

**MÁSCARAS QUE SE LLENAN DE VIDA: CARACTERIZACIÓN  
MORFO-SEMÁNTICA DE LAS MÁSCARAS DEL CARNAVAL DE  
BARRANQUILLA, COMO FUNDAMENTO PARA REALIZAR LA  
PREPRODUCCIÓN DE UN RELATO INTERACTIVO**

**SANTIAGO GÓMEZ RECIO**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO  
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA  
SANTIAGO DE CALI  
2017**

**MÁSCARAS QUE SE LLENAN DE VIDA: CARACTERIZACIÓN  
MORFO-SEMÁNTICA DE LAS MÁSCARAS DEL CARNAVAL DE  
BARRANQUILLA, COMO FUNDAMENTO PARA REALIZAR LA  
PREPRODUCCIÓN DE UN RELATO INTERACTIVO**

**SANTIAGO GÓMEZ RECIO  
2126501**

**Proyecto de grado para optar al título de  
Diseñador de la Comunicación Gráfica**

**Director  
ANDRÉS FABÍAN AGREDO  
Diseñador Gráfico**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE  
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y ADMINISTRATIVAS  
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO  
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA  
SANTIAGO DE CALI  
2017**

**Nota de aceptación:**

**Aprobado por el Comité de Grado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar al título de Diseñador de la Comunicación Gráfica**

**LUIS CASTRO**

---

**Jurado**

**CAROLINA LAURIDO**

---

**Jurado**

**Santiago de Cali, 16 de agosto de 2017**

Dedico este trabajo a toda mi familia, a la que me crio y a la que conocí en Barranquilla que me motivó a realizar este trabajo.

A la memoria de mis abuelos Germán y Consuelo, porque gracias a él empecé a estudiar diseño, y a ella porque me brindó todas las ayudas y auxilios que tuvo a su alcance para que yo culminara con éxito este proceso.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a mi madre y mi hermano, y a mi familia por su apoyo.

A mi hermano Sebastián que además me ayudo con algunos dibujos (y me pidió que lo agregara).

Al profesor Ricardo Castro, por guiarme y ayudarme a consolidar las bases de este proyecto.

Al profesor Andrés Agredo por acompañarme en todo el proceso, y la paciencia que me tuvo.

A mis amigos, a todos mis amigos de la universidad, que con su granito de arena les aportaron a este proyecto.

A Miguel Saud por creer en este proyecto y jugársela por hacer un proyecto interactivo de altísimo nivel.

A Daniela Duarte, Violeta Olarte, Lía Rubiano y María Alejandra Recio, por colaborarme en lo más difícil de todo, construir y revisar la historia y contenidos.

A Carlos Sojo, por abrirme las puertas de la Fundación Casa Carnaval de Barranquilla, y documentarme a fondo sobre todo lo que se presenta alrededor de la fiesta.

A todos los que hicieron parte de este proyecto, a los que aportaron un granito de arena o sus sabias palabras, muchas gracias.

## CONTENIDO

	pág.
<b>GLOSARIO</b>	<b>15</b>
<b>RESUMEN</b>	<b>22</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>23</b>
<b>1. DEFINICIÓN DE PROBLEMA</b>	<b>24</b>
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	24
1.2 FORMULACIÓN	27
<b>2. OBJETIVOS</b>	<b>28</b>
2.1 OBJETIVO GENERAL	28
2.2 OBJETIVO ESPECÍFICO	28
<b>3. ANTECEDENTES</b>	<b>29</b>
<b>4. JUSTIFICACIÓN</b>	<b>31</b>
<b>5. MARCO DE REFERENCIA</b>	<b>33</b>
5.1 MARCO TEÓRICO	33
5.1.1. Determinantes contextuales	33

5.1.1.1. Patrimonio cultural	33
5.1.1.2. ¿Qué significa carnaval?	34
5.1.1.3 Historia y origen del carnaval de Barranquilla	35
5.1.1.4. Las máscaras	38
5.1.2. Determinantes teóricos de diseño de la comunicación gráfica, semiótica y narratología	40
5.1.2.1. Semiótica y Cultura, su relación con el arte	44
5.1.2.2. Elementos básicos de la comunicación gráfica	46
5.1.2.3 Clases de elementos visuales	47
5.1.2.3 Relato Interactivo.	59
5.1.1.3 Teorías narrativas	61
5.2 MARCO CONTEXTUAL	80
5.3 MARCO GEOGRÁFICO	81
5.4 MARCO DEMOGRÁFICO	81
6. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	83
6.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO	83
6.2 INSTRUMENTOS	83
6.3 PROCEDIMIENTO	84
7. MÉTODO PARA LA PRE-PRODUCCIÓN DE UN RELATO INTERACTIVO	88
7.1 PROBLEMA	94
7.2 DOCUMENTACIÓN Y ANÁLISIS	96

7.2.1	Danzas.	100
7.2.1.1	Danzas de Tradición	101
7.2.1.1.1.	Danzas especiales:	110
7.2.2	Las máscaras.	112
7.2.3	Personajes de tradición – Disfraces y comparsas.	132
7.2.4	Entrevistas.	134
7.2.5	Descripción de las máscaras.	139
7.2.1.2.	Máscara:	147
7.2.2.	Referentes	149
7.3	CONCEPTO	155
7.4	CREACIÓN DE LA HISTORIA – GUION	156
7.2.3.	Personajes Principales y Secundarios	158
7.3.	ANÁLISIS Y PLANTEAMIENTO MORFO-SINTÁCTICO. (ESTE SE REALIZARÁ COMO PARTE DE LA BOCETACIÓN Y BÚSQUEDA DE LA FORMA ADECUADA)	162
7.3.1.	Escenarios	162
7.3.1.1	Arquitectura Tradicional	163
7.3.1.1.1.	Lugares: Bocas de Ceniza, Ciénaga Grande del Magdalena, río Magdalena	164
7.3.2.	Referentes de Ilustración Digital	165
7.3.3.	Primeros Acercamientos a las ilustraciones	168
7.3.4.	Referentes gráficos para la ilustración	170
7.3.5.	Personajes	173
7.4.	CONCEPT ART. DEFINICIÓN GRÁFICA DE LOS PERSONAJES, ACCESORIOS, ESCENARIOS, INDUMENTARIA, ETC.	177
7.4.1.	Escenarios	187



<b>7.4.2. Otras Ilustraciones</b>	<b>190</b>
<b>7.5. STORYBOARD/ DEFINICIÓN DE INTERACCIÓN (GAMEPLAY)</b>	<b>195</b>
<b>7.6. DIAGRAMACIÓN</b>	<b>197</b>
<b>7.7. TESTEO DE DIAGRAMACIÓN</b>	<b>199</b>
<b>7.8. AJUSTES FINALES</b>	<b>201</b>
<b>7.9. ARTE FINAL</b>	<b>204</b>
<b>8. RESULTADOS</b>	<b>205</b>
<b>9. CONCLUSIONES</b>	<b>206</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>208</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>215</b>

## LISTA DE TABLAS

	pág.
<b>Cuadro 1. Etapas de construcción de la imagen</b>	<b>59</b>
<b>Cuadro 2. Relato Interactivo</b>	<b>94</b>
<b>Cuadro 3. Pautas de secuencia en el área de ciencias sociales</b>	<b>95</b>
<b>Cuadro 4. Danzas de Tradición</b>	<b>101</b>

## LISTA DE FIGURAS

	pág.
<b>Figura 1. Hitos históricos del Carnaval de Barranquilla</b>	<b>37</b>
<b>Figura 2. El arco del personaje</b>	<b>64</b>
<b>Figura 3. Realidad Mixta</b>	<b>78</b>
<b>Figura 4. Entorno Semi-inmersivo</b>	<b>79</b>
<b>Figura 5. Productores</b>	<b>86</b>
<b>Figura 6. Tabla de Análisis</b>	<b>141</b>
<b>Figura 7. Muestra de Ficha</b>	<b>143</b>
<b>Figura 8. Matriz de Análisis</b>	<b>145</b>
<b>Figura 9. Esquema</b>	<b>156</b>
<b>Figura 10. Catedral</b>	<b>163</b>
<b>Figura 11. Arquitectura</b>	<b>163</b>
<b>Figura 12. Fotografías</b>	<b>164</b>
<b>Figura 13. Storyboard</b>	<b>195</b>
<b>Figura 14. Iconografía</b>	<b>196</b>
<b>Figura 15. Retícula</b>	<b>198</b>
<b>Figura 16. Prologo</b>	<b>200</b>
<b>Figura 17. continuidad de la lectura,</b>	<b>200</b>
<b>Figura 18. Portada Mascaras que se llenan de vida</b>	<b>201</b>
<b>Figura 19 como usar este libro</b>	<b>203</b>
<b>Figura 20 fotografías alusivas a lo que se estaba contando</b>	<b>204</b>

## LISTA DE ILUSTRACIONES

	pág.
<b>Ilustración 1. Máscara de Torito</b>	<b>112</b>
<b>Ilustración 2. Máscara de Torito</b>	<b>113</b>
<b>Ilustración 3. Máscara de Torito</b>	<b>114</b>
<b>Ilustración 4. Máscara de Torito</b>	<b>115</b>
<b>Ilustración 5. Máscara de Torito</b>	<b>116</b>
<b>Ilustración 6. Máscara de Gorila</b>	<b>117</b>
<b>Ilustración 7. Máscara de Tigre</b>	<b>118</b>
<b>Ilustración 8. Máscara de Tigre</b>	<b>119</b>
<b>Ilustración 9. Máscara de Tigre</b>	<b>120</b>
<b>Ilustración 10. Máscara de Burro Negro</b>	<b>121</b>
<b>Ilustración 11. Máscara de Burro Blanco</b>	<b>122</b>
<b>Ilustración 12. Máscara de Burro Chivo</b>	<b>123</b>
<b>Ilustración 13. Máscara de Perro Negro</b>	<b>124</b>
<b>Ilustración 14. Máscara de Mico</b>	<b>125</b>
<b>Ilustración 15. Máscara de Diablo</b>	<b>126</b>
<b>Ilustración 16. Máscara de Muerte</b>	<b>127</b>
<b>Ilustración 17. Máscara de Toro Miura</b>	<b>128</b>
<b>Ilustración 18. Máscara de Chivo</b>	<b>129</b>
<b>Ilustración 19. Máscara de Tigre</b>	<b>130</b>
<b>Ilustración 20. Máscara de Cebra</b>	<b>131</b>
<b>Ilustración 21. El principito</b>	<b>150</b>

<b>Ilustración 22. Crónicas de Spiderwick</b>	<b>151</b>
<b>Ilustración 23. Animales fantásticos</b>	<b>152</b>
<b>Ilustración 24. Harry Potter Fanmade</b>	<b>152</b>
<b>Ilustración 25. El libro de la Vida</b>	<b>153</b>
<b>Ilustración 26. Zelda</b>	<b>154</b>
<b>Ilustración 27. Goro Fujita</b>	<b>154</b>
<b>Ilustración 28. Pinocho y Dora</b>	<b>155</b>
<b>Ilustración 29. Sketch</b>	<b>166</b>
<b>Ilustración 30. Old World Leprechaun</b>	<b>166</b>
<b>Ilustración 31. Sahara</b>	<b>167</b>
<b>Ilustración 32. Cartagena.</b>	<b>167</b>
<b>Ilustración 33. Escenarios</b>	<b>168</b>
<b>Ilustración 34. Bar la Tasquita</b>	<b>171</b>
<b>Ilustración 35. Viñeta</b>	<b>172</b>
<b>Ilustración 36. El libro de la vida</b>	<b>174</b>
<b>Ilustración 37. Pinocho</b>	<b>175</b>
<b>Ilustración 38. Zootopia</b>	<b>176</b>
<b>Ilustración 39. Torito Real</b>	<b>177</b>
<b>Ilustración 40. Reina Feffi</b>	<b>178</b>
<b>Ilustración 41. Cebra sabia.</b>	<b>179</b>
<b>Ilustración 42. Chivo malvado.</b>	<b>180</b>
<b>Ilustración 43. Mico Leal</b>	<b>181</b>
<b>Ilustración 44. Gorila Guardián</b>	<b>182</b>
<b>Ilustración 45. Burro Oscuro.</b>	<b>184</b>

<b>Ilustración 46. Tigre</b>	<b>185</b>
<b>Ilustración 47. Perro Negro.</b>	<b>186</b>
<b>Ilustración 48 Escenarios</b>	<b>187</b>
<b>Ilustración 49. Llegada a Barranquilla</b>	<b>190</b>
<b>Ilustración 50. Personajes, modo editorial</b>	<b>191</b>

## LISTA DE ANEXOS

	pág.
<b>Anexo A ENTREVISTA FRANCISCO PADILLA</b>	<b>214</b>
<b>Anexo B. ENTREVISTA JULIO CHARRIS</b>	<b>218</b>
<b>Anexo C. RELATO</b>	<b>225</b>
<b>Anexo D. BOCETOS</b>	<b>246</b>
<b>Anexo E. LIBRO MÁSCARAS QUE SE LLENAN DE VIDA (ver CD: Carpeta anexos )</b>	
<b>Anexo F. FICHA DE ANÁLISIS</b>	<b>253</b>
<b>Anexo G. MATRIZ DOCUMENTAL 2(ver CD: Carpeta anexos)</b>	
<b>Anexo H. ENTREVISTAA DARÍO BOLIVAR</b>	<b>261</b>
<b>Anexo I. ENTREVISTA A MAESTRO PADILLA</b>	<b>266</b>

## GLOSARIO

**APROPIACIÓN SOCIAL DEL PATRIMONIO:** “el valor del patrimonio esta dado “en lo que una colectividad concreta se reconoce y, reconoce como parte de su historia y vida cultural”<sup>1</sup>. “El efectivo rescate del patrimonio incluye su apropiación colectiva y democrática, o sea: crear condiciones materiales y simbólicas para que todas las clases puedan compartirlo y encontrarlo significativo<sup>2</sup>.”

**ARQUETIPO:** es un modelo de la personalidad que se repite desde siempre (monomito) y emerge del inconsciente colectivo como parte del lenguaje universal. “Son máscaras para que la historia progrese.”

**ARTESANÍA:** "un objeto o producto de identidad cultural comunitaria, hecho por procesos manuales continuos auxiliados por implementos rudimentarios y algunos de función mecánica que aligeran ciertas tareas. La materia prima básica transformada generalmente es obtenida en la región donde habita el artesano. El dominio de las técnicas tradicionales de patrimonio comunitario permite al artesano crear diferentes objetos de variada calidad y maestría, imprimiéndoles, además, valores simbólicos e ideológicos de la cultura local. La artesanía se crea como producto duradero o efímero, y su función original está determinada en el nivel social y cultural, en este sentido puede destinarse para el uso doméstico, ceremonial, ornato, vestuario, o bien como implemento de trabajo<sup>3</sup>...”

**CULTURA:** “es el conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales, intelectuales y emocionales que caracterizan a los grupos humanos y que

---

<sup>1</sup> GROOT SÁENZ, Ana María. Apropiación social del patrimonio arqueológico del municipio de Nemocón, Cundinamarca: un camino entre la ciencia, la sociedad y la política. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, 2014.

<sup>2</sup> GARCÍA CANCLINI, Néstor. Los usos sociales del Patrimonio Cultural. Iztapalapa: Departamento de Antropología de UAM, 1999.

<sup>3</sup> FONART. Manual de diferenciación entre manualidad y artesanía». Manual de diferenciación entre manualidad y artesanía. México: Fondo nacional para el fomento de las artesanías, 2014.



comprende, más allá de las artes y las letras, modos de vida, derechos humanos, sistemas de valores, tradiciones y creencias<sup>4</sup>.”

**DEPRESIÓN MOMPOSINA:** “la Depresión Momposina es una cuenca hidrográfica sedimentaria de 24.650 km<sup>2</sup> que se encuentra al norte de Colombia, sobre los departamentos de Bolívar, Magdalena, Sucre, Córdoba y Cesar. Dicho territorio es recorrido en su totalidad por el río Magdalena, donde desaguan los ríos Cauca, Cesar y San Jorge<sup>5</sup>.”

**DESCRIPCIÓN:** “uso de palabras para expresar imágenes mentales de un acontecimiento, un aspecto del panorama, una escena, experiencia, emoción o sensación; el relato se hace desde las perspectivas de la persona que realiza la descripción<sup>6</sup>” sin indicar esto que deje de ser objetiva, pues en esta se pueden incorporar conceptos y teorías que permitan guiarla correctamente.

**DIÉGESIS:** da cuenta del desarrollo narrativo de los hechos en una obra literaria.

**DISFRACES:** “Vestido de máscara que sirve para las fiestas y saraos, especialmente en carnaval<sup>7</sup>.”

**ESTEREOTIPO:** Imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable.

**GARABATO:** es un gancho de madera que el campesino usa como herramienta de trabajo en sus faenas campestres, mientras machetea desbozando la maleza.

---

<sup>4</sup>COLOMBIA. Ministerio de Cultura. [en línea] Ministerio de Cultura. [consultado el 14 de junio de 2016]. Disponible en Internet: <http://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/politica-de-infraestructura-cultural/Paginas/default.aspx>

<sup>5</sup> Fundación Wikimedia, Inc., Depresión Momposina. [en línea] Fundación Wikimedia, [consultado el 14 de junio de 2014]. Disponible en Internet: [http://es.wikipedia.org/wiki/Depresi%C3%B3n\\_momposina](http://es.wikipedia.org/wiki/Depresi%C3%B3n_momposina)

<sup>6</sup> STRAUSS, Anselm; CORBIN, Juliet. Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. Editorial Universidad de Antioquia. Medellín 2002. P.17 -28.

<sup>7</sup> Real Academia Española. Disfraces. [en línea] Real Academia Española. [consultado el 14 de junio de 2016] Disponible en Internet: <http://www.rae.es/search/node/disfraces>

Se relaciona formalmente a una guadaña que “en su configuración alegórica, esgrime la muerte.”

**IDENTIDAD CULTURAL:** “es un conjunto de valores, orgullos, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elementos dentro de un grupo social y que actúan para que los individuos que lo forman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia que hacen parte a la diversidad al interior de las mismas en respuesta a los intereses, códigos, normas y rituales que comparten dichos grupos dentro de la cultura dominante<sup>8</sup>.”

**IDEOLOGÍA:** “las ideologías suelen constar de dos componentes: una representación del sistema, y un programa de acción. La primera proporciona un punto de vista propio y particular sobre la realidad, vista desde un determinado ángulo, creencias, preconcepciones o bases intelectuales, a partir del cual se analiza y enjuicia (crítica), habitualmente comparándolo con un sistema alternativo, real o ideal. El segundo tiene como objetivo acercar en lo posible el sistema real existente al sistema ideal pretendido<sup>9</sup>.”

**MANIFESTACIONES CULTURALES:** son los medios por los cuales una región o pueblo determinado se expresan, esto, mediante danzas, canciones, música, artes, etc., los cuales son propios de cada comunidad.

**MÁSCARAS:** “figura que representa un rostro humano, de animal o puramente imaginario, con la que una persona puede cubrirse la cara para no ser reconocida, tomar el aspecto de otra o practicar ciertas actividades escénicas o rituales.”<sup>10</sup>

**MEMORIA COLECTIVA:** “es un término acuñado por el filósofo y sociólogo Maurice Halbwachs que hace referencia a los recuerdos y memorias que atesora y

---

<sup>8</sup> Identidad Cultural. [en línea] Fundación Wikimedia, [consultado el 14 de junio de 2014]. Disponible en Internet: [http://es.wikipedia.org/wiki/Identidad\\_cultural](http://es.wikipedia.org/wiki/Identidad_cultural)

<sup>9</sup> Fundación Wikimedia, Inc., Ideología. [en línea] Fundación Wikimedia [consultado el 14 de junio de 2014]. Disponible en Internet: <http://es.wikipedia.org/wiki/Ideolog%C3%ADa>

<sup>10</sup> Real Academia Española. Disfraces. [en línea] [consultado el 14 de junio de 2016] Disponible en Internet: <http://www.rae.es/search/node/mascara>

destaca la sociedad en su conjunto. La memoria colectiva es compartida, transmitida y construida por el grupo o la sociedad<sup>11</sup>.”

**MITO:** “historia ficticia o personaje literario o artístico que condensa alguna realidad humana de significación universal.”

**MORFOLOGÍA:** sintéticamente implica el estudio de las formas materiales y su sentido de uso.

**ORDENAMIENTO CONCEPTUAL:** “Organización (y a veces clasificación) de los datos, de acuerdo con un conjunto selectivo y especificado de propiedades y sus dimensiones<sup>12</sup>.” Este se logra mediante identificación de datos a partir de las propiedades propias que permiten diferenciar entre artículos u objetos de una misma clase o entre otras.

**PATRIMONIO:** Es importante entender el patrimonio como el derecho a la memoria de las generaciones futuras, que se convierte en deber para las generaciones presentes<sup>13</sup>.

**PATRIMONIO CULTURAL ORAL E INMATERIAL:** El patrimonio cultural inmaterial (PCI) comprende no solo los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas de un grupo humano, que hunden sus raíces en el pasado y que perpetúan la memoria colectiva, sino también los apropiados socialmente en la vida contemporánea de las comunidades y colectividades sociales. Comprende además los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes a dichos activos sociales<sup>14</sup>.

---

<sup>11</sup>., Ideología. [en línea] Fundación Wikimedia, Inc [consultado el 14 de junio de 2014]. Disponible en Internet: [http://es.wikipedia.org/wiki/Memoria\\_colectiva](http://es.wikipedia.org/wiki/Memoria_colectiva)

<sup>12</sup> Real Academia Española. Op cit., 50.

