luego de la calificación

del jurado el proyecto queda como meritorio en la convocatoria dentro del nodo de Bogotá.



Fotografía 5. Resultado del proceso investigación creación en exposición objetos vivos, 2022 tomada de @makers_di

Por otro lado, en la exposición de “Objetos Vivos” se expone los resultados finales del proceso de construcción del proyecto de grado, a partir de los modelados analógicos realizados para su posterior paso a la digitalización de los productos. En esta convocatoria se permite apreciar como los objetos cobran vida a partir de los objetos que le dan la identidad de Carnaval, es decir, que los personajes están anclados a las narrativas propias de un contexto colombiano que es Riosucio, y que a partir de su análisis se identifican objetos propios riosuceños que los llevan a meterse en una identidad carnalera desde el disfraz, el tridente, el calabazo y formatos donde escriben la literatura que alegra los corazones riosuceños.

12. CONCLUSIONES FINALES

Se puede concluir que los juguetes de diseñador funcionan como elementos de vinculación para las nuevas generaciones, por su lenguaje formal y por ser un objeto de remembranza. Al dotar al objeto de un lenguaje cultural, sufre un cambio de lo lúdico a lo comunicativo, porque puede llegar a ser un difusor de la cultura riosuceña con el objetivo de que los colombianos conozcamos más sobre la diversidad cultural que conforma al país y valoremos el trabajo de protección y la dedicación por mantener la esencia de la tradición.

Apelar desde la nostalgia del juguete, permite a las generaciones millennials conectar con un lenguaje que ellos conocen y comprenden. Les permitirá entender que cada participante aporta algo único al desarrollo de la celebración del Carnaval, y despertar una necesidad de apropiarse de esos conocimientos que hacen parte de su territorio para que su identidad tenga un carácter diferencial a otras.

Además, se transformarán en elementos que representaran la memoria creativa y literaria de los mundos narrativos que se crean para cada Carnaval, en objetos de autorrepresentación para los hacedores, permitiéndoles desarrollar elementos que despierte el orgullo de las invenciones que nacen desde sus propios procesos creativos al verse reflejados en un juguete que se puede ir coleccionando con el transcurso de los Carnavales que están por venir.

13. BIBLIOGRAFÍA

- Appelbaum, N. P. (2003). *Historias rivales: narrativas locales de raza, lugar y nación en Riosucio. Fronteras de la Historia.*
- ARTEFACTO INC. (s.f.). *SINOPSIS: UN DOCUMENTAL SOBRE ART TOYS*. Obtenido de ARTEFACTOINC: <https://artefactoinc.com/documental/>
- Blandón, H. (21 de diciembre de 2018). *El subversivo arte de los juguetes de diseñador*. Obtenido de Laterales: <https://laterales.com/disenio/arte-de-los-juguetes-de-disenador/>
- Brown, S. (2010). *¡A jugar! La forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma*. Urano.
- Canclini, N. G. (1989). *Políticas culturales en América Latina*.
- Castells, M. (2001). *La era de la información: el poder de la identidad*. Alianza editorial s.a.s.
- Cembrano, S. (01 de enero de 2022). *La cultura de Caldas en el Carnaval de Riosucio*. Obtenido de Señalmemoria: <https://www.senalmemoria.co/articulos/carnaval-de-riosucio-cultura-caldas>
- Congreso de Colombia . (2014). *LEY 1736 DE 2014: por medio de la cual se declara Patrimonio Cultural y Artístico de la Nación al Carnaval de Riosucio, Caldas y se dictan otras disposiciones*. Colombia.
- Congreso de Colombia. (1982). *Ley 23 de 1982: Sobre derechos de autor*. Diario Oficial. 35.949.
- Congreso de Colombia. (2008). *LEY 1185 DE 2008: por la cual se modifica y adiciona la Ley 397 de 1997 – Ley General de Cultura– y se dictan otras disposiciones*. Diario Oficial 46929.
- Congreso de Colombia. (2017). *Ley 1834: por medio de la cual se fomenta la economía creativa Ley Naranja*. Diario Oficial. 50.242.
- Departamento de Arte de la facultad de artes y humanidades. (2021). *Diagnóstico de la situación actual de las manifestaciones de la LRPCI del ámbito Nacional frente a la pandemia del COVID-19*. Bogotá: Universidad de los Andes.
- Dueñas, G. (2013). El impacto de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en el imaginario social. *Revista Interdisciplinaria sobre Imaginarios Sociales*, págs. 3 (2), 28-39.
- El proceso creativo según Edward De Bono ¿Cómo potenciarlo y cuáles son sus fases?* (10 de mayo de 2014). Obtenido de La nave: <https://blog.agencialanave.com/el-proceso-creativo-segun-edward-de-bono-como-potenciarlo-y-cuales-son-sus-fases/>
- ENRIQUE SÁNCHEZ TABORDA, J. H. (s.f.). *PLAN ESPECIAL DE SALVAGUARDIA CARNAVAL DE RIOSUCIO - CALDAS*. Obtenido de <http://patrimonio.mincultura.gov.co/Documents/08-Carnaval%20de%20Riosucio%20-%20PES.pdf>
- Facultad de artes y Humanidades. (s.f.). *Carnaval de Riosucio*. Obtenido de Universidad de los Andes: <https://facartes.uniandes.edu.co/patrimonio/inmaterial/carnaval-de-riosucio/>