<sup>13</sup> MEJÍA, Juan Luis. En Política para la gestión, protección, y salvaguardia del patrimonio cultural.. [en línea] Ministerio de cultura de Colombia [consultado el 14 de junio de 2016]. Disponible en Internet: [http://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/gestion-proteccion-salvaguardia/Documents/02\\_politica\\_gestion\\_proteccion\\_salvaguardia\\_patrimonio\\_cultural.pdf](http://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/gestion-proteccion-salvaguardia/Documents/02_politica_gestion_proteccion_salvaguardia_patrimonio_cultural.pdf)

<sup>14</sup> Patrimonio cultural oral e inmaterial. [en línea] Fundación Wikimedia, Inc., [consultado el 14 de junio de 2014]. Disponible en Internet: [http://es.wikipedia.org/wiki/Manifestaci%C3%B3n\\_cultural](http://es.wikipedia.org/wiki/Manifestaci%C3%B3n_cultural)

**SEMIÓTICA:** “Una ciencia que estudia las diferentes clases de signos, así como las reglas que gobiernan su generación y producción, transmisión e intercambio, recepción e interpretación<sup>15</sup>.”

**SIGNIFICADO ESTÉTICO:** indica el significado en cuanto a los elementos estilísticos y temáticos en razón de la “belleza” artística y potencial creativo<sup>16</sup>.

**SIGNIFICADO HISTÓRICO:** la perspectiva o significado histórico hace referencia a un estudio determinado a través del cambio y/o evolución del mismo en el transcurrir del tiempo<sup>17</sup>.

**SIGNIFICADO PRAGMÁTICO:** relativo al uso o función práctica de un objeto o artefacto determinado.

**SIGNIFICADO SIMBÓLICO:** expresa un significado afectivo o moral, o un valor representativo más que uno material. Este permite entender la relación existente entre un signo determinado en una sociedad determinada.

**TEORÍA:** “conjunto de conceptos bien desarrollados vinculados por medio de oraciones de relación, las cuales juntas constituyen un marco conceptual integrado que puede usarse para explicar o predecir fenómenos.”<sup>18</sup> Esas relaciones conceptuales mantienen una estructura de qué, quién, cuándo, dónde, por qué, y con qué consecuencias ocurren los acontecimientos.

---

<sup>15</sup> SERRANO, Sebastián. La semiótica. Una introducción a la teoría de los signos, Editorial fundamentos, Barcelona, 1984, p. 7. En Signo y Pensamiento N° 16. 1990. P.104.

<sup>16</sup> Real Academia Española. Disfraces. [en línea]RAE [consultado el 14 de junio de 2016] Disponible en Internet: <http://lema.rae.es/drae/?val=di%C3%A9gesis>

<sup>17</sup> Patrimonio cultural oral e inmaterial. [en línea] Fundación Wikimedia, Inc., [consultado el 14 de junio de 2014]. Disponible en Internet: <http://es.wikipedia.org/wiki/Historia>

<sup>18</sup> Máscaras. Op cit Disponible en Internet: <http://es.wikipedia.org/wiki/Historia>

**TIPOLECTURA:** implica una percepción global de la aplicación editorial, en donde sobresale el lenguaje bi-media, la lectura es lineal y fragmentada como ocurre con los artículos de una revista, o los capítulos de un libro<sup>19</sup>.

**TIPOVISIÓN:** alude a la percepción del mensaje con un alto impacto visual, objetual y gestáltico. Ello se da principalmente en el mensaje con intención persuasiva encontrado en los afiches, carteles y propagandas, por ser entidades gráficas que normalmente aluden a un solo espacio gráfico<sup>20</sup>.

**TRADICIONES CULTURALES:** También llamado tradición popular y alude a los valores, creencias, costumbres y las formas de expresión artística característicos de una comunidad, en especial a aquellos que se transmiten por vía oral<sup>21</sup>.

---

<sup>19</sup> Ideología. Op cit Disponible en Internet: <http://es.wikipedia.org/wiki/Historia>

<sup>20</sup> CASTRO, Ricardo. La Huella en la penumbra, el arte de ilustrar desde el concepto. Editorial: Dirección de investigaciones y Desarrollo Tecnológico Universidad Autónoma de Occidente. Cali 2010. p.36.

<sup>21</sup> Patrimonio cultural oral e inmaterial. Op cit Disponible en Internet: <http://es.wikipedia.org/wiki/Tradici%C3%B3n>

## RESUMEN

Las máscaras del Carnaval de Barranquilla son un elemento insignia de su tradición, sin embargo, no se reconoce toda la historia que hay detrás de ella. Este proyecto busca salvaguardar esta tradición por medio de un relato interactivo dirigido a jóvenes y niños, que parte de una caracterización morfo-semántica de las máscaras, para producir una historia de ficción, su representación gráfica e interacción.

En el proyecto se mostrará el proceso de análisis, y los pasos para la pre-producción de un relato interactivo, desde la investigación, conceptualización, escritura, graficación y planeación de la interacción para un libro al cual planea combinarse con Realidad Aumentada.

**Palabras clave:** máscaras, carnaval de barranquilla, libro interactivo, relato interactivo, interactividad, ilustración, personajes.

## INTRODUCCIÓN

Los carnavales son festividades alegres, llenas de formas y color, en donde predomina el uso de máscaras, usadas con diferentes sentidos dependiendo la región donde se realice. En el caso de esta investigación, el objeto de estudio serán las máscaras presentes en el Carnaval de Barranquilla, tanto por su forma y color, como por su significado histórico y simbólico, dado que hacen parte de la más grande celebración de Colombia, la cual es además Patrimonio Oral e Inmaterial de la Humanidad.

La naturaleza de este trabajo de grado no tiene en sí antecedentes académicos desde la rama del diseño, pero sí desde ámbitos antropológicos y sociológicos, que investigan sobre los aspectos históricos y simbólicos de algunas danzas, además de la historia del carnaval y sus orígenes. Por otro lado, si hay una amplia cantidad de investigaciones y trabajos de grado relacionados con la pre-producción de animaciones y videojuegos a partir de relatos, o por otro lado, hay quienes han investigado la manera de cómo hacer guiones y/o narrativas. Los anteriores son una guía fundamental para la realización de este proyecto.

A partir de lo anterior, el trabajo buscará describir y caracterizar los aspectos morfo-semánticos de las máscaras presentes en el Carnaval de Barranquilla y con ello, formular la caracterización de personajes (arquetipos) para la realización de la pre-producción de un relato interactivo a partir de ellas.

Esto por dos razones específicas: los niños y jóvenes barranquilleros no tienen una suficiente apropiación de su patrimonio cultural, incluso viviéndolo a diario por lo que hay que generar herramientas que permitan su acercamiento a la temática. Y, por otro lado, el investigador de este proyecto, como oriundo de Barranquilla, noto una falencia en la forma como se comunican y masifican las representaciones presentes en el Carnaval (celebración más grande de Colombia).

Para lograr realizarlo, el investigador realizará observación documental, y análisis documental de las máscaras del Carnaval de Barranquilla, también usará la entrevista semi-estructurada para indagar más acerca de la producción de las máscaras.

# 1. DEFINICIÓN DE PROBLEMA

## 1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los carnavales son festividades que se realizan en tiempos previos a la cuaresma, más específicamente, antes del miércoles de ceniza. Se caracterizan por sus desfiles, disfraces, algo de diversión, desenfreno y descontrol. “Los etnólogos encuentran en el carnaval elementos supervivientes de antiguas fiestas y culturas, como (...) las celebraciones dionisiacas griegas y romanas (Bacanales) en el caso del carnaval de Barranquilla se hace referencia no a Baco sino al dios Momo, quien era en la mitología griega la personificación del sarcasmo, las burlas y la agudeza irónica), las fiestas andinas prehispánicas y las culturas afroamericanas<sup>22</sup>.”

Colombia cuenta con varias manifestaciones y festividades étnico-culturales muy destacadas entre las cuales se encuentra, la Procesión de Semana Santa en Popayán el Carnaval de Negros y Blancos en Pasto, el Carnaval de diablo en Rio sucio, y el Carnaval de Barranquilla. Esta festividad es considerada como “Patrimonio Cultural de la Nación y Obra Maestra del Patrimonio Oral e Inmaterial de la Humanidad, títulos otorgados por el Congreso de la república y por la UNESCO respectivamente<sup>23</sup>.” Además, actualmente es reconocida nacional e internacionalmente, siendo comparada con el Carnaval de Río.<sup>24</sup>

Según el dossier del Carnaval de Barranquilla, éste reúne una cantidad de expresiones de identidad y memoria cultural emblemáticas que se expanden desde Barranquilla hasta el Caribe y a lo largo del río Magdalena. Uno de los aspectos que hacen de esta fiesta folclórica una de las más importantes del país y

---

<sup>22</sup> Carnaval. [En línea] Fundación Wikimedia, Inc. [Consultado el 03 de abril de 2015] Disponible en Internet: <http://es.wikipedia.org/wiki/Carnaval>

<sup>23</sup> OSORIO, Julián Alejandro. Patrimonio Cultural: Carnaval de Barranquilla [en línea]. Barranquilla, carnaval de barranquilla 2014. [consultado el 21 de marzo de 2015]. Disponible en Internet: <http://www.carnavaldebarranquilla.org/el-carnaval/declaratoria-UNESCO-carnaval-de-barranquilla-patrimonio-de-la-humanidad.html>

<sup>24</sup> LANES LEA. Second Biggest 'Carnaval' After Rio is in Barranquilla, Colombia: A Terrific Surprise.. [en línea] En: Revista Forbes. 2015 [consultado el 22 de marzo de 2015]. Disponible en Internet: <http://www.zonacero.info/noticia-principal/45-noticias-principales-2/63988-%E2%80%9Cdespu%C3%A9s-de-r%C3%ADo-est%C3%A1-barranquilla,-colombia-una-sorpresa-fenomenal%E2%80%9D-forbes#.VNuz82MEvRV.facebook> el 22 de marzo de 2015.



Latinoamérica es el hecho de que son las expresiones de los pueblos sometidos (negros e indios), que se encontraban luchando por mantenerse vivos, sobre las creencias provenientes de los pueblos dominantes (españoles).

En la historia de los carnavales suele predominar el uso de disfraces y máscaras para liberarse de la identidad como individuo y poder acceder al placer, la alegría, la travesura, etc., así como el adorno para desfiles y otros eventos. En el caso del Carnaval de Barranquilla se usan para mantener una tradición de identidad cultural y representaciones gráficas emblemáticas que acompañan una serie de danzas e historias propias de la memoria cultural de esa región y de las culturas africanas traídas en tiempos de la colonia<sup>25</sup>.

Esas máscaras son en su mayoría representaciones de animales (animalistas) traídas por los negros esclavos (como las máscaras de Tigre, Burro, Gorila, etc.) y los indígenas locales (como las máscaras de mono). De igual manera, en ellas se encuentran representaciones del cruce de culturas con la española (como el diablo y la muerte), y otras que han surgido a lo largo de la festividad y que se han convertido en una parte importante de la tradición (como la Marimonda).

Las máscaras del Carnaval de Barranquilla son construidas en su mayoría en madera de balsa y realizadas por artistas plásticos y escultores a quienes les delegan su realización<sup>26</sup>. Ellos cuentan con referentes teóricos, simbólicos e históricos que les permiten realizar las representaciones (máscaras) para la celebración del carnaval, los cuales a su vez, se convierten en parte de la “memoria colectiva<sup>27</sup>” del Carnaval de Barranquilla y gran parte del patrimonio<sup>28</sup> que constituye esta celebración.

---

<sup>25</sup> MARTÍNEZ APARICIO, Martha Cecilia. Directora del Carnaval de Barranquilla. Carnaval de Barranquilla: un patrimonio para gozarlo juntos. Folleto 2014.

<sup>26</sup> TOBAR Javier. Los artesanos construyen el alma de nuestra gente: el Carnaval de Barranquilla. Carnaval de Barranquilla S.A. Banco de la República, actividad cultural. 2013 [en línea] Barranquilla, carnaval de barranquilla 2014. [consultado el 04 de abril de 2015]. Disponible en Internet: <http://www.carnavaldebarranquilla.org/noticias/los-artesanos-construyen-el-alma-de-nuestra-gente-el-carnaval-de-barranquilla.html>

<sup>27</sup> EL CARNAVAL DE BARRANQUILLA DESDE LA MIRADA DE SUS ARTISTAS. [en línea] Barranquilla, carnaval de barranquilla 2014[consultado el 04 de abril de 2015]. Disponible en Internet: <http://carnavaldebarranquilla.org/miniweb/webhacedores/>

<sup>28</sup> GARCIA CANCLINI, Néstor. Los usos sociales del patrimonio cultural. Aguilar, Criado. 1999 patrimonio etnológico, nuevas perspectivas de estudio. p. 16-18.

En la actualidad, las nuevas generaciones de niños y jóvenes nacen viendo el Carnaval de Barranquilla, pero no conocen mucho de él, de su historia, de los disfraces y máscaras y los significados que estas connotan. Posiblemente esos jóvenes ven cada año en la celebración una gran cantidad de aspectos morfológicos y gráficos (como las máscaras), de los cuales no entienden la razón histórica y cultural que hay implícita. En consecuencia, la significación y el sentido real de las máscaras está retenido por unos pocos que son quienes se encargan de crear cada año la gran variedad de éstas y los disfraces que adornan los bailes y comparsas de los diversos eventos del Carnaval de Barranquilla; pero no en la población general que es la que realmente participa de estas manifestaciones y expresiones culturales.

Esa poca apropiación social de las máscaras (como objeto expresivo) es, entre otras, por una mala comunicación de sus aspectos históricos y simbólicos, ya que éstas se han transferido y comunicado dentro de grupos específicos, mas no a manera de divulgación. Se debe puntualizar que la divulgación se ha centrado en hacer visibles aquellos aspectos de la festividad como tal y se han dejado de lado las memorias simbólicas culturales que dieron paso a la celebración anual del Carnaval de Barranquilla en la época actual.

Algunos escritores barranquilleros han abordado el tema del Carnaval de Barranquilla desde muchos aspectos, cayendo usualmente en problemáticas 'superficiales' respecto al patrimonio, como es mostrar el abandono y el goce de la fiesta, lo cual relega sus historias usualmente a problemáticas sociales. Asimismo, solo brinda información a públicos adultos y no se recupera la riqueza cultural que se muestra en el Carnaval; mucho menos motivan a jóvenes y niños a conocerla.

En efecto, una manera innovadora y eficaz para recoger este patrimonio visible del Carnaval de Barranquilla, en razón del significado histórico, simbólico y estético alrededor de las máscaras de esta celebración, para que los niños y jóvenes tengan una mayor apropiación de su patrimonio cultural, es la construcción de un guion y un artbook, que contenga las ilustraciones de la historia: los personajes, y los aspectos contextuales, proponiendo con éste la **pre-producción para un relato interactivo**, dado que los niños actualmente tienen un acercamiento más fuerte hacia este tipo de lectura que la de libros tradicionales, gracias a sus aspectos gráficos e interactivos<sup>29</sup>. Sin embargo, la realización del relato interactivo, en cuanto producción y postproducción, se harán de manera independiente a este trabajo de investigación.

---

<sup>29</sup> CONSTANZA JÉREZ, Ángela. ¿Qué leen los niños y jóvenes hoy? [en línea]. En: Revista el Tiempo. 2005. [Consultado el 04 de abril de 2015]. Disponible en Internet: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-472969>

## **1.2 FORMULACIÓN**

¿Cómo se caracterizan los aspectos morfo-semánticos de las máscaras del Carnaval de Barranquilla, como fundamento para la realización de un relato interactivo?

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 OBJETIVO GENERAL**

Caracterizar los aspectos morfo-semánticos de las máscaras del Carnaval de Barranquilla, como fundamento para realizar la preproducción de un relato interactivo.

### **2.2 OBJETIVO ESPECÍFICO**

Indagar los aspectos históricos, ideológicos y de sentido detrás del Carnaval de Barranquilla y cómo éstos influyen en la creación de las máscaras que en él se usan.

Determinar los aspectos gráficos (sintácticos) de las máscaras del Carnaval de Barranquilla a partir de la observación documentada, y la descripción.

Determinar, a partir de información documental y bibliográfica los aspectos en cuanto al significado histórico y simbólico de las máscaras del Carnaval de Barranquilla.

Realizar la preproducción del relato interactivo.

### 3. ANTECEDENTES

Alrededor del mundo se ha trabajado el tema de la comunicación visual y las incidencias de la cultura en estos, dando a entender patrones de representación, o comprendiendo cómo se comportan las sociedades para poder realizar producciones visuales efectivas, así mismo, es amplio el repertorio de investigaciones en cuanto a la pre-producción y diseño de arte de relatos interactivos (videojuegos) se refiere.

Una investigación relacionada a la realización del arte para videojuegos y/o relatos interactivos es la de Diego León Delgado, con “Determinantes teóricos y prácticos del diseño conceptual para ilustrar un catálogo de imágenes para el juego de rol “leyendas de arcadia” que toma como género la fantasía épica<sup>30</sup>.” El objetivo de la investigación es el de desarrollar un catálogo de imágenes afirmado en determinantes teóricos de diseño gráfico. A pesar de que tenga un objetivo afín a la investigación presente, y que ciertos aspectos teóricos mencionados en la tesis serán de utilidad para el planteamiento teórico del proyecto, el producto final (catálogo de imágenes) se centra en los personajes con sus diferentes razas y clases, y no abarca otros componentes del concept art ligado al relato o narrativa específicamente. El hecho de estar enfocado a un juego, permite ver algunas posibles variaciones dadas por la interactividad y no linealidad, como el hecho de que los personajes no tienen un carácter o una historia predeterminados, pues hasta cierto punto estos varían con las decisiones del jugador que los utiliza. En los juegos de rol, los ambientes deben ser diseñados con más detalle pues el universo del juego debe permitir al jugador explorarlo abiertamente

Así mismo, se retoma la investigación “Percepciones artísticas y estéticas que tienen los estudiantes de comunicación de la Universidad de Colima- México y de la Universidad de Medellín- Colombia, sobre el valor artístico y estético de la imagen visual en los videojuegos<sup>31</sup>” en el cual se hace un acercamiento a las investigaciones relacionadas con el arte y la estética, y los artistas contemporáneos quienes se han apropiado de éste como medio para expresar ideas, interviniendo juegos comerciales o haciendo sus propias creaciones.

---

<sup>30</sup> DELGADO LEÓN, Diego. Determinantes teóricos y prácticos del diseño conceptual para ilustrar un catálogo de imágenes para el juego de rol “leyendas de arcadia” que toma como género la fantasía épica. Proyecto de grado para optar al título de Diseñador de la Comunicación Gráfica. Cali: Universidad Autónoma de Occidente. Facultad de Comunicación Social. Departamento de Publicidad y Diseño. Programa de diseño de la comunicación gráfica. 2011. p 50 – 54.

<sup>31</sup> TAMAYO ACEVEDO, Mónica Isabel. La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética.: Video Games and Visual Image: an Approach from Art and Aesthetics. En: Estudios Sobre las Culturas Contemporáneas. México. 10, febrero, vol. XIX, no.38. p. 29-46

Además de ello, existe una fuente importante para la indagación contextual y teórica sobre el objeto de estudio, es decir las máscaras del Carnaval de Barranquilla, dado que al haber sido el Carnaval nombrado como Patrimonio Oral e Inmaterial de la Humanidad por la Unesco, se realizó un libro o dossier que contiene las tradiciones culturales, historia, y significados de las manifestaciones que los pueblos Caribeños, los cuales se han aglomerado en torno a la celebración del Carnaval de Barranquilla. También hay otro tipo de investigaciones con un carácter más etnográfico y antropológico como el de “Ritual cíclico de apertura y de dominio en las danzas de relación de los Coyongos y el Caimán cienaguero” de José Gregorio Durán quien presenta un artículo titulado de la misma manera en la revista INVESTIGIUM IRE: Ciencias Sociales y Humanas Vol.4 N°1.

Adicional a esta información, existe la Fundación Carnaval de Barranquilla, y la Casa del Carnaval, con sus respectivos sitios web, que proveen información documental veraz y óptima como recurso para la obtención de fuentes secundarias. Contacto ya realizado, y con quienes se mantiene comunicación y retroalimentación entre las partes.

#### 4. JUSTIFICACIÓN

Para mantener viva la tradición y el uso social del patrimonio cultural que hay en Barranquilla alrededor del Carnaval y sus artefactos: como lo son las carrozas, la parafernalia (tocados, turbantes, penachos, peinetas, collares, pulseras, aretes pañoletas, capas, flores artificiales etc.), instrumentos musicales (como la puya, el porro, la gaita, el tambor, etc.), los disfraces (colectivos o individuales) y las máscaras (como tigre, burro o gorila), los mismos oriundos de Barranquilla deben aprender y entender su significado, para poder transmitirlo a generaciones venideras en el país y al mundo.

Pero en la actualidad, muchos jóvenes y niños de las nuevas generaciones nacen viendo el Carnaval de Barranquilla, pero no conocen mucho de él, de su historia, disfraces y máscaras y los significados que éstos connotan. Posiblemente estos niños ven cada año una amplia muestra gráfica y morfológica pero no tienen claro el sentido que estas conllevan dado que el conocimiento está retenido por unos pocos que son quienes se encargan de su producción para el Carnaval cada año.

Una de las razones por las que sucede lo anterior, es debida entre otras, por una mala comunicación e información de los aspectos simbólicos y de significado que giran en torno al Carnaval, y más específicamente a las máscaras que en él se presentan. Se han escrito libros, y se han hecho trabajos de educación, fallidos, pues no resulta una motivación para los jóvenes y no los acerca realmente al conocimiento de estos hechos.

Este proyecto de investigación, busca rescatar aspectos gráficos, históricos, ideológicos y de sentido presentes en las máscaras del Carnaval de Barranquilla, las cuales hacen parte del amplio repertorio artístico, propio de la tradición cultural de la región Caribe, a través de la reproducción de un relato interactivo diseñado para niños, pues, actualmente, hay muchas historias que rescatan al Carnaval de Barranquilla, pero, no son de agrado para ellos, ni tienen un propósito educativo como el reconocimiento y apropiación de la memoria cultural, presente en el Carnaval.

Finalmente, el motivo principal para la realización de este trabajo de grado, parte de un descubrimiento personal del investigador, pues como oriundo de Barranquilla, nunca la había conocido, ni su gente, ni sus costumbres, ya que por motivos personales me sacaron de la ciudad días después de mi nacimiento. Una semana en vacaciones coincidencia mente se encontró caminando por sus calles y conociendo algunos aspectos de su cultura, no siendo estos suficientes, se

generó en mí la necesidad de conocer más sobre esta tradición que es además la festividad más importante de nuestro país.



## 5. MARCO DE REFERENCIA

### 5.1 MARCO TEÓRICO

**5.1.1. Determinantes contextuales.** Para el estudio ideológico, histórico, y simbólico de las máscaras del Carnaval de Barranquilla y los otros aspectos contextuales para la producción de la historia de ficción, se necesita hacer un proceso de recolección bibliográfica de los datos secundarios (fuentes secundarias) para generar un soporte teórico fundamentado en los aspectos a tener en cuenta al momento de analizar las máscaras morfo-semánticamente.

**5.1.1.1. Patrimonio cultural.** Según García Canclini, el patrimonio se asocia con identidad, tradición, historia, monumentos y otros, los cuales delimitan el perfil de un territorio, en el cual su uso tiene un sentido. Sin embargo, el concepto ha sido vinculado a turismo, desarrollo urbano, mercantilización o comunicación masiva.

El patrimonio lo conforman tanto expresiones muertas como sitios arqueológicos, arquitectura colonial, objetos antiguos en desuso y los bienes actuales visibles e invisibles: artesanías, lenguas, conocimientos, tradiciones, etc.

“El patrimonio cultural expresa la solidaridad que une a quienes comparten un conjunto de bienes y prácticas que los identifican, pero suele ser también un lugar de complicidad social<sup>32</sup>” Estudios antropológicos arrojan la teoría de que la herencia cultural y patrimonio tiene usos diferentes y desiguales por los diversos grupos que se apropian de ellos. Esto es debido entre otras a que las entidades difusoras, su organización y articulación están ancladas a otras desigualdades sociales.

---

<sup>32</sup> GARCIA CANCLINI, Néstor. *Ibíd.*, p. 16-33.

Es común que las representaciones culturales y el patrimonio se vea

... la reformulación del patrimonio en términos de capital cultural tiene la ventaja de no presentarlo como un conjunto de bienes estables neutros, con valores y sentidos fijos, sino como un proceso social que, como el otro capital, se acumula, se renueva, produce rendimientos que los diversos sectores se apropian de manera desigual<sup>33</sup>.

Un aspecto importante para tener en cuenta del carnaval es que es un capital cultural del patrimonio local, hecho a partir de la cultura popular no de la dominante, por tanto, la brecha de desigualdad se rompe, siendo participes de la celebración personas de todos los sectores.

**5.1.1.2. ¿Qué significa carnaval?** Etimológicamente la palabra carnaval no tiene un origen claro, pero se puede decir que proviene del griego “carrus navalis” (carro naval) que hacía referencia al carro en el que llegaba el dios Bacco desde el mar, quien hacía presencia en las “Saturnales romanas”; así como para las celebraciones del cambio de estación (inicio del invierno a primavera), inicio a la cosecha y a su vez a la sexualidad. El imperio romano se apropia de aquellas festividades evolucionando a partir del cristianismo, el cual logra yuxtaponer la celebración cristiana sobre la pagana, para convertirlo en un evento de la iglesia, dando entonces una rotación de significado al latín “carne velare” que indica una “despedida a la carne”, una excusa apropiada para permitir tal celebración previa a la abstinencia provocada por el tiempo de cuaresma. Estas celebraciones incluían actos procesionales, donde se “paseaba aparatosamente un barco con ruedas dentro del cual, grupos enmascarados ejecutaban danzas y entonaban canciones satíricas en medio de jubiloso desorden<sup>34</sup>.”

Posteriormente estos ritos se extendieron por toda Europa, asentándose en reinos como España o los reinos italianos de Florencia, Venecia o Roma. En los viajes de colonización los colonos españoles replicaron sus celebraciones en los territorios americanos, donde se mezclaron con los ritos y tradiciones precolombinas, los cuales se expandieron a lo largo de Sur América y cambió gracias a los rasgos característicos de cada cultura.

---

<sup>33</sup> GARCÍA CANCLINI, Néstor. *Ibíd.*, p. 16-33.

<sup>34</sup> SOJO, Carlos. Origen primitivo del carnaval. Guía y dirección Casa del Carnaval.

Actualmente se considera a los carnavales como una fiesta que cohesiona las comunidades mediante una parodia donde se invierte el orden social, extendiéndose por varios días y agrupando la sociedad en torno al humor, la burla y la exuberancia<sup>35</sup>.

En Colombia los carnavales han estado presentes desde el siglo XVII o periodos anteriores desde tiempos de la colonia gracias a lo cual se encuentran los Carnavales de Santa Marta o los de Cartagena, que celebran la fiesta Purificación de Nuestra Señora de la Candelaria, o el carnaval que se ha dado en Pasto de Negros y Blancos el cual nace en el siglo XVI y que es de origen meramente indígena.

**5.1.1.3 Historia y origen del carnaval de Barranquilla.** El Carnaval de Barranquilla es una celebración debida al mestizaje e intercambio cultural de las 3 etnias principales que había en tiempos de la colonia: europea, indígena y africana.

Aquí los españoles trajeron sus ritos y se combinaron con las ceremonias aborígenes y ritos seculares africanos<sup>36</sup>. Este mestizaje cultural se dio principalmente en las colonias de Cartagena, Santa Marta y Mompox donde los españoles celebraban con magnificencia el Carnaval.

En aquellos lugares en los tiempos de carnaval, los pueblos sometidos aprovechaban para celebrar en las mismas fechas, sus propias fiestas “de agradecimiento a las bondades de la naturaleza y a sus deidades, danzando y cantando, haciendo parodia de los usos y costumbres del amo español” mientras, con el paso del tiempo ambos: colonizadores y sometidos unieron sus mitos e historias en una fiesta en común: el Carnaval.

Ocurrió un evento que posibilitó a la Iglesia aceptar sus celebraciones. Debido a que los aborígenes e indígenas tenían tradiciones opuestas a la cristiana, prácticas religiosas basadas en la palabra y la conexión ancestral que se integraba en la vida diaria de una manera mágica y festiva, que eran consideradas como demoníacas, fueron el pretexto para que la iglesia intentara salvarlos, oponiendo las celebraciones cristianas sobre la pagana haciendo coincidir el festejo con el

---

<sup>35</sup> UNESCO. Carnaval una tradición muy viva. [en línea]UNESCO [consultado el 04 de febrero de 2015]. Disponible en Internet: [http://www.UNESCO.org/new/es/media-services/single-view/news/carnival\\_a\\_dynamic\\_tradition/#.VVNju\\_I\\_Oko](http://www.UNESCO.org/new/es/media-services/single-view/news/carnival_a_dynamic_tradition/#.VVNju_I_Oko)

<sup>36</sup> UNESCO. Op. Cit., p.16.

“día de la Purificación de Nuestra Señora de la Candelaria el 2 de febrero<sup>37</sup>”. Además, se tiene en cuenta que una de las acepciones etimológicas es “carne velare”, por tanto, se aprobaron los ritos paganos de los esclavos para ser bendecidos por la iglesia en el proceso de cuaresma.

El Carnaval de Barranquilla oficializa su nacimiento en 1876<sup>38</sup> a partir de un “mancomunado esfuerzo de los habitantes ribereños, su ruralidad y su riqueza ancestral, quienes notaron en la ciudad el epicentro para mostrar sus representaciones culturales”, las cuales llegaron a la población de Barranquilla desde inicios del siglo XIX, sin embargo sería irresponsable formalizar un día específico como la fecha en que nace el Carnaval, dado que las actividades que fueron formándolo surgieron desde tiempo atrás, y se fue consolidando en una sola fiesta, el Carnaval de Barranquilla.

A continuación, se presenta una infografía de una línea de tiempo extraída del folleto “El carnaval, un patrimonio para gozarlo juntos” publicado por cemento Argos y Carnaval de Barranquilla 2014 en ese mismo año.

---

<sup>37</sup> UNESCO. *Ibíd.* p. 16.

<sup>38</sup> DURÁN, José Gregorio. Danzas del caimán cienaguero y los coyongos: su ritual cíclico de apertura en el Carnaval de Barranquilla. En Revista INVESTIGIUM IRE: Ciencias Sociales y Humanas Vol. 4. No. 1, noviembre de 2013. P.5

Figura 1. Hitos históricos del Carnaval de Barranquilla



Fuente: MARTINEZ APARICIO, Carla Cecilia. Folleto publicitario del Carnaval de Barranquilla. 2014.

**5.1.1.4. Las máscaras.** Proviene de un origen mixto entre las culturas europeas, americana y africana y son una parte integral y fundamental de la simbología que compone al Carnaval de Barranquilla, a su vez que ayudan a conformar algunos disfraces, además de su uso decorativo en las casas como una manera de identidad cultural de la región.

Su elaboración es totalmente artesanal. A partir de la tradición que se encuentra depositada en los núcleos culturales, quienes guardan el patrimonio cultural. Los materiales más utilizados son madera, papel maché, espuma, látex, yeso y pinturas. Estas se elaboran en su mayoría, a partir de un molde de yeso, arcilla o barro, “usando la técnica del papier maché (o sea montando sobre el molde una capa de papel y engrudo, o pegante sintético), pintándola luego y barnizándola.

➤ **Máscaras tradicionales:** Las máscaras tradicionales difieren de otras representaciones y disfraces debido a su estandarte histórico como precursor artefacto propio de las identidades culturales que se agrupan en el Carnaval de Barranquilla, principalmente mediante las danzas propias de los pueblos que se instauraron en Barranquilla, o que gracias a su cercanía eran partícipes del Carnaval, lo que les permitió mantener viva su tradición.

➤ **Las máscaras zoomorfas y la cultura del Carnaval:** La humanidad se ha gestado por y a través de los símbolos, a partir de dos constituyentes que equilibran el sistema socio-cultural: la religión y el arte. En el mundo de las creencias el simbolismo tiene un alto valor social. “La religión en la etapa tribal de la cultura es una forma de animismo... caracterizado por la existencia de espíritus en el hombre, animales y las plantas... los cuales sirven de protección y seguridad<sup>39</sup>.” Para llevar a cabo tal creencia se presentan en él la magia, el ritual y el tótem.

En las sociedades los rituales iban acompañados de una amplia cantidad de elementos y parafernalia, tales como bastones, máscaras etc., de los cuales hay testimonio desde épocas del arte paleolítico. Las máscaras como los otros elementos guardan un gran significado, de la misma forma como lo hacen las máscaras zoomorfas del Carnaval de Barranquilla.

---

<sup>39</sup> LOGREIRA, Elida. La máscara zoomorfa del Carnaval de Barranquilla. JAISA Impresores Ltda. Barranquilla 1994. p.10.

En estas máscaras están presente las huellas de la cultura africana en cuya vida religiosa la magia ha estado relacionada íntimamente con la naturaleza. “Ésta simpatía, ésta comunión del hombre africano y su medio es una de las bellezas de la religión negro- africana, es una fraternidad con el mundo total, de la cual nuestra sociedad occidental no participa y aún destruye<sup>40</sup>.”

La relación y el mestizaje tanto biológico como cultural entre los indios, negros y blancos condujo un sincretismo religioso. La religiosidad negra en la costa Caribe Colombiana, fue una muestra de resistencia a través de la hechicería, una creencia que fue disfrazada por los intereses hegemónicos de la Iglesia Católica, y aun cuando las creencias de los negros estuvieron subyacentes en la vida cotidiana, su magia se mantenía presente a través de símbolos poco perceptibles.

El gran Changó, deidad africana, está representado en la danza del Congo del Carnaval de Barranquilla, allí el tótem se manifiesta a través de las máscaras zoomorfas, cuando los congos danzan por las calles de la otrora arenosa, con fetiches y coloridos: toros, conejos, burros, representan dicho tótem africano.

A través de una máscara artísticamente plasmada se evoca una historia sin fin, un mundo de creencias, de valores e interacciones humanas<sup>41</sup>.

Las culturas perpetran el arte en su religión, un arte étnico, que se funde en la voz popular del pueblo en el que se realiza, una convivencia social entre el artista y los espectadores. En el Carnaval de Barranquilla, el arte étnico se manifiesta atrapando un haz de voluntades, mediante unos símbolos que expresan una realidad, pero que así mismo van más allá de esta.

Para elaborar una máscara, su creador hace acopio de una herencia social enriquecida por la tradición oral y por la magia de su propia inspiración, José Llanos Ojeda es un típico artesano de la máscara zoomorfa, 49 años de edad, empezó a elaborar máscaras imitando a Eduardo Coteró, quien para moldearlas con las manos utilizaba barro como materia prima, el Sr. Llanos a través de la actividad práctica aprendió a “sacar” máscaras con el molde en el papel utilizando vinilo, almidón y arcilla.

[...]

---

<sup>40</sup> LOGREIRA. Op. Cit., p.12.

<sup>41</sup> LOGUEIRA. Ibíd. p. 12.

Su creatividad fue puesta a prueba cuando empezó a elaborar las máscaras de su danza “La Selva Africana” representación de la fauna del continente negro, danza galardonada en la Batalla de las Flores de Barranquilla<sup>42</sup>.

Sin embargo, las máscaras de papel maché son propiamente las máscaras del Carnaval. Son las más usadas por los danzantes por su peso liviano y su costo bajo más accesible a los sectores populares, aunque la máscara de madera aún se sigue usando en gran manera por muchos de los participantes.

Para conseguir un trabajo de calidad se necesita seguir un proceso el cual se inicia con el estudio de la madera, Manuel Pertuz prefiere a la ceiba roja, “una buena materia prima que garantiza el producto”, continúa la fase del cortado teniendo en cuenta las dimensiones de las máscaras, puede ser de 6, 8, 17. O 25 cm. Se talla con un cuchillo, luego es perfeccionada con el torno, el taladro y las curvas, se les pasa una base protectora y se procede a la aplicación del esmalte y la decoración con barnices de varios colores<sup>43</sup>.

**5.1.2. Determinantes teóricos de diseño de la comunicación gráfica, semiótica y narratología.** Para analizar y entender los aspectos morfo-semánticos de las máscaras del Carnaval de Barranquilla, se deben tener en cuenta unas herramientas teóricas básicas, las cuales se fundamentan en razón del diseño de la comunicación gráfica.

Definir el diseño de la comunicación gráfica es una cuestión aparentemente sencilla pero que abarca un amplio contenido no presente para este trabajo. Se limitará a decirse su respuesta etimológica y funcional en cuanto a una ciencia interdisciplinar, que combina parte de las matemáticas, del arte, de la sociología y otras ciencias<sup>44</sup>.

La palabra diseño proviene de diferentes fuentes que aportan conceptualmente a su significado. Ives Zimmerman en el III Congreso Internacional de Diseño Gráfico SUPERVISUAL con su conferencia

---

<sup>42</sup> LOGUEIRA. *Ibid.* p.13.

<sup>43</sup> LOGUEIRA. *Op. Cit.*, p. 13.

<sup>44</sup> PONTIS, Sheila. ¿Qué es y que implica investigación en diseño? [en línea]En: FORO . [consultado el 04 de abril de 2015]. Disponible en Internet: <https://foroalfa.org/articulos/que-es-y-que-implica-la-investigacion-en-diseno>



Diseño como un concepto universal” dijo que: “La palabra Diseño tiene su biografía. En francés existe la palabra desinateur (dibujante), pero como no funciona para describir la profesión se adoptó la palabra inglesa designer que significa designio o intención. En alemán se le llama gestaltum que significa figura o forma o mejor aún configuración (con forma o con figura)<sup>45</sup>.

Lo que se sintetiza en que diseño significa la unión entre signo y designar, entendiendo así diseñar como proyectar, es decir desarrollar un plan (designar) que emplea (signos) o grafismos para resolver problemas de comunicación.

En razón de resolver el problema proyectual que surge en todo proceso de diseño, el maestro Ricardo Castro Ramos presenta en su libro una recopilación de dimensiones naturales del diseño (basadas en la tríada semiótica de Morris), las cuales permiten ubicar el diseño desde un aspecto comunicativo, que repercute en la forma, la cual modifica la organización de los aspectos sintácticos, y que estos entregados a un usuario, deben cumplir una función práctica<sup>46</sup>. Estas dimensiones marcan el ámbito comunicativo del diseño gráfico.

- **Dimensiones del diseño:**

- **Morfología:** Estudio de las formas materiales y el sentido de su uso, partiendo de un análisis de los objetos, en referencia de su materialidad, su forma tangible, factible de comprobación a través del tacto, lo que relaciona al individuo y al sustrato físico con sus componentes en un todo que se articula<sup>47</sup>.

- **Sintaxis:** Es la parte encargada de “la apariencia visual de los elementos gráficos de la comunicación”, estudia sus funciones y sentidos de manera

---

<sup>45</sup> ZIMMERMAN, Ives. Diseño como Concepto Universal. III Congreso Internacional de Diseño Gráfico SUPERVISUAL. Citado en URIBE, Mario Fernando. Caracterización del objeto de estudio del diseño de comunicación (gráfico / visual) y su relación con las diferentes dimensiones de aplicación: empírica, profesional y académica”. Investigación para optar por maestría en Diseño y creación interactiva. Manizales, 2009. P.7.

<sup>46</sup> CASTRO, Ricardo. La Huella en la penumbra, el arte de ilustrar desde el concepto. Editorial: Dirección de investigaciones y Desarrollo Tecnológico Universidad Autónoma de Occidente. Cali 2010.

<sup>47</sup> CASTRO. Ibíd. p. 38.

separada y conjunta. En este se hace evidente la localización, ubicación y posición de esos elementos en las páginas. Esto se realiza de acuerdo al modelo de lectura de cada cultura, en el caso local, de izquierda a derecha y de arriba abajo, respondiendo con las secuencias de lecturabilidad basadas en la tipovisión. Esta hace referencia a la “percepción del mensaje con un amplio impacto visual, objetual y gestáltico (...) se da principalmente en el mensaje con intención persuasiva encontrado en los afiches, carteles y propagandas (...) porque aluden a un solo espacio gráfico”. El manejo de la anterior teoría deja clara las relaciones jerárquicas entre los elementos gráfico-visuales y el formato en que se ubican.

Según Raymond Colle, la sintaxis puede producirse de dos maneras: mediante incrustación o mediante yuxtaposición. La primera se considera como una “relación de pertenencia”, donde se consideran los iconemas (Ver pág. 36) dentro de un espacio, estructura o formato al cual pertenecen, cuya ubicación está dada por aspectos referenciales y simbólicos estipulados, como por ejemplo una cara, cuyos ojos nariz y boca se incrustan en unos lugares indicados a partir de una anatomía ya conocida.

La yuxtaposición, nos indica una organización donde los elementos se ubican unos encima de otros y en comparación de los otros, generando así un estado de relación y configuración propia, definido por el autor, mientras que la incrustación está definida por aspectos externos a él.

- **Semántico:** En el ámbito de la comunicación, todo comunica, no solamente las palabras, por tanto, la forma ha de adherirse siempre al significado. La producción de los mensajes gráfico-visuales se producen dentro de esferas culturales concretas, por lo que se hace menester conocer y aplicar repertorios de códigos, los cuales tienen una materialidad y significado específico dirigido al grupo objetivo al que se le ha enviado el mensaje, para tal que pueda ser interpretado. Estos mensajes se “enmarcan y sustentan por medio de referentes expresivos con valor comunicativo, que son percibidos mediante el sentido de la vista<sup>48</sup>” (o en otros casos, los demás sentidos), los cuales están instalados en la memoria colectiva de muchos grupos sociales.

---

<sup>48</sup> CASTRO. *Ibíd.* p. 50

Enrique Longinotti<sup>49</sup> propone 3 propuestas que se podrían enmarcar en el ámbito descrito:

- **Significación:** Es una de las cualidades esenciales del diseño. El diseño está anclado constantemente a la comunicación, esto es, por su “condición sónica”. Esta es la acción que lo constituye.
- **Conocimiento:** El diseño es un “productor de conocimiento”. “las dos ideas implícitas en la noción de diseño comunicacional –diseño y comunicación—son portadoras de una especificidad que finalmente circunscribe “los usos y las intensidades” del diseño en la vida cotidiana”. El diseño genera información, esto es mediante cuestiones vinculadas a interfaces y a la codificación de la información, en razón de “los lenguajes de transmisión interna” de los objetos de diseño, la información que se encuentra intrínseca en el diseño.
- **Historicidad:** “(...) es un tipo de conocimiento a través del cual el proyectista realiza su práctica y que, finalmente, determina lo que puede –o no— hacer en cada momento”. Los lenguajes del proyecto son lenguajes de transmisión que van variando temporalmente pero que son expertos, específicos y que tienen un rango y un rasgo comunicacional específico. Hay cambios que se dan en objetos y artesanías que responden muchas veces no a la voluntad del artesano que las realiza sino a un determinado lenguaje, de una época y un conocimiento que va cambiando.
- **Pragmático:** Hace referencia a “el uso posible de las aplicaciones editoriales” o en caso dado, del objeto producto del diseño. El diseño de piezas gráfico-visuales se realiza en razón de un problema de comunicación que surge en una comunidad. A ese problema se le genera una solución, donde entra esta dimensión pragmática, pues el diseño de por sí no ha resuelto el problema, sino que este se evidencia mediante el contacto del usuario con el objeto, momento en

---

<sup>49</sup> GIORGI, María Eugenia. La Maestría desde adentro: introducción al Diseño Comunicacional. Entrevista a Enrique Longinotti Las tres dimensiones del diseño comunicacional: conocimiento, significación e historicidad. El pasaje de lo verbal a lo visual. Publicado en diCom en el 2012. [en línea] maestriadicom [consultado el 04 de abril de 2015]. Disponible en Internet: <http://maestriadicom.org/articulos/las-tres-dimensiones-del-diseno-comunicacional-conocimiento-significacion-e-historicidad/>

el cual se desarrollará la solución o no esperada mediante la implementación del mensaje gráfico<sup>50</sup>.