- Flórez, N. C. (2015). EL DIABLO DEL CARNAVAL DE RIOSUCIO: ÍCONO Y MATACHÍN DE UN PUEBLO CARNAVALERO. *Universidad del Valle, Colombia*, 15.
- Gregor, J. A. (s.f.). *identidad y globalización*. Obtenido de <https://www.cultura.gob.mx/turismocultural/cuadernos/pdf11/articulo7.pdf>
- Guillem, J. F. (julio de 2013). *Art Toys. Juguetes de autor*. Obtenido de Universidad de Palermo: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=458&id_articulo=9308
- Huizinga, J. (2021). *Homo Ludens: (Obra dedicada al estudio del juego como fenómeno en la cultura)*. Independently Published.
- Jesús Alejandro Guzmán Ramírez, D. F. (mayo de 2016). *El dibujo como modelo constructivo de ideas y la ilustración como proceso de diseño*. Obtenido de Festival INTERNACIONAL de la Imagen: http://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2017/07/Jesus_Alejandro_Guzman-Diego_Felipe_Rios_.pdf
- Jordan, P. W. (2000). *Designing Pleasurable Products*.
- Larios, S. (8 de Agosto de 2019). OBJETOCENTRAR. ACTOS RE-CONSTRUCTIVOS EN EL TEATRO DE OBJETOS DOCUMENTALES. TEXTO COLABORATIVO COORDINADO POR SHADAY LARIOS.
- MATERIALES Y TÉCNICAS PARA LA REALIZACIÓN DE ART TOYS. (3 de agosto de 2016). Obtenido de Emi Ludvik: <http://emiludvik.blogspot.com/2016/08/materiales-y-tecnicas-para-la.html>
- Minciencias. (s.f.). *Misión de sabios*. Obtenido de Minciencias: el conocimiento es de todos: https://minciencias.gov.co/mision_sabios
- Mincultura. (30 de septiembre de 2015). *Nuestro Patrimonio Cultural al alcance de todos*. Obtenido de Mincultura: la cultura es de todos: <https://www.mincultura.gov.co/areas/patrimonio/mes-del-patrimonio/patrimonio-cultural-al-alcance-de-todos/Paginas/Nuestro-Patrimonio-Cultural-al-alcance-de-todos.aspx#:~:text=%C2%BFpor%20qu%C3%A9%20es%20importante%20el,la%20vida%20de%20las%20personas>.
- Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación - MinCiencias Dirección de Generación de Conocimiento. (2020). *ANEXO 3: La Investigación + Creación: Definiciones y Reflexiones*. Minciencias.
- Ministerio de cultura. (s.f.). *Carnaval de Riosucio*. Obtenido de <http://patrimonio.mincultura.gov.co/legislacion/Paginas/Carnaval-de-Riosucio.aspx>
- Morris, A. (31 de Mayo de 2010). *Música e identidad: etnicidad en la significación musical del Carnaval de Riosucio (Caldas, Colombia)*. Obtenido de Repositorio Uniandes: <https://repositorio.uniandes.edu.co/bitstream/handle/1992/11280/u429788.pdf?sequence=1>
- Nathalia Medina. (16 de mayo de 2018). *Propiedad Intelectual: Cómo Proteger Tus Ideas Creativas*. Obtenido de the key item: <https://www.thekeyitem.com/blog/es/2018/05/propiedad-intelectual-proteger-ideas-emprendedor>

- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (s.f.). *LOS ODS EN ACCIÓN*. Obtenido de UNDP: <https://www.undp.org/es/sustainable-development-goals>
- R, Í. J. (2006). Identidad y tipos de pregunta. En Í. J. Julio Arias Vanegas, *IDENTIDADES CULTURALES Y FORMACION DEL ESTADO EN COLOMBIA: COLONIZACIÓN, NATURALEZA Y CULTURA* (pág. 281). Bogotá: EDICIONES UNIANDES.
- Radio Nacional de Colombia. (7 de Junio de 2019). *El Carnaval de Riosucio busca ser Patrimonio de la Humanidad*. Obtenido de Radionacional: <https://www.radionacional.co/cultura/el-carnaval-de-riosucio-busca-ser-patrimonio-de-la-humanidad>
- Ramírez, I. S. (2007). Cultura y Cultura material: aproximaciones a los conceptos e inventario epistemológico. *Anuales del museo de América*.
- Ramírez, P. P. (2015). Diseño y emoción. Barcelona.
- Ramírez, Y. B. (2015). Las fiestas populares tradicionales, reflejo de la identidad cultural de las comunidades. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*.
- Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA). (1990). CULTURA POPULAR COLOMBIANA. *Ministerio de Trabajo y Seguridad Social*, 18.
- SOCIA. (s.f.).
- Social Up. (s.f.). *Cultural Probe*. Obtenido de Design thinking for social enterprises: <http://toolkit.designthinking-socialup.eu/es/cultural-probe-2#:~:text=La%20sonda%20Cultural%20es%20una,pero%20no%20siempre%20es%20as%C3%AD>.
- Steinberg, M. (2010). journal of visual culture: A Vinyl Platform for Dissent: Designer Toys and Character Merchandising. *SAGE Publications*, 20.
- Sutton, L. H. (s.f.). Las narrativas del padecer: una ventana a la realidad social. Obtenido de Scielo: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-16592011000300005
- UNESCO. (s.f.). *Organizacion de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Obtenido de ¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?: <https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>
- Universidad Cesmag. (2017). El carnaval de Riosucio, un escenario posible para la educación. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*.
- Universidad de Burgos. (s.f.). *plástico*. Obtenido de historia materiales: <https://historiamateriales.ubuinvestiga.es/plasticos/>
- Universidad Externado de Colombia. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera*, 17. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/675/67500705.pdf>
- Usma, L. (2019). Las escuelas que buscan mantener vivo el legado del diablo en Riosucio. *El tiempo*.
- Uvnt Art. (18 de Agosto de 2021). *Art Toys: La revolución está aquí (Parte I)*. Obtenido de Uvn Art: <https://www.urvanity-art.com/es/2021/08/18/art-toys-la-revolucion-ya-esta-aqui-parte-i/>

Zambrano, L. (2014). *Imaginarios de Colombia y la influencia de los medios de comunicación.*