Si bien el trabajo se fundamenta en las dimensiones básicas del diseño de Ricardo Castro, se afianzarán cada una de ellas a partir de otros autores que permitan concretar el marco teórico sobre lo que se realizará.

**5.1.2.1. Semiótica y Cultura, su relación con el arte.** Para entender los procesos de representación se debe conocer primero el contexto cultural donde se producen dichas representaciones, pues, cada simbología y uso de los graphemas es propio de una cultura y tiene un sentido específico gracias a ésta.

“Cultura” según la Real Academia de la Lengua Española RAE es el “conjunto de las manifestaciones en que se expresa la vida tradicional de un pueblo”, estas según Tylor, son un complejo del cual un “todo que incluye conocimiento, creencia, arte, moral, ley, costumbre y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad<sup>51</sup>” son considerados aspectos de la cultura, los cuales “son estereotipos que pretenden captar una esencia, un espíritu o una actitud definitorios de todo un pueblo, su alma o espíritu subyacente que se expresa en los fenómenos visibles<sup>52</sup>.”

Sigmund Freud en su texto *El malestar en la cultura* dice "...la palabra 'cultura' designa toda la suma de operaciones y normas que distancian nuestra vida de la de nuestros antepasados animales, y que sirven a dos fines: la protección del ser humano frente a la naturaleza y la regulación de los vínculos recíprocos entre los hombres<sup>53</sup>.” Estas normas guían la vida de las personas que comparten de una misma cultura en una sociedad. Así entendemos que los grupos tradicionales que habitaban América previa a la conquista, tendían a manifestarse y relacionarse con la naturaleza y el misticismo de una manera diferente a la europea, de igual manera que pasaba con los esclavos africanos, quienes trajeron consigo ritos y normas pertenecientes a su propia cultura, ritos y tradiciones culturales que se vieron obligados a desaparecer.

---

<sup>50</sup> CASTRO, Ricardo. Op. Cit., p. 74.

<sup>51</sup> Sir Edward B. Tylor, *Primitive Culture*, Londres, John Murray, 1871, citado por Edward Sapir. En *The Psychology of Culture*, Berlin - New York, Mouton de Gruyter, 1994, p.35.

<sup>52</sup> *Ibíd.*

<sup>53</sup> FREUD, Sigmund. *Obras Completas*, Buenos Aires: Amorrortu, En SAMPSON, Anthony. *Funciones y sentidos de la cultura*. p.2.1976, Vol. XXI, p. 88.

Los ritos y tradiciones iban acompañados del arte como se constata en el texto de Anthony Sampson, quien dice de Freud que la cultura “subraya la importancia de las tareas intelectuales, científicas y artísticas, y en general destaca el papel rector atribuido a las ideas en la vida de los hombres, especialmente los sistemas religiosos y filosóficos. Todos constituyen, en términos de Freud, formaciones de ideal indispensables en toda cultura para la recta conducción de la vida<sup>54</sup>.” Las representaciones artísticas que se implementaban alrededor de los ritos no eran solo musicales, sino también kinésicas y gráficas, siendo estas últimas las que más probabilidad tienen de resguardarse como patrimonio de las culturas aborígenes, representado en los artefactos, disfraces, instrumentos musicales y máscaras. Estas últimas cumplían un gran papel místico y religioso, como dice Ernest Gombrich en su libro “Historia del Arte<sup>55</sup>” donde las máscaras proveían de protección contra las energías malignas, así como habrían de proveer buena suerte ya que también funcionaban en calidad de tótems (aspecto importante que busca mantenerse en las tradiciones de los pueblos afro-colombianos gracias a su participación en el Carnaval de Barranquilla, como salvaguarda de la tradición cultural de estos pueblos subyugados en la colonia).

Llamo cultura al medio humano, todo lo que, más allá del cumplimiento de las funciones biológicas, da a la vida y a la sociedad humana forma, sentido y contenido... la cultura, es un fenómeno enteramente simbólico. La cultura se define como un conjunto muy complejo de representaciones, organizadas por un código de relaciones y de valores: tradiciones, religión, leyes, política, ética, artes, todo aquello que, nazca donde nazca, impregnará al hombre en su conciencia más honda, y que dirigirá su comportamiento en todas las formas de su actividad - ¿qué es pues si no un universo de símbolos integrados en una estructura específica...? <sup>56</sup>

Estos símbolos son los que llenan de significado a todas las sociedades de la humanidad, pues es el contenido sígnico, y la posibilidad de comunicarlo, lo que le ha permitido evolucionar a las poblaciones humanas, y generar una apropiación cognitiva de los elementos que lo rodean, permitiendo esto una forma de relacionarse con el mundo a su alrededor.

---

<sup>54</sup> SAMPSON, Anthony. Funciones y sentidos de la cultura. Tomado de Pautas y Prácticas de crianza en Familias Colombianas. Serie Documentos de Investigación del Ministerio de Educación y la OEA. Editora, María Cristina Tenorio, Bogotá, 2000. p. 259 a 268.

<sup>55</sup> GOMBRICH, Ernest H. Historia del arte. Madrid. Alianza editorial. 1984. P.41-53

<sup>56</sup> BENEVIESTE, Emil. Problemas de Lingüística General I, México, Siglo XXI, 1971, p.31-32. En SAMPSON, Anthony. Funciones y sentidos de la cultura. p.3.

Si pensamos en los signos nombrados anteriormente por Eco entonces entendemos que los hombres dotaron de significado todo aquello que los rodeaba, y que esto les permitiera entender su funcionamiento, y predecir en algunos casos el futuro.

Beneviste dice que no hay nada que no haya sido reducido a signos, esto “es gracias a este poder de transmutación de la experiencia en signos y de reducción categorial como la lengua puede tomar por objeto no importa que orden de datos y hasta su propia naturaleza<sup>57</sup>.”

Así entonces se llega a la siguiente definición de cultura, por la que debe entenderse como:

Un andamiaje de sistemas semióticos articulados entre sí que cubre la totalidad de la existencia de los seres humanos: sistemas alimenticios, vestimentarios, de género, de creencias, de sentimientos, narraciones canónicas, etc., etc. Toda cultura es así un formidable aparato interpretativo que cumple la función de proporcionar significaciones, de volver inteligible y controlable - al grado al cual la finitud humana lo permite - el espacio natural y humano<sup>58</sup>.

De esta manera se hace importante el estudio semiótico de la cultura que proporcionó significado a los rituales de los cuales hacen parte las máscaras que se muestran en el carnaval, dado que la semiótica “es la ciencia... que identifica, describe y señala las relaciones de los signos en la cultura”.<sup>59</sup> Y dado que toda representación es un signo en sí mismo, aun cuando esta sea idéntica a la realidad, pero aún más, un mediador. Eso nos lleva a pensar en la máscara y sus representaciones como mediadores de la cultura, que a su vez se han convertido en parte de ella, y un elemento importante de la memoria cultural que se resguarda bajo las demostraciones de tradiciones en el Carnaval de Barranquilla.

**5.1.2.2. Elementos básicos de la comunicación gráfica.** En razón de afianzar la dimensión sintáctica en el diseño de la comunicación gráfica, se toman como

---

<sup>57</sup> BENEVIESTE, Emil. “Estructura de la lengua y la sociedad”, en: Problemas de lingüística general II, siglo XXI editores, México, 1983, p. 101.

<sup>58</sup> SAMPSON, Anthony. Op. cit. P.4

<sup>59</sup> SERRANO, Sebastián. La semiótica. Una introducción a la teoría de los signos. Editorial Fundamentos, Barcelona, En Signo y Pensamiento N° 16 1990, p. 105.

referentes unas unidades o elementos de la comunicación visual, los cuales comprenden la composición o sintaxis del lenguaje bi-media, y se hacen indispensables a la hora de analizar gráficamente las máscaras del Carnaval de Barranquilla. Para ello, recopilaremos los elementos propuestos por Guillermo González Ruiz en su libro “Estudio de Diseño” quien además propone estos elementos del diseño desde su propia experiencia como diseñador, adicionalmente, también explica los mecanismos de la percepción de gran importancia para la caracterización.

- **La forma Visual:** Cómo resultado del Diseño, se comporta como un organismo. González Ruiz relaciona al cuerpo humano con las partes: Así como el organismo “está compuesto de órganos la forma lo está por partes<sup>60</sup>.” La forma final, la forma resultante es más que la suma de todas sus partes, gracias a la organización que le da equilibrio. Gracias al proceso de percepción: la formación gestáltica, González Ruiz da a entender “los elementos visuales básicos de la forma son como las partes compositivas de una organización en la cual dichas partes dependen del todo formal, y el todo a su vez depende de las partes.”<sup>61</sup> El organismo vivo o forma visual además depende del ambiente, contexto y demás formas con las que interviene y participa. Las máscaras cuando se presentan no están solas, así como tampoco lo están las partes que las componen. Alrededor suele haber bailes, disfraces, música, y un ambiente particular que va a influir en la forma en cómo estas son percibidas.

**5.1.2.3 Clases de elementos visuales.** El lenguaje visual está formado por 3 tipos de elementos: unos son elementos visuales básicos, otro grupo de elementos y reglas que permiten conexión, y organización de los anteriores elementos básicos, y un grupo de reglas que permiten entablar conexiones y derivaciones a partir de las formas básicas.

- **Elementos visuales básicos:**

Según González son un “Conjunto de signos visuales básicos (como las palabras al lenguaje) los cuales nos permiten construir oraciones visuales a merced de nuestra intención de diseño, a nuestra voluntad de forma<sup>62</sup>.”

---

<sup>60</sup> GONZÁLEZ, Guillermo. Estudio de Diseño, sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad. Ed. Emecé. Buenos Aires: 1994. p.188.

<sup>61</sup> GONZÁLEZ. Ibid.p189.

<sup>62</sup> GONZÁLEZ. Ibid. p.190.

La forma visual posee 3 direcciones principales ancho, alto y profundidad. TODO ES DE 3 DIMENSIONES, toda materia tiene corporeidad (morfología)

El punto, línea, plano, y volumen son conceptos, no formas.

- **Punto** (no tiene largo ni ancho, es el inicio y fin de una línea, o el punto de cruce de ellas) **ES EL ÁTOMO VISUAL**, Armin Hoffman la denomina como "...la piedra angular de la enseñanza visual". Retomando a González "Toda forma plana que tiene un centro y configura un todo"<sup>63</sup> el punto es, en relación al contexto, establecido por la relación de tamaño con el fondo, desde la más pequeña dimensión, hasta una medida intuitiva previa a tomarse como plano. Esta relación está determinada también.

González también indica que "la energía del punto está en el centro de su masa que se expande" al unirse con otros, esta fuerza se multiplica. Muchos puntos permiten crear tramas. En esta medida, los puntos, en gran cantidad, dimensiones y distancias, generan la ilusión de matices y valores, esto es, **EL MEDIO TONO** y manifiesta la ductilidad del punto.

- **Línea:** Es el desplazamiento del punto en el espacio, tiene largo, pero no ancho y genera los bordes del plano. La línea tiene una energía característica que "...nace del ordenamiento de los puntos que se suceden. El movimiento es su característica propia"<sup>64</sup>. El dinamismo de la línea puede extenderse a las 3 dimensiones, dado que no se ata a un centro. Es el elemento básico de construcción.

La suma de varias líneas, puede, como el punto, generar medios tonos, gracias a su sensación en conjunto. "Las líneas se cruzan, convergen, divergen, y forman grupos. Cuando estos conjuntos constituyen agrupamientos que se entrelazan ordenados, configuran las tramas"<sup>65</sup>.

Dos líneas que se encuentren separadas generarán entre sí otra línea, blanca, como fondo. Esto genera un efecto de positivo negativo, donde los intervalos son importantes (blanco, negro, blanco (ritmo)) igual que el espesor. Se puede

---

<sup>63</sup> GÓNZALEZ. *Ibíd.* p. 192.

<sup>64</sup> GÓNZALEZ. *Ibíd.* p. 196.

<sup>65</sup> GÓNZALEZ. *Ibíd.* p. 197.



aumentar su expresividad haciendo aumentos progresivos o dinámicos, curvos, rectos, etc.

- **Plano:** Es la línea que se desplaza en ancho y largo en sentido paralelo a su dirección y no tiene espesor.

Está determinado por sus líneas de borde, las cuales definen sus características. Esta línea no tiene que ser visible explícitamente, pero se da a entender, dado que limita al plano, podría llamársele contenedor, más que contorno como lo hace Gonzales Ruiz.

Wucius Wong hace una clasificación de las figuras planas según la delimitación de su borde:<sup>66</sup>

- **Geométricas:** Formas planas construidas geoméricamente
- **Lineales:** Formas planas cuyos bordes son rectilíneos, curvilíneos o combinados y cuya configuración no está regida por leyes matemáticas sino espontáneas.
- **Gestuales:** Formas planas que nacen de una intención expresiva a mano alzada, o por procesos de estampado, grabado, sopeteado, o por el uso de materiales determinados.
- **Volumen:** Es desplazamiento paralelo de un plano. La fuerza de los elementos aumenta, al agregársele una nueva dimensión.

El desplazamiento virtual de un plano en el sentido paralelo a él conforma un volumen. Las dimensiones de este son el largo, ancho y profundidad.

La visión completa de un elemento tridimensional se presenta efectuando tantas representaciones como caras tenga. Estas serán representadas gracias a las vistas que de estos se tengan (vista superior, frontal, lateral, cenital).

---

<sup>66</sup> GONZÁLEZ. *Ibíd.* p. 203

- **Dimensión** La dimensión existe en el mundo real, pero en la representación gráfica es ficticia, tanto porque la escala graficada de las ideas varía de la real y que ésta además está influenciada por el contexto (ejemplo diseño de layout de una página de periódico y la misma página ya impresa, influenciada por títulos, textos, otro.)

La representación de la dimensión se obtiene mediante el recurso del cambio de **escala** y a través de plantas, vistas, perspectivas, maquetas o fotomontajes.

Siempre se crea en el diseñador una relación recíproca de lo que crea y del medio.

- **Color** Propiedad percibida de las cosas a partir de los ojos, reconocida por la mente y diferenciable no solo de otras propiedades sino de ellos mismos (colores) y su percepción puede ser afinada y mejorada con la práctica.

Por otro lado, José Caivano define el color como un concepto psicofísico que depende de la luz y el cual necesita de objetos que reflejan la radiación que esta produce y de un cuerpo capaz de percibirla<sup>67</sup>.

Es fundamental que haya una fuente luminosa para poder percibir el color. Newton en 1704 descompuso la luz solar o luz blanca a través de un prisma, donde salió una serie de colores como la del arco iris. Esta descomposición se denomina Espectro.

Los colores primarios son azul, rojo y amarillo, por otro lado, los compuestos de primer orden o secundarios son verde, naranja y violeta. También el terciario que son generados por combinaciones entre primarios y secundarios.

Las dimensiones cromáticas son:

- Tono o tinta o matiz: propiedad en razón de la afinidad máxima entre un color y el mismo del espectro solar más próximo a él. Correspondencia entre un color y su respectivo del espectro.

---

<sup>67</sup> CAIVANO, José. Color y cesía: dos aspectos de la apariencia visual de los objetos. Material de estudio para los cursos de color. 2007.

- Valor: Propiedad donde hay una afinidad entre cada color y un punto de una escala de grises que varía de blanco (valor más alto) al negro (valor más bajo)
- Saturación: es la fuerza, brillantez, cromaticidad o distancia psicológica que separa al color del gris neutro de igual valor.
- Mezclas de color: Estas pueden ser aditivas o sustractivas. La primera inicia desde una fuente oscura a la cual se le va añadiendo luz, cuyo resultado final sería blanco, con la suma de las luces: violeta, naranja y verde. La sustractiva es inversa, su punto de partida es claro, y se van añadiendo pigmentos (amarillo, cyan o magenta) de tal forma que empieza a mezclarse la superficie hasta llegar al negro.
- Valor: Dentro del corto lapso de tiempo del impacto visual que tiene una imagen percibida, se reconocen rápidamente el punto, la línea, la dimensión, el color, pero el que mayor atracción tiene es el juego de luces y sombras.

Valor serán los distintos grados de luminosidad que pueden presentar las formas.

- **Textura** Característica superficial de la forma, aprehendida a través de la visión o el tacto, o ambos. Cada material manifiesta una textura diferente según su naturaleza, y su composición física. Los procesos de texturizado son entre otros: moldeado, inyección, impresión, estampado, plastificado, arenado. Estos están en relación directa con las características del material al cual se aplican. El diseñador siempre tenderá a conjugar las características funcionales de cada material, con aquellas que él agregue, esto, buscando soluciones que propicien la unidad entre el rol constructivo del material y el rol estético de su apariencia.

- **Elementos visuales básicos de formación y de relación:**

Son el conjunto de reglas básicas para la formación, configuración u organización de las formas.

González define que son un “conjunto de elementos y reglas de relación que permiten entablar conexiones y derivaciones partiendo de las composiciones básicas<sup>68</sup>.”

Los principios que rigen la percepción son el instrumento para llegar a la organización y estructuración de los diseños dado que estas constituyen la manera como se organizan las partes para crear un ‘todo coherente’

- **Equilibrio:** Además de ser un principio de la Teoría de la Gestalt, es uno de los elementos básicos de formación y relación. “Todas las partes de la estructura deben distribuirse de tal manera que la estructura total, la forma resultante, sea equilibrada<sup>69</sup>.”

Provee de estabilidad a la forma visual, cuando las formas generan tensión entre ellas formando un contrapeso que se percibe en reposo, compensa la composición y le da serenidad al conjunto. El equilibrio no es únicamente para la sintaxis sino también para la pragmática y la semántica.

Equilibrio dice González “... es satisfacer las expectativas del usuario a través de la forma”.

- **Escala:** Es la propiedad que tienen los elementos visuales (descritos anteriormente) para influenciarse, relacionarse y/o modificarse los unos a otros. Lo que nos lleva a la afirmación “no existe lo grande ni lo pequeño” solo un elemento que en relación a otro aparente ser grande o pequeño. Las distancias de observación logran modificar las formas, o alterar las relaciones entre objetos, aspecto que puede ser solucionado mediante la escala.

No existe otro método, para el dimensionamiento y cálculo estructural para adjudicar tamaño y proporciones a los elementos, que la intuición de armonía visual entre las dimensiones y proporciones de las formas. Pero en relación a la escala el elemento referencial para la medida es el hombre. Le Corbusier formuló el modular, en el cual se modula al hombre en la posición que este se encuentre y a partir de esas dimensiones se ideó una “espiral matemática apta para establecer relaciones múltiples entre la arquitectura y el hombre”. “el Diseño... es un giro del espíritu que funde el saber con el jugar y la razón con el lirismo. El manejo lúcido y

---

<sup>68</sup> GONZÁLEZ. Ibid. p. 189.

<sup>69</sup> GONZÁLEZ. Ibid. p. 220.

preciso de la escala es una de las instancias en la que ese juego sabio se manifiesta con mayor nobleza<sup>70</sup>.”

“Concebir un objeto a escala es adjudicarles equilibrio a sus partes constitutivas e insertarlo en el espacio circundante con proporción y correspondencia convenientes”<sup>71</sup>, y dado que es el hombre el estándar para el establecimiento de escalas, los espacios diseñados con la escala del hombre tienden ingresar en estadios de placidez que generan calma a la composición.

- **Posición** “Ver algo implica verlo en una posición dentro de su totalidad, situarlo en nuestro campo visual en relación a su fondo”<sup>72</sup>. Ningún elemento se encuentra aislado de la totalidad, cada ubicación genera una relación de fuerzas. Por ejemplo, la localización central en un campo visual de un elemento tiende a equilibrar las fuerzas y tiende al reposo.

- **Teoría de la forma y Mecanismo de la Percepción**

Moles además de las dimensiones icónicas de las imágenes también retoma a una de las más grandes teorías perceptuales de la historia de las imágenes: La Gestalt. La teoría de la Gestalt sigue siendo el pilar para el tipo de estudios acerca de la percepción y análisis de imágenes, gracias a su “esfuerzo sistemático para captar al todo como una entidad diferente y mayor a la suma de sus partes.”

- **Leyes de la Gestalt**<sup>73</sup>

- El todo es diferente a la suma de sus partes

- Una forma es percibida como un todo, independiente de las partes que la constituyan.

---

<sup>70</sup> GONZÁLEZ. Ibid. p. 226.

<sup>71</sup> GONZÁLEZ. Ibid. p. 227.

<sup>72</sup> GONZÁLEZ. Ibid. p. 230.

<sup>73</sup> MOLES, Abraham. La imagen: comunicación funcional. Ed. Trillas. México, 1991,p23

- Ley dialéctica: Toda forma se desprende de un fondo al que se opone. Es la mirada la que decide si “x” elemento del campo visual pertenece a la forma o fondo. (principio In/out).
- Ley del Contraste: Una forma es tanto mejor percibida en la medida en que el contraste entre el fondo y la forma sea más grande.
- Ley del Cierre: Tanto mejor será una forma, cuanto mejor cerrado esté su contorno.
- Ley de Compleción: Si un contorno no está completamente cerrado, el espíritu tiende a cerrar este contorno, incluyendo allí los elementos que son más fáciles de incluir en su forma.
- Noción de Pregnancia: Es la cualidad que caracteriza la fuerza de la forma, que es la dictadura que la forma ejerce sobre el movimiento de los ojos.
- Principio de Invariancia Topológica: Una forma resiste a la deformación que se le aplica, y lo hace de manera tanto mejor cuanto su pregnancia sea mayor.
- Principio de Enmascaramiento: Una forma resiste a las perturbaciones (ruido, elementos parásitos) a las que está sometida. Esta resistencia será mayor en cuanto la pregnancia de la imagen es más grande.
- Principio de Birkhoff: Una forma será tanto más pregnante, cuanto mayor sea el número de ejes que posee.
- Principio de Proximidad: Los elementos del campo perceptivo que están aislados tienden a ser considerados como grupos o como formas secundarias de la forma principal.
- Principio de la Memoria: Las formas son tanto mejor percibidas por un organismo cuanto mayor sea el número de veces que hayan sido presentadas a ese mismo organismo en el pasado.

- Principio de Jerarquización: Una forma compleja será tanto más pregnante cuanto que la percepción esté mejor orientada de lo principal a lo accesorio; es decir, que sus partes estén mejor jerarquizadas.

- **Simbolización y representación**

Retomando las posiciones anteriores acerca de sintaxis y tipografía nos encontramos pues, con una lectura “sintética” (Raymond Colle 2000)<sup>74</sup> esto es, una lectura general y completa de la imagen u objeto, que va de lo general a lo particular, la cual se realiza, además, de acuerdo al tipo de lectura propio de la cultura donde se presente.

Para producir una imagen, se realiza un proceso a partir de la cadena perceptiva, la cual se compone de una línea conceptual y una línea formal, que pasan por diferentes etapas, son: presentación del objeto con sus características; sensación y percepción a partir de los sentidos; la imaginación retoma lo percibido y lo conjuga con sus experiencias pasadas; hay una construcción de sentido y significado, a partir de la interpretación de signos que se muestran a partir del referente; y la representación del objeto percibido a través de diferentes soportes o graphos<sup>75</sup>.

Este proceso de representación debe analizarse en la medida que al ser las máscaras del Carnaval de Barranquilla objetos artísticos y en sus orígenes religiosos, pues respondían a ritos y tradiciones aborígenes, tienen alto significado simbólico en cuanto a sus formas gráficas y los elementos anteriormente propuestos, los cuales producen graphemas o iconemas es decir representaciones o imágenes con diferentes significados semánticos y gráficos.

Según Raymond Colle, estas representaciones pueden ser:

- **Simbolismo icónico:** Teniendo en cuenta la definición de símbolo como “el proceso mental estructurado por el cual un objeto viene a representar o significar otro objeto”, nos encontramos frente a una representación externa al sujeto pero usado por este para “comunicar una experiencia semántica que va más allá de la capacidad formal indicativa o formal de un código de comunicación, esto es,

---

<sup>74</sup> COLLE, Raymond. El contenido de los mensajes icónicos. Pontificia Universidad Católica. Santiago de Chile 2000. P. 3-5

<sup>75</sup> LOPEZ, Jaime. Cadena perceptiva.

porque guarda una relación afectiva y/o emocional entre el objeto y el sujeto, la cual es además aceptada por la sociedad. Puesto que las sociedades son consideradas desde pequeños grupos, los símbolos no indican que sean aceptados mundialmente, sino que una agrupación o sociedad, del tamaño que este sea, reconozca un símbolo común, es decir, hay símbolos universales, colectivos e individuales. Los primeros son aceptados por gran mayoría alrededor del mundo, como por ejemplo la cruz roja; los segundos son un poco más segmentados e indican varias veces identificadores, como los logo símbolos para empresas, ya que estos representan su identidad; los terceros y últimos son más complejos de establecer, pero usualmente está relacionado con lo místico y es mucho más personal.

- **Icono e Iconemas:** El ícono es la “unidad discursiva, espacialmente delimitada... dentro del cual aparecen las señales o indicadores, que pueden indicar uno o varios referentes”. Cada parte o componente del icono que apunta a una referencia específica es considerado un iconemas.

Estos se complementan con la descripción y categorización de los signos realizada por Humberto Eco (1973)<sup>76</sup> el cual designa dos agrupaciones de signos los cuales son naturales y artificiales.

- **Señales naturales:** Estas son producidas por la naturaleza, y no implican una intención de comunicación específica. Son estímulos a los cuales se les puede asociar significados mas no son en sí mismos signos propios de comunicar. Por ejemplo, la disminución extrema del nivel de agua en una playa podría indicar un tsunami aproximándose, entre otras señales.
- **Indicios:** Son signos que relacionan la causa con su efecto.
- **Síntomas:** Señales externas que se relacionan con situaciones internas en los seres vivos. Podrían ser considerados indicios en los seres vivos.
- **Signos Artificiales:** Son creación cultural del ser humano.
- **Índices:** Se mantiene cierta conexión físico espacial con el objeto al cual señalan.

---

<sup>76</sup> ECO, Humberto. El signo. Traducción de Francisco Serra. En Semiótica y lingüística. Ecoe ediciones, Bogotá.p36



- **Iconos:** Imagen, logran cierta representación del objeto real, el cual es abstraído hasta el punto específico del ícono. (abstracción progresiva)
- **Símbolos:** Son signos creados arbitrariamente, basados en las imágenes mentales y los cuales son aceptados por la sociedad. (ver simbolismo icónico)
- **El mensaje denotativo y connotativo**<sup>77</sup>

Roland Barthes hace una diferenciación marcada de los mensajes, los cuales divide en 2, el mensaje denotativo y el mensaje connotativo. La imagen denotada hace referencia a aquella en la cual se borran de la mente todos los signos de connotación, cuya función única es la de identificar la escena representada.

Por otro lado, se encuentra la imagen connotada, la cual son las significaciones e interpretaciones que, por experiencia o contexto se pueden generar de la imagen denotada.

- **Dimensiones Perceptivas y de Representación**

Abraham Moles afirma que una imagen se caracteriza por su grado de figuración que corresponde a la idea de representación a través de la imagen de objetos y seres conocidos intuitivamente a través de nuestra vida como pertenecientes al mundo exterior. Esta idea está ligada a un concepto determinado "exactitud fotográfica" a partir de una tesis platónica de la existencia de una envoltura que recubre los objetos y llega a nuestros ojos a manera del Icono. Grado de Iconicidad será la oposición al Grado de abstracción, la condición de identidad de representación en relación con el objeto representado<sup>78</sup>.

Entre el isomorfismo de lo real y algo totalmente arbitrario como los signos se encuentra en el mundo de las comunicaciones, un universo de mensajes: los mensajes esquemáticos, esquemas. Toda imagen es siempre esquemática dada por su proyección 2d de los objetos, incluso si se le añadiera perspectiva. Este

---

<sup>77</sup> BARTHES, Roland. Retórica de la Imagen. 2." edición, Buenos Aires. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.,1993 p5

<sup>78</sup> MOLES, Abraham. Op. Cit. p.34.

esquema es el que indica la escala de iconicidad/abstracción, magnitud para medir el gran mundo de las imágenes.

Así mismo, Dondis trabaja también la **representación**, para la cual “se requiere de una comprensión de las características fundamentales y específicas de aquello que se busca representar<sup>79</sup>.” Para llevar a cabo un proceso de abstracción, se reducen factores visuales múltiples a rasgos esenciales y específicos. Esta puede seguir dos vías: abstracción hacia el simbolismo, o abstracción pura, hacia elementos básicos que conforman la figura. La conocida regla, la forma sigue a su función, aplica para el ejemplo de Dondis<sup>80</sup> respecto a cómo una necesidad humana general, por ejemplo, un albergue y protección, puede estar infinitamente influenciada por funciones como la utilidad, el orgullo, la comunicación, entre otros, que seguramente cambiarán la manera de emplear los elementos visuales para sus respectivas representaciones. A su vez, el espacio de la representación es de gran importancia para determinar la funcionalidad de la forma, pues el clima determina requerimientos particulares y los materiales empleados para la representación deben ser de fácil acceso en el entorno. A lo anterior se suma un contexto histórico, que complementa el geográfico en cuanto a que provee a la representación de determinantes culturales y estilísticos. Por último, la idea o preferencias individuales también actúan como determinantes a la hora de crear una representación visual.

- **Niveles de construcción de Raymond Colle**

Son niveles o etapas de construcción de la imagen, a partir de la observación y su representación a partir de las figuras gráficas consideradas anteriormente:

---

<sup>79</sup> DONDIS, Donis A. La sintaxis de la Imagen: introducción a la alfabetidad visual. GG Diseño. p. [en línea] .slideshare [consultado 15 de marzo de 20147] Disponible en Internet: <http://fr.slideshare.net/StephanyRodrguez/la-sintaxis-de-la-imagen-doris-a-dondis>

<sup>80</sup> DONDIS. Ibid. p. 94.

**Cuadro 1. Etapas de construcción de la imagen**

Nivel de construcción	Unidad formal	Unidad semántica
Percepción	Grafema	(Figura)*
Reconocimiento	Rasgo	Signo
Código Icónico	Iconemas	Sema

**5.1.2.3 Relato Interactivo.** La idea de que sea un relato interactivo la forma de promover y comunicar los valores culturales, simbólicos y gráficos de las máscaras del Carnaval de Barranquilla en niños y jóvenes resulta gracias a 2 razones: Las historias y narraciones han estado desde los inicios de la humanidad, y en la cultura puede evidenciarse que las narraciones servían como herramienta para entender diversas situaciones. Por otro lado, en cuanto a los medios, la evolución tecnológica ha desarrollado cierta influencia en las nuevas generaciones sobre los nuevos aparatos: Smartphone, tables, etc. cuyo funcionamiento ha generado la migración del uso principal de los medios tradicionales por las nuevas tecnologías.

El relato interactivo es según Mark O. Riedl y Vadim Bulitko

... una forma de experiencia interactiva digital en la cual el usuario crea o influencia la linealidad narrativa a través de sus acciones. La meta de un sistema de relato interactivo es el de introducir al usuario en un mundo virtual de tal manera que él o ella cree que ellos son una parte integral de una historia sin descubrir y que sus acciones pueden significativamente alterar la dirección o el devenir de la historia.<sup>81</sup>

---

<sup>81</sup> O. RIEDL, Mark. BULITKO, Vadim. Interactive Narrative: An Intelligent Systems Approach. [en línea] Versión previa a impresión para aparecer en AI magazine. [consultado el 15 de Marzo de 2017] Disponible en Internet: <http://www.cc.gatech.edu/~riedl/pubs/aimag.pdf>

Por otro lado, Jaime Alejandro Rodríguez plantea por otro lado que la narrativa digital se puede definir

...como un objeto virtual capaz de poner en dinámica no sólo una dimensión técnica (la utilización de recursos audiovisuales y de las nuevas tecnologías de la comunicación), sino una dimensión estética; esto es, la posibilidad de afectar la experiencia sensible a partir del uso artístico de esas técnicas, con lo que entreteje un tipo peculiar de relato: el relato digital.<sup>82</sup>

Gracias a la tecnología muchos de esos relatos pueden ser: Imágenes síntesis, realidades virtuales, hipernovelas, videojuegos, juegos de rol, etc. La informática ha promovido la formalización innovadora y creadora de los modelos narrativos, además de técnicas como la digitalización, simulación o interactividad.

**El tiempo en el relato digital y tradicional.** “El tiempo deviene tiempo humano en la medida en que se organiza bajo una forma narrativa; y la narración, por su lado, es significativa en la medida en que representa las características de la experiencia temporal<sup>83</sup>” El tiempo en cada relato se entrelaza, se teje, a la vez que, articula la experiencia misma (nuestras historias, y recuerdos son narraciones en sí) de existir en el mundo.

Tradicionalmente se ha dicho de la narración que es estática o lineal, por otro lado, la textualidad interactiva establece una relación diferente de secuencialidad, pues se podrían determinar 2 momentos: está la historia **potencial** la cual son los posibles cambios de ser modificada una realidad, y la **rigidez** de lo real, el resultado de la interacción del usuario. Aquí el usuario no es autor, no es lector (pasivo); la interactividad promueve una experiencia **Pragmática** y **Estética** diferente.

... se puede detener a voluntad, si el usuario detiene la interacción; se puede rebobinar y reescribir, si el usuario reproduce diversas veces la misma parte del texto. Más aún, en los medios interactivos se hace difícil enmarcar la dimensión temporal, porque, a diferencia de un libro o de una película, el tiempo no está completamente integrado en el texto mismo. Si el

---

<sup>82</sup> RODRIGUEZ, Jaime Alejandro. Op. cit.

<sup>83</sup> RICOEUR, P. Time and Narrative Volume 1. Chicago: The University of Chicago Press. 1984 tomado de MIAETTI, Massimo. Ida y Vuelta al futuro. El tiempo, la duración y el ritmo en la textualidad interactiva. en SCOLARI, Carlos. Homo-Videoludens 2.0. De Pacman a la Gamification. 2da Edición. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona. 2013. p52.

usuario no interactúa con el sistema, el tiempo no fluye; e incluso en el caso de que lo haga, la temporalidad del usuario y del texto deviene inextricablemente relacionadas.<sup>84</sup>

En los medios interactivos el discurso no está fijado o predeterminado, sino que se genera mientras la interacción tiene lugar, aun así, “teniendo en cuenta la inevitable linealidad del tiempo, lo que se genera a través de una interacción determinada es un discurso lineal<sup>85</sup>.”

**5.1.1.3 Teorías narrativas.** Para la realización de una post-producción es necesaria la realización de la historia o guion, donde, como se mencionó, debe articular las características de las máscaras del Carnaval de Barranquilla a los que serán mencionados más adelante como Arquetipos, ejes con funciones específicas que dan los giros y significados a la historia.

- **Selección y posicionamiento de piedra angular:**

Para la creación de una historia se debe tener claro el fin último que el protagonista persigue, en este caso la piedra angular. Por otro lado es importante conocer el camino del héroe de Joseph Campbell<sup>86</sup> dado que éste es el eje proveedor de la mayor parte de las historias más famosas de la humanidad.

- **Viaje del Héroe**
- El mundo ordinario
- La llamada a la aventura
- Rechazo de la llamada

---

<sup>84</sup> MIAETTI, Massimo. Ida y Vuelta al futuro. El tiempo, la duración y el ritmo en la textualidad interactiva. en SCOLARI, Carlos. Homo-Videoludens 2.0. De Pacman a la Gamification. 2da Edición. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona. 2013. p52.

<sup>85</sup> MIAETTI. Ibíd. p. 54.

<sup>86</sup> VOGLER, Christopher. El viaje del escritor. Ed. Manon Tropo. p. 98.

- El encuentro con el mentor
- La travesía del primer umbral
- Las pruebas, los aliados, los enemigos
- La odisea (el calvario)
- La recompensa
- El camino de regreso
- La resurrección
- Retorno con el elixir

Paralelamente se genera el arco del personaje, cambios sutiles que se generan en la medida que esta atraviesa el viaje del Héroe.

- **Arco del personaje**
- Conciencia limitada de un problema
- Aumento de la conciencia
- Resistencia a la transformación
- Superación de la resistencia
- Entrega a la transformación
- Experimentación con el primer cambio

- La aproximación a la caverna más profunda
- Preparación para la gran transformación
- Tentativa de la gran transformación
- Consecuencias de la tentativa
- Nuevo intento de transformación
- Intento final de la gran transformación
- Superación definitiva del problema

Determinar el viaje del héroe es una “buena guía para determinar los pasos que deben seguirse en la creación de un arco del personaje realista”. Joseph Campbell decía que hay un imaginario colectivo y una coerción de diferentes lugares del mundo, que comparten con el mismo tratado mitológico y narrativo, basado en el anteriormente propuesto “viaje del héroe”<sup>87</sup> llamado el monomito.

---

<sup>87</sup> CAMPBELL, Joseph. El poder del mito, en dialogo con Bill Moyers. Colección reflexiones. Emecé editores. Barcelona, 1991. p13-35

Figura 2. El arco del personaje



**Fuente:** CAMPBELL, Joseph. El poder del mito, en dialogo con Bill Moyers. Colección reflexiones. Emecé editores. Barcelona, 1991. p13-35 p. 18.



Este proceso también puede ser evidenciado por Vladimir Propp<sup>88</sup>, quien describe 31 funciones en pro de la historia, similar a lo realizado en el viaje del héroe de Joseph Campbell. Estos son:

- Alejamiento, prohibición, transgresión, interrogación, información, engaño, complicidad, fechoría, mediación, principios de acción contraria, partida, primera función del donante, reacción del héroe.

A continuación, inicia un quiebre en la historia: Recepción del objeto mágico que pasa a estar a disposición del héroe.

- Desplazamiento, combate, marca, victoria, la reparación, la vuelta, la persecución, socorro, llegada de incógnito, presentación engañosa, tarea difícil, tarea cumplida, reconocimiento, descubrimiento, transfiguración, castigo, matrimonio.

Los anteriores pueden sintetizarse de la siguiente manera:

- **Prólogo:** (alejamiento, interrogación, información)
- **Nudo y desarrollo:** (fechoría, partida del héroe-victima, engaño, complicidad y socorro)
- **Desenlace:** (reparación, boda, castigo<sup>89</sup>)

Propp además hace un acercamiento hacia la estructura narrativa a partir de los personajes y las funciones que ellos realizan a partir de roles o esferas de acción:

- **El agresor:** Comprende las funciones de fechoría, combate, luchas contra el héroe y la persecución.

---

<sup>88</sup> MARIÑO, German. Fotonovelas. 2 ed. Colombia: Enda América Latina. 1990. P.47.

<sup>89</sup> CAMPBELL. Ibíd. p. 23.

- **El donante o proveedor:** Comprende la preparación de la transmisión del objeto mágico a disposición del héroe.
- **El auxiliar:** Comprende el desplazamiento del héroe en el espacio, el reparto de la fechoría o cacería, el auxilio durante la persecución, la realización de tareas difíciles, la transfiguración del héroe.
- **La princesa o personaje al que se busca:** El rol de este personaje y su padre comprenden la petición de las tareas difíciles, la imposición de una marca, el descubrimiento del falso héroe, el reconocimiento del héroe verdadero, el castigo del agresor y el casamiento.
- **El mandatario:** Esta esfera incluye el envío del héroe.
- **El héroe:** Comprende la partida con vistas a la búsqueda, la reacción ante las exigencias del donante y el casamiento.
- **El falso héroe:** Sus tareas de acción las comprenden también la partida con vistas a la búsqueda, la reacción ante las exigencias del donante y su función específica, las pretensiones falaces.
- **El mentor:** Se encarga de enseñar al héroe, de guiarlo y mostrarle el camino.

A estos se les agregan otros personajes como: el denunciante; así mismo no tienen que estar todos los personajes o en razón de las mismas funciones, estos pueden variar, mutar, combinarse y ahí está la riqueza innovadora del narrador.

Por otro lado, el psicólogo Carl Jung, propone Arquetipos<sup>90</sup> basados en funciones similares a las de Propp como:

- **El héroe:** Es aquel personaje que se sacrifica por los demás y cambia a través de la historia (arco del personaje). Es él quien realiza la “acción decisiva”.

---

<sup>90</sup> JUNG, Carl G. Arquetipos y el inconsciente colectivo. Paidós, Barcelona. 1970.p25

- **El Anti-héroe:** Los “odiados”, villano que está por fuera de la ley, pero para el público general es alguien importante. Un ejemplo claro de este podría ser Deadpool.
- **Héroes trágicos:** No superan sus “demonios internos”
- **Héroes sociales:** En el primer acto debe apartarse de su grupo y después regresar.
- **Héroes solitarios:** Están lejos, pero retornan a su sitio.
- **El Mentor:** Es aquella figura positiva a la cual busca llegar el héroe, pues es él quien enseña o guía al héroe para superar sus obstáculos. Sirve de consciencia y motivación al héroe y es él quien proporciona algún don al mismo.
- **El Guardián del umbral:** Representan amenaza al héroe, son ayudantes del villano.
- **El Herald:** Son mensajeros, anuncian cambios o giros en la historia.
- **La Figura cambiante:** Suele ser un personaje del sexo opuesto, y es un catalizador del cambio, provoca transformaciones en el héroe.
- **La Sombra:** Energía oscura o villano.
- **El Embaucador:** Secuaces cómicos, guardián del umbral cómico, suele expresarse con travesuras.
- **La estructura narrativa:**

Primeramente. Una historia de ficción o novela se identifica por ser un “texto escrito de carácter ficcional que se compone de una serie de sucesos con sentido

completo con relación de solidaridad o de causa efecto, y que transcurre en un tiempo y un espacio”.\*

Según Robert Mckee<sup>91</sup> Esta es la columna vertebral del esquema narrativo, diseñado para proveer al escrito una manera lógica de contar los hechos que en ella se dan. Cada relato o narración maneja su propia estructura, sin embargo, todos y cada uno de ellos consta de secuencias narrativas.

- **Secuencia Narrativa:** Es la unidad mínima del relato, la cual se compone de 5 partes o funciones básicas, similares entre autores como Teun Van Dijk o María Eugenia Contursi y Fabiola Ferro. La secuencia de Van Dijk se compone de la estructura básica del relato que consta de un inicio, nudo y desenlace, descritos por el cómo: Situación inicial, complicación, reacción, resolución, situación final, moraleja. Por otro lado, Mckee presenta la siguiente estructura: el incidente incitador, las complicaciones progresivas, la crisis, el clímax, y la resolución.

- **El incidente incitador:** es el que le da origen a la historia, hecho o acción, sea realizado por alguien o fuerzas de la naturaleza. Este incidente debe “cambiar radicalmente el equilibrio de fuerzas que existía en la vida del protagonista<sup>92</sup>” es decir, se produce un acontecimiento que le cambia la vida al héroe, cuya función es ejercida por el heraldo uno de los arquetipos de Carl Jung<sup>93</sup>. Este altera el equilibrio de valores positivos y negativos, aumentando en el héroe el elemento de deseo que guiará la historia, siendo este último el fin máximo que busca el héroe.

- **Las complicaciones progresivas:** Mckee menciona que “el segundo elemento... es el gran cuerpo de la historia que nos arrastra y que se extiende desde el incidente incitador hasta el clímax del alto final<sup>94</sup>” al suceder esto, el protagonista entra al mundo de los conflictos, y toda la historia circula alrededor de este.

---

\* PERDOMO GAMBOA, Oscar. Clase de lógica narrativa. Notas de clase. 2017

<sup>91</sup> MARIÑO, German. Fotonovelas. 2 ed. Colombia: Enda América Latina. 1990. P.47. En Protocolo para la creación de una novela gráfica desde una referencia proyectual.

<sup>92</sup> MCKEE, Robert. El guion. Ed. España: Alba. 2002. P.233. En Protocolo para la creación de novela gráfica o cómic desde una referencia proyectual P.35.

<sup>93</sup> Op. Cit. VOGLER, Christopher. El viaje del escritor.

<sup>94</sup> MCKEE, Robert. Op. cit. p.35.

El incidente incitador lanza al personaje a la búsqueda del deseo, cuando el personaje principal quiere el “objeto de deseo” este hará una mínima acción para lograrla, queriendo provocar una acción positiva, pero ésta despierta fuerzas antagónicas en todos los niveles del conflicto y crea el “abismo” y esto crea el punto de no retorno<sup>95</sup>.”

Este abismo provocará una secuencia constante de conflictos, los cuales pueden ser internos del personaje, personales o extra-personales, y cada acción que realice se verá entorpecida por otro conflicto, solo hasta el momento del clímax.

- **La crisis:** Se compone de dos partes: **el peligro y la oportunidad**. Estas dependen de las decisiones tomadas por el héroe, un error conllevaría al peligro, mientras una decisión acertada proporcionaría una oportunidad para acercarse al objeto de deseo. “La crisis es la escena obligada de la historia. A partir del incidente incitador los espectadores han estado anticipando con creciente realismo la escena en la que el protagonista se va a encontrar las fuerzas antagónicas más poderosas y centradas de su existencia.”<sup>96</sup>

Este fragmento de la secuencia narrativa se produce en una sola escena, preparando al héroe para realizar la última y más importante acción para poder obtener el objeto de deseo en el clímax.

- **El clímax:** Es el punto narrativo más esperado, y la variación rítmica más aguda de toda la película, pues es donde se genera la mayor tensión. Este es el punto sin retorno, pues significa que la acción realizada por el héroe sea exitosa y obtenga su objeto de deseo, o fracase y muera en el intento. No debe ser un momento redundante, aquí es donde deben presentarse las particularidades, donde el público desea ver algo nuevo, pero que se enmarque en la secuencia lógica de los hechos y conflictos acontecidos anteriormente. El significado percibido hasta el momento como positivo o negativo debe revolucionarse ya sea de los valores negativos o positivos, pero sin ironía. Es el cambio de significado el que llegará a las emociones y sentimientos del público.<sup>97</sup>

---

<sup>95</sup> Ibid. p. 255.

<sup>96</sup> Ibid. p.365.

<sup>97</sup> MCKEE. Ibid. p.36 – 38.

**La resolución:** es el fragmento que resulta del clímax y se enmarca en tres posibles usos:

- Mostrar lo que acontece después del clímax narrativo.
- Mostrar los efectos producidos por el clímax.
- Permitir al público reubicarse en la historia, para finalizarla dentro de una secuencia lógica, sin cortes abruptos.

❖ **Orden de la secuencia narrativa:**

- Estos pueden variar dependiendo de los hechos elegidos por el autor. A. Moles presenta diversas maneras para ordenar los hechos de las secuencias narrativas, las cuales se describen demarcados por el tiempo en que se dan los hechos narrativos o diégesis<sup>98</sup>.
- **Estructura lineal:** Esta estructura permite una secuencia lineal de actos donde el uno lleva al otro y así hasta el final.
- **Estructura de desarrollos alternativos:** Se emplea para mostrar dos o más secuencias alternadas entre ellas, pasando de un acto a otro, haciendo un poco más dinámico el relato.
- **Estructura por incursiones alternativas:** En esta se presentan aspectos del futuro y del pasado respecto al presente de la narración, aportando en la trama de la historia, conocido como flashback y flash forward.
- **Estructura por paréntesis:** Estructura de múltiples narraciones dentro de la secuencia general, los cuales nunca se cierran.
- **Estructura árbol (sucesos individuales):** Este se presenta de manera similar a la estructura lineal, diferenciándose gracias a mini estructuras que surgen

---

<sup>98</sup> MOLES, Abraham. La comunicación y los medios. 4 ed. España: Mensajero. 1985. P.605. En Protocolo para la creación de novela gráfica o cómic desde una referencia proyectual. P.48.

en ciertos puntos de la narración, los cuales se desarrollan y que pueden llegar a término en un punto específico para retomar la historia general.

- **Estructura árbol (sucesos simultáneos):** O también llamada estructuras paralelas, consta de dos o más estructuras lineales con origen común en la estructura secuencial general, en donde se llega a un punto que los personajes y por ende las historias se dividen, y pueden terminar nuevamente en un punto común, o solucionarse de manera individual.
- **Estructura por saltos:** Recurso estético y narrativo que se usa para evitar elementos redundantes. La condición básica para producir los saltos en la historia es brindar los elementos significativos y comunicativos básicos para realizar el salto y la audiencia entienda lo que ha sucedido.
- **Predicados de base:** Los personajes, también considerados actantes de la narración, son los que generan los predicados de base.
- **Predicado de base del deseo:** Es el elemento que motiva toda la historia, manifestado en el objeto de deseo o búsqueda, por parte del protagonista (sujeto).
- **Predicado de base de la comunicación:** Por medio del cual el “destinador” transmite su conocimiento al destinatario.
- **Predicado de base de lucha:** Por medio del cual se enfrentan e interactúan el opositor y el sujeto en razón del objeto de deseo.
- **Los tipos de Narrador:** Van Dijk dice del narrador que es la entidad que relata la historia, el cual debe diferenciarse del autor. El narrador es quien presenta la historia, selecciona los hechos a presentar con una manera determinada según el propósito, marca el tono de la narración, organiza los sucesos, caracteriza los personajes y orienta el transcurso de la acción.<sup>99</sup>
- **Narrador heterodiegético:** Cuenta la historia por fuera de la narración, por tanto, es contada en tercera persona, y se le denomina en algunos casos como narrador omnisciente.

---

<sup>99</sup> PÉREZ VELASCO. Andrés. Protocolo para la creación de novela gráfica o cómic desde una referencia proyectual. p. 54.

- **Narrador Homodiegético:** Es aquel narrador que ha vivido los acontecimientos, pues hace parte de la diégesis de la historia.
- **Narrador autodiegético:** Es partícipe principal de la narración, contado en primera persona.
- **Narrador paradiegético:** El narrador hace parte de la diégesis, pero no figura como protagonista, sino como testigo, razón por la cual es contado en tercera persona.

**5.1.2.5 PERSONAJES.** Existe una relación muy cercana entre los términos máscara y personaje: El principio etimológico de la palabra personaje proviene

Existe una relación muy cercana entre los términos máscara y personaje: El principio etimológico de la palabra personaje proviene del etrusco “phersa” que significa máscara, cuya primera acepción latina fue “máscara de teatro”.

Alan Cooper utiliza el término personaje y arquetipo a partir de Jung. Para este no es solo una careta, máscara o fachada que un individuo exhibe públicamente, sino que se inspira en el carácter arquetípico que tiene un personaje teatral o fílmico<sup>100</sup>.

El personaje ideal o subjetivo, el que sirve de guía al individuo en la elección y el cumplimiento de sus conductas. Desde arrastrar a la persona al sacrificio de sí misma y de lo real, a una conducta heroica positiva, ilusoria y bovarística... El personaje social y objetivo, actualiza la personalidad en un papel afectivamente insertado en la estructura social<sup>101</sup>.

#### ❖ Características de los Personajes

- **Individualidad:** “los personajes son representados como gente real, con características concretas. Tienen nombres, gustos, ocupaciones, amigos, familias, etc. Los personajes son de la misma manera igual, un personaje de teatro tiene una identidad y existencia propia pese a ser ficción. Los personajes tienen edad,

---

<sup>100</sup> COOPER, Alan. Et al. About Face 3: The essentials of Interaction Design. Indiana, EEUU. 2003.

<sup>101</sup> Ibid.



género, nivel de cultura. Tienen historias de vida, motivaciones, preferencias y maneras de hacer las cosas<sup>102</sup>.” “Cuanto más específicos son los personajes, más útiles son como herramienta de diseño, ya que éstos se vuelven personas reales en la mente de los diseñadores<sup>103</sup>.”

- **Unión al contexto:** A partir del estudio etnográfico están ligados a un contexto específico. Estos sirven para un producto específico en un contexto específico.
- **Pertenencia a un elenco:** Los datos demográficos dan indicaciones sobre estilos de vida, actitudes, roles etc... “Múltiples personajes permiten transformar la gama en elementos discretos, que están en correlación con diferentes segmentos de la gama de comportamiento”.
- **Motivación de la acción:** Usuario (personaje) y metas (motivos para usar un producto interactivo) a partir de la premisa de que un usuario usa un producto interactivo por un motivo determinado.
- **Metas:** Dirigidas por la motivación.

Además de estos también es óptimo tener en cuenta las siguientes características:

- **Monosémico:** Es decir de unidad de interpretación.
- **Polisémico:** Una palabra, dibujo, etc., que tiene más de un significado

## Digital

- **Realista:** Que actúa con sentido práctico o trata de ajustarse a la realidad
- **Ficticio:** Fingido, imaginario o falso.

---

<sup>102</sup> COOPER. *Ibíd.* p 25.

<sup>103</sup> PÉREZ. *Ibíd.* p. 60.

- **Definido:** Nitidez con que se perciben los detalles de una imagen observada, mediante instrumentos ópticos, o bien de la formada sobre una película fotográfica o pantalla de televisión.
- **Caricatura:** Obra de arte que ridiculiza o toma en broma el modelo que tiene por objeto
- **Foto:** Arte de fijar y reproducir imágenes por medio de reacciones químicas.
- **Dibujo:** Es una forma de expresión gráfica, plasmando imágenes. Es un lenguaje gráfico universal, utilizado por la humanidad para transmitir sus ideas, proyectos y, en un sentido más amplio, su cultura.
- **Infinitivo:** Es decir que no varía.
- **Informativo:** Se dice de lo que informa, o sirve para conocer una cosa.
- **Instructivo:** Enseñar, doctrinar.
- **Asociativo:** Que asocia, o tiende a la asociación o lo que resulta de ella.
- **Adscriptivo:** Inscribir, contar entre lo que corresponde a alguien o algo<sup>104</sup>.

Para Pixar Animation el proceso de diseño de un personaje es un movimiento continuo de comunicación entre los directores (general y arte) y el ilustrador de personajes. El diseñador de personajes recibe el guion de la historia que se va a realizar, donde se describe cómo es el personaje y su mundo circundante. A partir de ahí el ilustrador pasa a realizar una gran cantidad de bocetos e ideas, las cuales serán revisadas por el director quien encontrará y escogerá las opciones

---

<sup>104</sup> MARTINEZ, Luis. Semiótica de la Publicidad. En: Comunicación y Sociedad, enero-junio, 2008, no. 9, p. 35-58

que más se relacionan a la manera como había sido visualizado el personaje. Este proceso se repite varias veces hasta lograr un resultado satisfactorio<sup>105</sup>.

Algunos consejos que da Pixar en su página web son:

- **Investiga y evalúa:** Puede ser útil intentar y desestructurar por que ciertos personajes y características funcionan y porque otras no. Estudia otros personajes y piensa que lo hace algo exitoso y que te gusta en particular de ellos.
- **A quién está dirigido:** Piensa en la audiencia. Personajes dirigidos a pequeños niños, por ejemplo, son usualmente diseñados con formas básicas y colores brillantes.
- **Impacto Visual:** Incluso si estas creando un mono, robot o monstruo, puedes garantizar que habrá otros cientos de creaciones similares allá afuera. Tu personaje necesita ser fuerte e interesante en un sentido visual para atraer la atención de las personas.
- **Exagera características:** Exagerando los aspectos definitorios (principales) de tu personaje ayudaran a que parezca mayor que la vida. Exagerar sus características ayudara además a los espectadores a identificar las cualidades clave del personaje.
- **Color:** Puede ayudar a comunicar la personalidad del personaje. Típicamente, colores oscuros como negro, violeta y gris representa a los malos con malévolas intenciones. Colores luminosos como el blanco, azul, rosados y amarillos expresan inocencia, bien y pureza.
- **Transporte de personalidad:** Solo una interesante apariencia no hace necesariamente un buen personaje; su personalidad es clave también. La personalidad de un personaje puede ser revelada a través de animaciones, donde vemos cómo reacciona a determinadas situaciones. La personalidad de tu personaje no tiene que ser particularmente agradable, pero tiene que ser interesante.

---

<sup>105</sup> Disney Pixar. Diseño de Personajes (Character design).[en línea] pixar-animation [consultado 15 de marzo de 2017] Disponible en Internet: <http://pixar-animation.weebly.com/character-design.html>

- **Exprésate tú mismo:** Expresiones muestran un rango de emociones de un personaje y representar sus altibajos profundizara adentro de tu personaje. Dependiendo de su personalidad, las emociones podrían ser mudas y sensibles o explosivas y exageradas.
- **Sueños y Metas:** La fuerza direcciona dora detrás de la personalidad de un personaje es lo que quiere conseguir. Usualmente la incompletitud o ausencia en un personaje es lo que lo hace interesante.
- **Construyendo historias del pasado:** Si estas planeando para tu personaje que exista en un comic o animación entonces desarrollar su historia es importante. De donde viene, como llego a existir y cualquier evento que cambie el rumbo de su vida que haya experimentado ayudara a la solidez del mismo, y subsecuente creencia (verosimilitud) en tu personaje. Algunas veces los retrocesos en la historia pasada del personaje pueden ser más interesantes que las presentes aventuras del mismo.
- **Más allá del personaje:** De la misma manera que creas una historia para tu personaje, necesitas crear un ambiente para el que ayude a cementar verosimilitud en tu creación. El mundo en el cual el personaje vive e interactúa debería en alguna manera tener sentido en quien es el personaje y que sucede con él.
- **Fine-Tuning a figure:** Cuestiona cada elemento de tu creación, especialmente las cosas como sus características faciales. La más simple alteración puede tener un gran efecto en como tu personaje es percibido.

Después de definir las teorías base para la observación, percepción y representación de las máscaras, y las estructuras narrativas para el guion, debe tenerse en cuenta entonces el formato para la realización: Los libros.

**5.1.2.6 Libros, definición y uso.** Es necesario, para continuar con el proceso de la construcción del relato interactivo, y después de tener todos los componentes de contenido, entender la definición de libro, libro arte, y como se ancla con el sistema interactivo y narrativas interactivas o Transmedia.

“Un libro es un recipiente portátil que consiste en una serie de páginas impresas y cosidas, que conserva, anuncia, expone y transmite conocimientos a los lectores a través del tiempo y el espacio<sup>106</sup>.”

Por otro lado, el diseño editorial es una rama del diseño de información, especializada en el área de los impresos gráficos (libros, revistas, folletos, etc.). Ordena y construye a partir de imágenes y símbolos o lenguaje bi-media. Mejora, sintetiza y jerarquiza información necesaria<sup>107</sup>.

Ricardo Castro se refiere a lo editorial como un sistema, donde se define como “el conjunto de signos lingüísticos y paralingüísticos que articulados y presentes sobre un formato (sustrato) generan y sustentan mensajes comunicativos gráfico-visuales<sup>108</sup>.”

Hasta aquí solo sabemos acerca del libro como un objeto el cual contiene palabras e imágenes. Pero desde el proyecto se visualiza un libro con realidad aumentada, donde sus imágenes no se queden solamente impresas, sino que se les pueda dar vida.

**5.1.2.7 Libro arte con realidad aumentada: un paso a la inmersión.** Los libros inmersivos son aquellos que el lector suele leer de caratula a tapa<sup>109</sup> en donde el lector está buscando perderse en el interior del libro, y que, tiende a ser leído por largos periodos de tiempo. “La lectura lúdica es un caso extremo de lectura, en la cual el proceso se convierte tan automático que los lectores se pueden quedar inmersos por horas, usualmente ignorando actividades alternativas, como comer o dormir (incluso trabajar<sup>110</sup> ).

Abrir un libro es adentrarnos en su universo. Apenas lo abrimos nos hace cómplices, nuestra mirada se abstrae desapareciendo bajo el texto y las imágenes que contiene. Este objeto conformado por elementos tan simples como tinta y papel, reunidos en un

---

<sup>106</sup> HASLAM, Andrew. Creación, diseño y producción de libros. España: Blume, 2007. p.256.

<sup>107</sup> VICO, Mauricio. Diseño editorial y diseño de la información. Presentación para el curso de Taller gráfico II. Universidad de Chile.

<sup>108</sup> Op. Cit. CASTRO, Ricardo, p 61

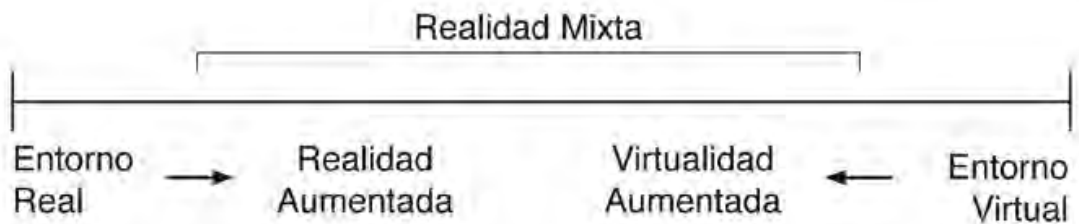
<sup>109</sup> BRYMER, Alex. The Past, Present and Future of Immersive and Extractive EBooks. p 3 2004

<sup>110</sup> HILL, Bill. The magic of Reading, [en línea] 1999. [Consultado el 15 de Marzo de 2017] Disponible en internet: <http://slate.msn.com/ebooks/magic.lit> En: BRYMER, Alex. The Past, Present and Future of Immersive and Extractive EBooks. 2004, p. 3. 2004.

contenedor perfecto, manejable y de fácil transporte se convierte en un magnífico espacio abierto a la creación que permite al artista utilizar como soporte expresivo la estructura del libro, un medio excelente para la reflexión o la comunicación, donde se pueden conjugar el lenguaje verbal con el lenguaje de los signos.<sup>111</sup>

Los libros inmersivos son una virtualidad en sí, pues su realidad pertenece solo al sustrato y en la imaginación de los lectores. Por otro lado, cuando mencionamos la realidad aumentada suponemos el traslado de alguna de las dimensiones de la virtualidad, escapándose hacia la realidad. Paul Milgram y Fumio Kishino usan una línea para entender las distancias entre la realidad y la virtualidad<sup>112</sup>.

**Figura 3. Realidad Mixta**



**Fuente:** BRYMER, Alex. The Past, Present and Future of Immersive and Extractive EBooks. p. 3.

A este se le puede añadir otra línea, comparando la relación entre la realidad y virtualidad con un entorno inmersivos o no inmersivos.<sup>113</sup>

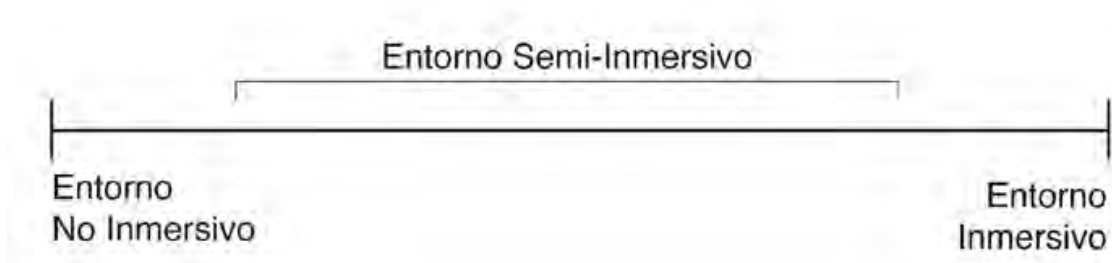
---

<sup>111</sup> GUILLÉN, José Manuel. Sobre libros, Sendemá Editorial. Valencia, En BUENDIA, María Dolores. 2009 p 75.

<sup>112</sup> MILGRAM, Paul, KISHINO, Fumio. A taxonomy of mixed reality. Visual Displays. IECE En: Transactions on Information Systems. 1994, vol. E77-D, No.12.

<sup>113</sup> BUENDIA, María Dolores. acerca de los entornos inmersivos en el continuo de la, Universidad Politécnica de Valencia, 2011.

**Figura 4. Entorno Semi-inmersivo**



**Fuente:** BRYMER, Alex. The Past, Present and Future of Immersive and Extractive EBooks. p 3 2004

En esta relación de entornos, un entorno no inmersivo puede ser la fotografía de un paisaje montañoso, lleno de árboles. Los árboles y montañas son inmortalizados en la fotografía, pero la fotografía está allí y uno está aquí. Un entorno semi-inmersivo podría ser la proyección en movimiento de esa fotografía, ver como los árboles se mueven por el viento, escuchar el ruido que realizan, las aves y animales. Nos encuentra semi-inmersos en una realidad pues la imagen en movimiento y sonido nutren nuestra inmersión en la escena. Un Entorno inmersivo sería la simulación completa del entorno, ya sea dentro de una cabina o por ejemplo las gafas de Samsung que permiten una experiencia 360°. No solo oíríamos las aves y los árboles, los veríamos moverse, sentiríamos la proximidad de cada uno, etc. Estaríamos metidos, inmersos en la escena.

Lo anterior permite anotar que, un libro donde las ilustraciones impresas además permitan una virtualidad aumentada, en 3d, por medio de un hardware y software (dispositivo móvil y app) entraría a expresarse dentro de un entorno semi-inmersivo, pues la historia supone un libro “inmersivo” pero desde un punto de vista virtual, esta inmersión no está completa, aunque logra aproximarse más a la realidad de la persona.

**5.1.2.8. Proceso para el diseño de arte de un relato interactivo.** El tema del arte ha sido tratado desde Aristóteles, y suele tenerse en cuenta para su creación, la relación entre el artista y el espectador. Sin embargo, la creación de arte para videojuegos suele generar colaboraciones entre los artistas y un equipo multidisciplinar de programadores, técnicos, ingenieros, científicos y diseñadores entre otros.

Se plantea el proyecto como arte para videojuegos, teniendo presente que es un libro lo que se ha de diseñar, pero este por contener un elemento de interactividad

digital se relaciona a los videojuegos, como el máximo nivel de la expresión “Relato interactivo”.

El proceso de creación en arte digital se basa principalmente en el diseño del mensaje que va a transmitir y su desarrollo. El diseño debe ser en este caso funcional y estético, visto desde la perspectiva de desarrollo e ingeniería, y una creativa muestra de las “artes aplicadas”. Si bien, el proceso puro de diseño implica una solución a un problema como guía para el diseñador, en el caso del arte digital, es para enlazar la intención a la realización.

Generalmente, los artistas siguen procesos similares en el desarrollo de sus ideas creativas, aunque tal vez ellos deben ser menos conscientes del proceso que siguen. Inicialmente el artista tenderá a experimentar en manera aleatoria, recolectando ideas, capacidades a través de lectura o experimentación. Gradualmente un problema particular o cuestión se vuelve el enfoque de experimentación e implementación concreta, formulando caminos alternativos, probándolos, en razón de adoptar una redefinida que será perseguida a través de experimentación repetitiva. Así el proceso de diseño en sí evoluciona desde la visión o idea/concepto (aun si no es consciente para el creador) hasta el artefacto digital final que es lanzado al mercado. El mensaje que el espectador puede obtener del artefacto en términos de experiencia personal o grupal, es la principal preocupación que tiene el artefacto digital<sup>114</sup>.

## **5.2 MARCO CONTEXTUAL**

La investigación formativa se realiza en un ámbito académico básico o “junior”, en razón de una asignatura denominada “Proyecto de Investigación I” de la Universidad Autónoma de Occidente de Cali, donde se exploran los fundamentos de la investigación científica, técnicas, metodologías, instrumentos, y un acercamiento a la redacción científica.

La investigación se realizó en Barranquilla, en torno al Carnaval de Barranquilla, como manifestación cultural, y Patrimonio cultural oral e inmaterial de la humanidad, dentro del cual se hace uso de máscaras, (disfraces y otros elementos para este contextuales) propios de esa tradición y los cuales surgen hace más de 100 años, y son vigentes actualmente.

---

<sup>114</sup> ADÉRITO, Marcos. ZAGALO, Nelson. Instantiating the creation process in digital art for serious games design. En Entertainment Computing. 2011, vol. 2, no. 2. p. 143-148.



Las máscaras que se usan en las danzas y disfraces del Carnaval de Barranquilla provienen desde el año 1875<sup>115</sup> y se siguen usando actualmente como parte de las manifestaciones y tradiciones de los pueblos del caribe, participantes del Carnaval, lo que hace necesario estudiarlas desde sus orígenes hasta hoy en día.

### **5.3 MARCO GEOGRÁFICO**

El Carnaval de Barranquilla es una celebración oriunda de Barranquilla Distrito Especial, Industrial y Portuario ubicado al margen occidental del río Magdalena, a 15 km de su desembocadura en el mar Caribe. Limita al norte con el mar Caribe; al sur con los municipios Soledad y Galapa; al oriente con el río Magdalena; y al occidente con el municipio de Puerto Colombia.

El Carnaval se celebra en diferentes zonas de la ciudad para lo cual se tienen en cuenta las calles principales por las que han de pasar las comparsas y danzas típicas, estas son: la Calle 17 con Cra. 38 y la Vía 40<sup>116</sup>.

### **5.4 MARCO DEMOGRÁFICO**

Barranquilla cuenta con 1.897.989 personas en su área metropolitana, convirtiéndola en la ciudad más grande de la Costa Caribe colombiana. La población está dividida por los 6 estratos socioeconómicos y distribuidos organizadamente en la ciudad. Del total de la población 47,5% son de sexo masculino y 52,5% femenino.

Barranquilla se compone étnicamente por un 13,2% de población raizal, palanquero, negro, mulato, afrocolombiano o afro descendiente; el 0,1 % como indígena, y el 0,2% como rom (pueblo gitano). El resto de la composición étnica está dada por razas caucásicas y mestizas, y pequeñas comunidades semitas<sup>117</sup>.

---

<sup>115</sup> Somos Carnaval de Barranquilla, la mirada de sus artistas. Barranquilla: Panamericana Formas e Impresos. Fundación Argos, Fundación Carnaval de Barranquilla y Fundación Marina Puerto Velero. 2015.

<sup>116</sup> Íbid.

<sup>117</sup> Carnaval de Barranquilla. Op cit Disponible en Internet: <http://es.wikipedia.org/wiki/Barranquilla#Demograf.C3.ADa>

El Carnaval de Barranquilla reúne 1.670.000 espectadores dentro de los cuales hay cerca de 40.000 viajeros que llegan a la ciudad para disfrutar de esas fechas de gozo y júbilo.<sup>118</sup>

---

<sup>118</sup> DELGHAMS, Leonardo. El Carnaval de Barranquilla, una fiesta pa' que la viva todo el mundo. [en línea] En: Revista el tiempo. 2014. [consultado 15 de marzo de 2017] Disponible en Internet: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13543435>

## 6. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

### 6.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO

Este trabajo se enmarca en una investigación teórica y de carácter histórico, descriptivo y correlacional<sup>119</sup>. En este se busca hacer una descripción, a partir de un enfoque cualitativo I.<sup>120</sup> que parte del objetivo de una caracterización de las máscaras del Carnaval de Barranquilla desde sus aspectos morfo-semánticos y de sentido. Al realizar una caracterización semántico-morfológica a partir de objetos que hacen parte de una tradición y memoria cultural que hasta hoy día es vigente, debe afincarse a dos tipos de investigación: el histórico, que cuenta de la tradición histórica cultural de más de 150 años<sup>121</sup> y el descriptivo, que dará cuenta de la manera como se constituyen actualmente las máscaras y como se ha mantenido la tradición de su uso artístico en el Carnaval de Barranquilla. Estos dos tipos de investigación con las variables correspondientes (Contexto de significado: espacios; el tiempo y las temporalidades; medios sociales; valores culturales<sup>122</sup>) se conectan mediante la investigación correlacional\*, para explicar las relaciones mutuas entre la historia y la actualidad del Carnaval de Barranquilla, en razón de la implementación de las máscaras en este.

### 6.2 INSTRUMENTOS

Para estudiar el origen e historia del Carnaval de Barranquilla, en pro de la caracterización morfo-semántica de las máscaras que en él se usan, la investigación debe tener un soporte teórico escrito encontrado en fuentes secundarias<sup>123</sup>, entre los cuales se tienen en cuenta: ensayos de análisis del

---

<sup>119</sup> TAMAYO y TAMAYO, M. El proceso de investigación científica. 3Ed, Limusa, Noriega Editores. 1994. p.51-62.

<sup>120</sup> SAMPIERI, et all. Op. cit. p P. 7-16

<sup>121</sup> DURÁN, José Gregorio. Danzas del caimán cienaguero y los coyongos: su ritual cíclico de apertura en el Carnaval de Barranquilla. En Revista INVESTIGIUM IRE: Ciencias Sociales y Humanas, noviembre, 2013, vol. 4. no. 1, p.5 (Categoría "C" publindeX)

<sup>122</sup> LEUTERNEAU, Jocelyn. La caja de herramientas del joven investigador. La Carreta Editores. Colección Ariadna. P.111-118.

\* Este se toma no como un aspecto metodológico específicamente, sino como una aproximación teórica, que da cabida a metodologías propuestas por otros autores.

<sup>123</sup> TAMAYO Y TAMAYO. Op. cit. P. 54

objeto de estudio y artículos académicos como Danzas del Caimán Cienaguero y los Coyongos: Su Ritual Cíclico de apertura en el Carnaval de Barranquilla de José Gregorio Durán, del cual se tomará el profundo análisis que se realiza en razón de danzas como el caimán cienaguero y la danza de los coyongos; páginas web como: [www.carnavaldebarranquilla.org](http://www.carnavaldebarranquilla.org), [www.unesco.org](http://www.unesco.org), los que proveerán información contextual del Carnaval de Barranquilla, blogs, otros textos como el documento tipo dossier realizado por la UNESCO en cooperación con el Ministerio de Cultura y folletos del carnaval los cuales son las principales fuentes bibliográficas del proyecto.

Además de las fuentes secundarias de información, una técnica para la obtención de datos primarios<sup>124</sup> será la entrevista semi-estructurada a artesanos y/o productores culturales del Carnaval de Barranquilla, que permitan entender parte del proceso de producción de las máscaras, además de, en algunos casos, significados y simbología que los mismos artistas dotan a las máscaras. La entrevista semi-estructurada se hará también con un profesional y académico de la pre-producción de relatos interactivos: Darío Bolívar, quien dictará el procedimiento a seguir más adecuado desde su experiencia para el diseño del arte de videojuegos. También se hará uso de la observación: se piensa hacer una observación documentada<sup>125</sup> de las máscaras del Carnaval de Barranquilla. Los datos recolectados serán ubicados en una matriz de datos<sup>126</sup> para clasificar, organizar y comparar sus significados como variables en razón de las grafías y arquetipos.

### 6.3 PROCEDIMIENTO

A partir de los tipos de investigación planteados, se realiza un procedimiento de investigación acorde a las técnicas y herramientas mencionadas; esto es, una primera fase de indagación o toma de datos en su mayoría históricos que responde a la búsqueda de fuentes secundarias, como libros o artículos, que hablen de aspectos históricos, ideológicos y semánticos del Carnaval de

---

<sup>124</sup> TAMAYO Y TAMAYO. Op. cit. P.54.

<sup>125</sup> GONZALES RAMIREZ, Alberto. Metodología de la Investigación Científica. [en línea] Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. 2015. p. 44. [consultado 15 de marzo de 2017] Disponible en Internet:<http://www.javeriana.edu.co/ear/ecologia/documents/ALBERTORAMIREZMETODOLOGIADELAINVESTIGACIONCIENTIFICA.pdf>

<sup>126</sup> BARANGER, Denis. Construcción y análisis de datos. Introducción al uso de técnicas cuantitativas en la investigación social. Construcción y análisis de datos : introducción al uso de técnicas cuantitativas en la investigación social 3a ed. - Misiones : 2009. P.10.

Barranquilla, el uso de las máscaras y otros aspectos contextuales del carnaval. También se tiene en cuenta fuentes primarias y el uso de la entrevista para adquisición de información que puede ser utilizada como contexto para la siguiente fase. Paralelo a éste se realiza el registro y estudio de las máscaras, para posteriormente describirlas externamente, es decir, su morfología y su sintaxis.

La segunda fase a tener en cuenta es el análisis de la información, para lo cual se prevé realizar el proceso de “estudios de correlación<sup>127</sup>” y realizar un “ordenamiento conceptual<sup>128</sup>” para generar las relaciones lógicas que hay entre las dimensiones/categorías histórica, simbólica y estética, además de lo que plantea Leuterneau Jocelyn<sup>129</sup>, quien propone un análisis de las máscaras desde sus ámbitos internos y externos (morfología y su contexto histórico-simbólico (ver Figura 1.)). Bajo este modelo no solo se estudia el objeto sino sus “productores y sus propietarios” (ver imagen 3 y 4) como agentes que dan la creación, historia y uso al objeto. Posteriormente es necesario entender los contextos de significación de las máscaras del Carnaval de Barranquilla, estos son: Espacios (contextos de evolución espacial del objeto); el tiempo y las temporalidades (contextos temporales de evolución del objeto y los tiempos propios del objeto); los medios sociales (espacio-relacional en el seno del cual evoluciona el objeto) y los valores culturales (sistema implícito de representaciones en que ha sido emplazado el objeto, en pocas palabras, el imaginario con que éste se halla investido).

Ello se realiza operativamente en una matriz de datos para poder disponer la información organizadamente. Se toma como referente los cuadros de Leuterneau, sin embargo, se crea un propio cuadro de análisis donde se profundiza en los aspectos gráficos y elementos visuales mencionados anteriormente de Gonzales Ruiz, semánticamente y desde las teorías narrativas.

Este procedimiento se verá profundizado en “método para la pre-producción de un relato interactivo.”

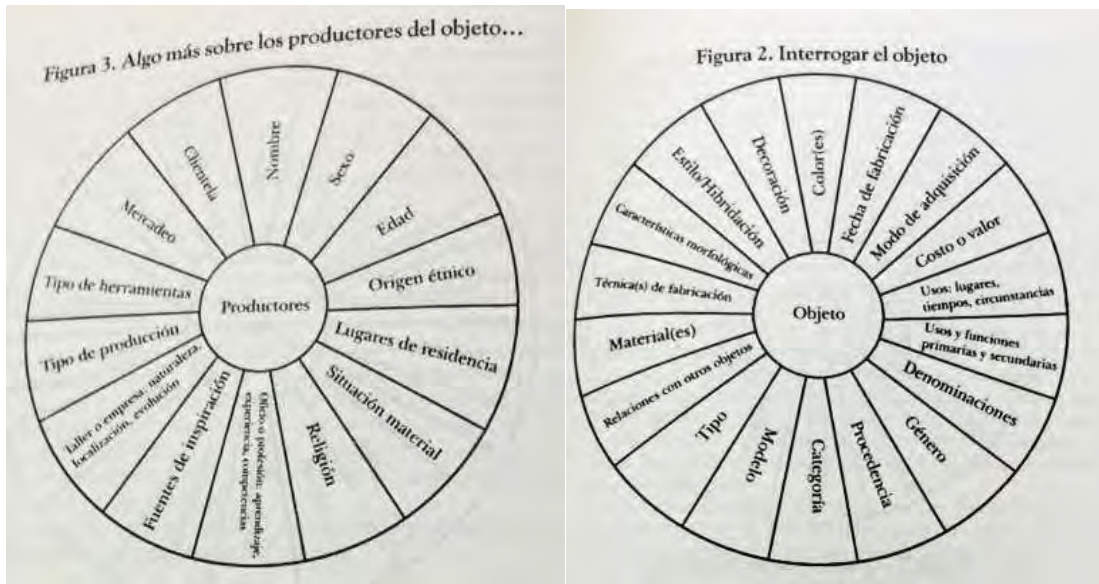
---

<sup>127</sup> Aspecto teórico que da pie para hablar de la metodología de Strauss Anselm.

<sup>128</sup> El ordenamiento conceptual es la “organización (y a veces clasificación) de los datos, de acuerdo con un conjunto selectivo y especificado de propiedades y dimensiones”. STRAUSS, Anselm. CORBIN, Juliet. Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. Ed. Universidad de Antioquia. Medellín, 2002. p. 17

<sup>129</sup> LEUTERNEAU. Op. Cit. p. 15.

**Figura 5. Productores**



**Fuente:** STRAUSS, Anselm; CORBIN, Juliet. Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. Editorial Universidad de Antioquia. Medellín 2002. P.17 -28.

Como tercera fase se alude a las conclusiones que dejan el análisis, donde se trabaja en la estructura según el planteamiento de Strauss Anselm y Corbin Juliet, quienes mencionan un proceso de codificación<sup>130</sup> (teorización) de la información bruta, esto es, tomar los datos obtenidos a partir del análisis anteriormente descrito, para “Identificar, desarrollar y relacionar los conceptos, elementos constitutivos básicos de la teoría” y convertirlos en conceptos claros y sintetizados del estudio.

Esta fase debe permitir hallar las características morfológicas posibles de homologar con los Arquetipos de Jung para la realización del guion, primer producto de la preproducción, para el cual se tendrá muy en cuenta el proceso descrito en la sección de marco teórico “teorías narrativas” usada en otros trabajos de investigación.

Después de tener el guion listo (receptor a cambios) se planteará una metodología para la producción del arte del relato interactivo. Esta metodología se fundamenta

<sup>130</sup> STRAUSS, Anselm. Op. cit. p. 110-123.

en una entrevista semi-estructurada a Darío Bolívar quien será el referente principal para la realización del arte.

## 7. MÉTODO PARA LA PRE-PRODUCCIÓN DE UN RELATO INTERACTIVO

- **Modelo metodológico para la producción de un libro**

En el libro *La huella en la penumbra*, el arte de ilustrar desde el concepto, Ricardo Castro extrae un concepto de Andrew Haslam, donde define los libros de una manera holística como: "Recipiente portátil que consiste en una serie de páginas impresas y cosidas (**y en algunos casos digitales**), que conserva, anuncia, expone y transmite conocimientos a los lectores a través del tiempo y del espacio."

Siguiendo la perspectiva del maestro Ricardo Castro, se expone a continuación lo que él denomina el Modelo para la creación y producción de un libro: documentación y análisis, concepto y expresión<sup>131</sup>.

En él se hace un paneo por los diversos contextos y procesos por los que se mueve el sistema editorial, y que, aunque se expone la metodología a través de un libro, es extensible a otras piezas editoriales.

- Análisis y recomposición de la información base entregada por el autor
- Contextualización de esa información
- Montaje digital mediante la diagramación y diseño conceptual (fortalece la intención comunicativa)

Hay diversas maneras para diseñar un libro, las cuales responden a un enfoque, intención comunicativa, tipo de obra, público objetivo y al mismo diseñador. En el texto se propone el **análisis de la información** y el contexto en el que se inscribe, mediante el modelo de la pirámide invertida lo que permite entender el análisis de manera que responda a las necesidades propias del proyecto. Seguido a esto se desarrolla una fase de documentación o de indagación de referentes, donde se muestran proyectos realizados posibles de analizar.

A partir de lo anterior se procede al **análisis y planteamiento morfo-sintáctico** a partir de la información recibida por el autor, o la parte de contenido. En esta se

---

131 CASTRO, Ricardo. *Ibíd.* p. 117-129.



definen los aspectos de forma y organización del contenido, teniendo en cuenta las variables ligadas a la información brindada por el autor; por tanto, está cargado de material inconsciente e intuitivo del diseñador, su experiencia y haber cognoscitivo.

El **modelo conceptual** permite al diseñador saltar las barreras sistémicas y técnicas del proceso de diseño, en el que se toman los métodos y modelos de análisis morfológicos y sintácticos, permitiendo la conceptualización a gran escala del proyecto, uso de metáforas, etc.

Posterior al trabajo realizado aparecen la etapa de autoedición y la de producción, que concretan la realidad física de la pieza editorial.

**Documentación y análisis:** En este proceso se tienen en cuenta la recolección y análisis de la información. Por un lado, la recolección y análisis de datos como representaciones gráficas y textos de temas o problemas similares que permitan un análisis contextual para encontrar las particularidades de los códigos gráficos que son comunes a la temática.

Por otro lado, si se trata de una temática reciente, de temas abordados por los medios actualmente debe posibilitarse el análisis de noticias similares de la temática y los tonos que se le dieron, pues su información es de uso potencial para la producción y diseño del mensaje.

Después de tener la documentación se pasa al análisis morfo-sintáctico, y planteamientos morfo-sintácticos, en ellos se debe tener en cuenta la corrección de estilo, en caso de que el texto no la posea, uso indebido de mayúsculas y minúsculas, que las unidades contextuales iniciales y finales estén completas, al igual que los títulos y los componentes seguidos de contenido, etc.

**Concepto y expresión:** “Es el concepto el que determina las particularidades del diseño que se producirá o expresará en formas gráficas y físicas, por ello es acertado hablar de la **etapa de conceptualización (instancia creativa)** para el libro en términos de definir conceptualmente las particularidades que presentará<sup>132</sup>.” Para esta labor se deben definir un “**repertorio de recursos gráficos**” constituido por el contenido entregado por el autor y por el aportado por el diseñador en razón del formato y la orientación con relación al contenido. En esta

---

<sup>132</sup> CATRO. Ibid. p.125.

etapa de conceptualización se relacionan 2 conceptos principales: **formas gráficas** Y **formas materiales**, además de las **técnicas visuales** a emplear (Dondis, Gonzales Ruiz, Wucius Wong, o cualquier otro autor que el diseñador prefiera). La interacción de estas técnicas visuales debe generar significado y refuerzo cognoscitivo, aportando a fortalecer la intención comunicativa, potencializada por medio del lenguaje gráfico elegido y construido.

El refuerzo compositivo y la generación de significado que posibilitan las técnicas visuales trabajadas en el ámbito de la imagen fija y bidimensional, se relacionan directamente con la manera de emplazar formas gráficas en el campo medible que se tiene por página. Este es uno de los conceptos conexos y se designa bajo el título **implantación de información** que se encuentra al interior de los **conceptos esenciales** del componente conceptual. Así se estructuran cinco importantes ítems que conceptualmente dan cuenta de la **esencia compositiva** del diseño editorial del libro. Son, en su orden: **los conceptos de implantación de la información, los códigos tipográficos, los códigos cromáticos, las funciones del medio impreso y la retórica visual.**

**Cómo se realiza la organización de los elementos gráfico-visuales en el formato:** Dentro de la metodología, se relacionan el componente conceptual (expresión, repertorio gráfico) con la implantación de la información, primero desde la **macro estructura** y posteriormente las **retículas diagramáticas básicas**, sobre las cuales se “cuelgan a nivel de diagramación” los elementos de contenido, informativos y gráficos. Dentro de la caja gráfica (formato/hoja) se relaciona con la caja tipográfica, donde se emplazan las tipografías. La retícula diagramática inicial o base es la que sustenta y ordena los recursos gráficos.

La retícula diagramática básica puede ser de 2 tipos: una constante que permite ser utilizada a lo largo de las diferentes unidades, partes, temáticas, etc., y por otro lado está la retícula anómala que podría ser utilizada en la tabla de contenido, en las portadillas, en el glosario etc.

- **Pipeline para la producción de videojuegos**

Si bien, los problemas de diseño tienen metodologías generales que sirven para abordar las distintas temáticas y procesos<sup>133</sup>, que además pueden hacerse sin un orden específico, la producción de productos de entretenimiento, y de objetos como tal, ya han industrializado una serie de pasos para hacer la elaboración de los mismos de una manera eficaz, eficiente y económica. Para la producción de videojuegos este proceso se fundamenta en: el concepto, la pre-producción, la producción y la post-producción.

A continuación, se verán unos apartados de un artículo escrito en IGN sobre la producción completa de un videojuego, para la cual solo se tomaron los puntos de la pre-producción.

**Concepto:** Es la génesis, la semilla, el origen de todo videojuego. Es una idea simple o un concepto, incluso si este no es original usualmente son ideas que nacen en el interior de la compañía, aunque, hay ocasiones en las que ideas de personas de afuera de la compañía son usadas.

El concepto es solo una idea de lo que podría ser el juego. Esta idea podría ser incluso la continuación o secuela de un título ya existente, basado en personajes, historias o franquicias (de medios como televisión, comics, juegos de mesa, películas, folclor o historia) o en el caso de simular una situación real como lo son juegos de deporte.

**Pre-producción:** Es la fase siguiente al concepto, y donde el equipo de pre-producción, que, usualmente incluye un alto número de productores, asistentes de producción, diseñadores, programadores, artistas y guionistas, trabajarán escribiendo la historia, Storyboard, y agrupándolo en un documento donde se detallen las metas del juego (objetivos), diseño de niveles, mecánicas de juego y el plan en general.

La libertad de planeación del equipo usualmente se ve ligada o limitada al tipo de juego que se va a crear. Cuando el juego a crear se fundamenta en una idea original, el equipo de artistas, guionistas y diseñadores tiene libertad de trabajar donde su mente imaginativa los lleve, dentro de las limitaciones tecnológicas del

---

<sup>133</sup> EDWARD, Ralph: The game production pipeline: concept to completion. Articles IGN.15 MAR 2006.[en línea] IGN [Consultado el 23 de octubre de 2016]. Disponible en Internet: <http://www.ign.com/articles/2006/03/16/the-game-production-pipeline-concept-to-completion>

hardware (y software) para ser desarrollado. La historia y personajes solo son limitados por la imaginación.

Cuando se trabaja sobre personajes o franquicias, usualmente el equipo creativo encuentra sus limitantes dentro de lo que la franquicia permite que se realice o no, pues es la compañía dueña de la franquicia la que pone restricciones sobre el uso e imagen de sus personajes.

Independientemente de la libertad dada por el concepto, si un juego desarrollado es de un género que necesita una historia, crearla es uno de los primeros pasos. Este es uno de los pasos más importantes, en él se definen los personajes principales, trama, características y temática en general. Puede ser tan sencillo como la lista de luchadores que pelearan en un campeonato, o una trama que necesite videos, tomas, capturas de pantalla y miles de palabras de dialogo.

Una vez la historia es realizada, el siguiente paso es intentar desarrollar un storyboard para el juego. Es más o menos una representación visual de la historia, donde se incluyen dibujos, concept art, y texto para explicar lo que sucede en cada sección o escena del juego. Los storyboards deben ser realizados para elementos del guion donde la visualización de las acciones depende del gameplay (manera de juego) y más comúnmente para momentos en los que se presentan videos o corte de escenas que son usualmente usados para alargar la historia del juego en cuestión.

Un tercer momento que usualmente va paralelo a la historia y la realización del storyboard, es la conjunción de un documento de diseño comprensible para el juego. Adicional a incluir una historia y un storyboard, también se incorpora a los diseñadores sobre el plan general para entender cómo se va a jugar exactamente el juego, lo que debe contener y mostrar cada menú o cada pantalla, cuáles serán los controles para los personajes, cual es la meta del juego, cuáles son las reglas del juego, cuando gana o pierde en el juego, y los mapas de los diferentes mundos o niveles en el juego. En este momento es donde tanto diseñadores como ingenieros deciden lo que sucederá exactamente en la pantalla cuando un botón específico o llave o dirección o un dispositivo externo es presionado. Aún más, cosas como lo que hay exactamente en el mundo, con que puede o no puede interactuar, que ocurre según el guion y como el personaje de JNC (jugador no controlado (NPC non player controlled)) reacciona a lo que el personaje controlado por el jugador hace en el juego debe además ser descrito en un alto detalle para que los programadores y artistas puedan saber lo que necesitan crear y codificar.

Las partes involucradas deben tener en consideración las limitaciones técnicas de la plataforma en la que se creará el juego, así como en el caso de las consolas, cuáles son los estándares de hardware que se requieren para que el sistema lo lance.

- **Estructura Investigativa**

- Problema

- Pirámide invertida

- Documentación y análisis

- Indagación

- Entrevistas

- Descripción de las máscaras

- Referentes

- Concepto

- Creación de la historia-guion

- Análisis y planteamiento morfo-sintáctico. (este se realizará como parte de la bocetación y búsqueda de la forma adecuada)

- Concept art. Definición gráfica de los personajes, accesorios, escenarios, indumentaria, etc.

- Storyboard/ Definición de interacción (gameplay)

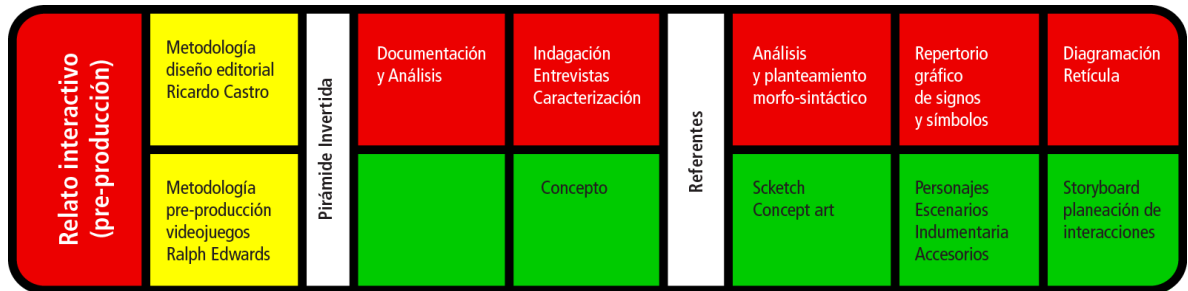
- Diagramación

- Pruebas

- Ajustes finales.

- Arte-finalizado.

## Cuadro 2. Relato Interactivo



### 7.1 PROBLEMA

El problema, sin haber sido propuesto en ninguna de las anteriores metodologías investigadas, es una de las partes más importantes de una metodología de diseño, pues es en ella en la que se identifican las dificultades o problemas sobre las cuales se va a diseñar. Este es definido por las variables de la Pirámide Invertida, esta sí, encontrada en la metodología propuesta por Ricardo Castro. Qué se va a hacer, para quién, por qué, para qué, por qué medios, dónde se realizará, cuánto costará, entre otras variables.

Se define hacer un libro con interacción de realidad aumentada. En el libro se propone un relato a manera de diario/bitácora, en el que se cuenta la historia de un personaje, quien anota y describe sucesos de su viaje a Barranquilla, justo antes de que comience el pre-Carnaval, hasta la culminación del Carnaval y donde la historia busca tanto ser entretenida, como ser objeto de protección del patrimonio cultural presente en aquella festividad, centrado en las máscaras de la misma. Esta protección del patrimonio está dirigida a niños y jóvenes entre los 8 años en adelante de la ciudad de Barranquilla (y poblaciones cercanas al río Magdalena. A los jóvenes colombianos en general), que ya han vivido el Carnaval, y que por tanto pueden entender todo lo que en el relato pueda presentarse.

Se toma esta edad teniendo en cuenta que desde que nacen, al menos en la región Atlántica, en las poblaciones que participan del Carnaval, son las familias las encargadas de transmitir la esencia de esta fiesta a los niños, pero como dice Carlos Sojo Director Documental de la Casa del Carnaval de Barranquilla, alrededor de los 8 años es que debe educarse académicamente a los niños en la temática del Carnaval.

### Cuadro 3. Pautas de secuencia en el área de ciencias sociales

Gráfica 2  
PAUTAS DE SECUENCIA EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES



**Fuente:** Ministerio de Educación Nacional. Lineamientos curriculares, Ciencias sociales. [en línea]Ministerio de Educación [consultado 15 de marzo de 2016] Disponible en Internet: [http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975\\_recurso\\_1.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_1.pdf)

La definición de costo es impredecible, pues se está trabajando sobre un formato experimental de prueba error, y de carácter académico.

Se presentarán las 6 preguntas de la pirámide invertida para la consecución de lo que se busca:

- ¿Qué?: Relato interactivo, construido a partir de una investigación sobre las máscaras del Carnaval de Barranquilla

- ¿Quién?: Dirigido a niños de 8 años en adelante en etapa escolar quienes, ya habiendo conocido un amplio espectro sobre el Carnaval de Barranquilla, deben empezar una profundización sobre ella.
- ¿Cuándo?: En el segundo semestre del año 2017.
- ¿Dónde?: Barranquilla
- ¿Por qué?: Para abordar una problemática de enseñanza sobre los valores culturales de la celebración más importante del país. A los niños se les educa en las tradiciones, pero no en sus fundamentos.
- ¿Cómo?: A partir de un libro interactivo, que permita la introducción del niño o joven a la temática, a la vez que es motivante y entretenida su lectura, esta se recomienda estar acompañada por profesor o tutores que guíen a los estudiantes y profundicen las temáticas que en él se tocan.

## 7.2 DOCUMENTACIÓN Y ANÁLISIS

- **Indagación**

En la actualidad el Carnaval de Barranquilla cuenta con una amplia cantidad de actividades y eventos los cuales no son exclusivamente del periodo de 4 días de carnaval, sino que estos se realizan desde un mes de anterioridad, los cuales son los eventos del pre-carnaval que basados en la programación del Carnaval de Barranquilla de 2017<sup>134</sup> son:

- Viernes 20 de enero: Izada de Bandera
- Sábado 21 de enero: Lectura de Bando

---

<sup>134</sup> Programación.[en línea] carnavaldebarranquilla. [consultado 15 de marzo de 2016] Disponible en Internet: <http://www.carnavaldebarranquilla.org/carnaval-2017/>



- Sábado 28 de enero: Primer recorrido de verbenas
- Domingo 29 de enero: Semillero del Carnaval
- Viernes 03 de febrero: Viernes de Reina y Orquestas
- Sábado 04 de febrero: Bando y Coronación de los reyes del Carnaval de los niños.
- Domingo 05 de febrero: Paco Paco en Barrio Abajo

Viernes 10 de febrero: Festival de Danzas de Relación y Especiales Es en este espacio donde se hace culto a las tradiciones ancestrales, y a toda la tradición oral que hace parte de esta fiesta. Es un espacio de entrada libre donde las danzas pueden mostrar todo su repertorio y argumento cultural como joyas del patrimonio inmaterial que hace presencia en el Carnaval.<sup>135</sup>

- Sábado 11 de febrero: Fiesta de Comparsas
- Domingo 12 de febrero: Fiesta de Danzas y Cumbias
- Viernes 17 de febrero: Guacherna
- Sábado 18 de febrero: Segundo recorrido de Verbenas
- Domingo 19 de febrero: Desfile del Carnaval de los Niños.
- Jueves 23 de febrero: Coronación Reina del Carnaval y el rey momo.
- Viernes 24 de febrero: Tercer recorrido de Verbenas

---

<sup>135</sup> CANCLINI, García. Los usos sociales del patrimonio cultural. En Aguilar Criado, Encarnación, 1999, Consejería de Cultura. Junta de Andalucía. p. 16 – 33.

Con la Coronación de la Reina del Carnaval, último evento del pre-carnaval, ya se prenden los ánimos festivos para dar inicio el sábado con las actividades del carnaval:

Sábado 25 de febrero:

### **Batalla de Flores, Homenaje al Mar y el Río**

Se da un desfile de carrozas con grupos folclóricos y la reina del carnaval. En este también hacen participan reinas nacionales, modelos, actores, artistas y grupos musicales.

### **Gran desfile del Rey Momo**

El desfile se dirigido por el Rey Momo se realiza por los sectores donde surgen las manifestaciones populares del Carnaval.

- **Baila la calle – Fiesta de tradición**

### **Festival de Comedias**

Espacio para el goce y fortalecimiento de teatro y artes escénicas de la ciudad.

Domingo 26 de febrero:

### **Gran parada de Tradición**

“Es un escenario de tradición protagonizado por grupos folclóricos, cumbias, danzas de congos, garabatos, son de negros y disfraces que muestran la riqueza folclórica y de danza.”

### **Festival de Comedias**

### **Baila la calle Carnaval, su música y sus raíces**

### **Elección y coronación de la reina popular**

Lunes 27 de febrero:

### **Festival de Orquestas**

Es un gran concierto, donde participan más de 30 artistas locales e internacionales de distintas modalidades y sonidos, donde se compiten por el Congo de Oro. Este

festival en ocasiones rinde homenaje a artistas locales que han sido de gran significado para la población barranquillera.

### **Gran parada de Comparsas**

Las nuevas propuestas en razón de las danzas del carnaval tienen su representación en este espacio, inspiradas en ritmos musicales y vestuarios que mezclan lo autóctono y lo internacional. “Es un desfile fastuoso, moderno, lleno de lujo y fantasía<sup>136</sup>.”

- **Festival de comedias**

Martes 17 de febrero:

### **Encuentro de Letanías**

Evento que da rienda suelta a la creatividad e imaginación oral. En este los participantes bromean, critican y dicen sátiras, sacando provecho del sentido del humor barranquillero.

### **Joselito se va con las cenizas**

Desfile que simboliza el fin del carnaval. Las viudas lloran la muerte de Joselito Carnaval en un recorrido fúnebre protagonizado por las viudas alegres.

### **Festival de Comedias**

Se destacan los eventos como la Gran Parada de Tradición, la Gran Parada de Comparsas y el Festival de Danzas de Relación y Especiales pues estos no solo incluyen el festejo y la alegría propios de la gente de la región, sino que también se hacen presentes las representaciones de la tradición y memoria cultural de grupos y etnias que han habitado la zona donde el Carnaval de Barranquilla juega un papel importante como “fuente de inspiración e intercambio de acercamiento de los pueblos” pues las danzas que se daban en territorios ‘aborígenes’ perdieron sus espacios en razón de la violencia, convirtiéndose el Carnaval en una “alternativa de subsistencia y testimonio vivo de la tradición folclórico-cultural de sus lugares de origen<sup>137</sup>.”

---

<sup>136</sup> Somos Carnaval de Barranquilla, la mirada de sus artistas. Op. cit.

<sup>137</sup> Dossier de la UNESCO. Op. cit.

**7.2.1 Danzas.** Las danzas son en su mayoría provenientes de poblaciones cercanas a la rivera del río Magdalena, de pueblos como Guamal, Chiminagua, Curumaní, y Zapata, los cuales aportaron sus tradiciones aborígenes al carnaval, mientras que las danzas y ritos de los negros llegaron desde Guataco, Menchiquejo y Talalgua con epicentro en Santa Marta, incluyendo sitios como Plato, Cienaga, Mompo, y Barranco.

En los cabildos negros de la colonia los señores esclavistas les permitían a los esclavos, en las celebraciones cristianas, festejar con sus propios ritmos y bailes. Así, los negros se organizaban en grupos, caracterizados por su nación de origen.

Estas son los principales depositarios de las tradiciones culturales de los pueblos indígenas y africanos. Estas se dividen en danzas de tradición, danzas de relación, y danzas especiales.

### 7.2.1.1 Danzas de Tradición

**Cuadro 4. Danzas de Tradición**

NOMBRE DE LA DANZA	ORIGEN GEOGRÁFICO	ORIGEN ÉTNICO	UBICACIÓN PRIMIGENIA
CONGO	África	Negro	Cartagena (Bolívar)
PALOTEO	Europa (España)	Blanco	Ciénaga (Magdalena)
COYONGOS	América	Mestizo	Guamal (Magdalena)
MICOS Y MICAS	América	Aborígen	Soledad (Atlántico)
GARABATO	Europa (España)	Blanco	Barranquilla (Atlántico)
SON DE NEGRO	África (Congo y Zaire)	Negro	Santa Lucía (Atlántico / Canal del Dique)
GALLINAZO	América	Mestizo	Soledad y Sabanalarga (Atlántico)
CUMBIA	Afroamérica	Mestizo	Cartagena (Bolívar)
CAIMAN	América	Mestizo	Ciénaga (Magdalena)
DIABLOS	Europa (España)	Blanco	Atánquez (Cesar), Mompo (Bolívar) y Sabanalarga (Atlántico)
INDIOS FAROTOS	América	Aborígen	Resguardo Indígena de San Andrés de Sotavento, Chinú y Colosó (Córdoba) y Usiacurí (Atlántico)
FAROTAS	América	Aborígen	Talaigua (Bolívar)
MAPALÉ	África	Negro	Cartagena (Bolívar)

**Fuente:** Ministerio de Educación Nacional. Lineamientos curriculares, Ciencias sociales. [en línea]Ministerio de Educación [consultado 15 de marzo de 2016] Disponible en Internet: [http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975\\_recurso\\_1.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_1.pdf)

## Tabla danzas de tradición

- **Danza de los Congos:** Es una de las herencias africanas más importantes del Carnaval. El desfile se compone de hombres divididos en cuadrillas, donde se incluye la batalla entre el Toro y el “Negro Congo”. La danza del “Congo Grande” es la danza más antigua del Carnaval de Barranquilla. Parafraseando a Abello Margarita, et al (1982)<sup>138</sup> No hay nada más africano que el tambor, este cumplía tanto funciones elementales como religiosas, cumpliéndose en América el “mismo rito religioso que acompañaba las ceremonias en África”.

En general esta es una danza guerrera, que surge en los Cabildos y que se celebraba con anterioridad en la celebración de la Virgen de la Candelaria, los cuales llegaron al “Carnaval de Barranquilla atraídos por el crecimiento económico y poblacional de la ciudad”.<sup>139</sup>

- **Vestuario/Simbología:** El disfraz hace referencia al atuendo de los portugueses en la época de la colonia en África, trasplantado en América por los esclavos y tribus africanas que modificaron la vestimenta a su manera. Las máscaras de madera son “reminiscencias totémicas de las culturas africanas” donde las máscaras, según Friedman, cumplían una doble función: “para los cazadores servía para aplacar el espíritu de los animales cazados, mientras que para los agricultores servían para propiciar lluvias y nuevas cosechas, y hasta han servido como atuendos de guerra”. Los africanos adaptaron su creencia a la fauna encontrada en América, donde en lugar de representar elefantes, búfalos o leopardos, hacen referencia a chivos, burros, tigres, perros y toros.

El pantalón es de satín con parches en las rodillas en forma de cuadro, la bota del pantalón tiene remates de arandelas multicolores. Su camisa es de manga larga, con un peto, además de capa que son decorados con grafías de animales hechas a partir de lentejuelas. Adicional a esto llevan un turbante que en la zona posterior se desprende una cola mientras al frente llevan uno o varios espejos. Los hombres pintan su cara de blanco, con círculos rojos en las mejillas, mientras llevan gafas oscuras. Llevan un machete en su mano derecha, mientras en la izquierda portan una serpiente o vejiga de cerdo. Las telas son brillantes, y se adornan para que lo

---

<sup>138</sup> ABELLO, Margarita V., BUELVAS, Mirta., CABALLERO VILLA Antonio. Tres culturas en el carnaval de Barranquilla. En Universidad del Norte. Barranquilla, marzo 1982. Huellas Vol. 3 No. 5 p. 34 - 37 ISSN 0120-2537

<sup>139</sup> Dossier de la UNESCO. *Ibíd.* p. 69.

sean aún más. Las mujeres por su lado llevan faldas con volante, llevan flores en su cabeza además de aretes y collares.

- **Máscaras:** Son tal vez las máscaras con mayor importancia en cuanto a tradición, pues en ellas “existe la fuerte presencia de un antiguo Tótem tribal”, donde, en el caso del toro se hace referencia al “mito universal del toro” el cual hacía alusión a su virilidad, bravura, vitalidad y poderío, encargándose de simbolizar sus orígenes africanos en una celebración sincrética envolvente como el Carnaval de Barranquilla<sup>140</sup>.
- **Danza de Torito:** Es una de las más antiguas **danzas** del Carnaval, esta se remonta al año 1878 que, como todas las danzas grandes del Carnaval tuvo su origen en cabildos negros de Cartagena colonial.<sup>141</sup> Las originarias de esta danza son las danzas del Congo Grande y del Toro Grande. Posteriormente surgen las danzas del Garabato y de Torito. Esta última en sus comienzos “eran mayoría los disfrazados de toros que los de negros congos pues eran jóvenes disidentes de la Fauna menor de la danza del Congo Grande, siendo relegados a un segundo plano<sup>142</sup>.”
- **Son de Negro:** Danza típica del Departamento del Atlántico, la cual se hace muy representativa por las representaciones visuales que por medio del lenguaje corporal hacen sus danzantes. Se deriva directamente de los esclavos traídos a América durante tiempos del “infame mercado negrero<sup>143</sup>.” Se define visualmente a partir de los accesorios propios de los esclavos afro-americanos como cadenas, además de que los bailarines, no siendo negros, se pintan como tal.
- **Danza de Micos:** La danza de los Micos ha sido la única que ha logrado mantenerse de las tradicionales danzas aborígenes como lo eran la danza del tigre, de la mariposa, del gusano, la culebra, etc.

---

<sup>140</sup> DOSSIER. Op., cit. p.70.

<sup>141</sup> DOSSIER. Op., cit. p.70.

<sup>142</sup> DOSSIER. Op., cit. p.70.

<sup>143</sup> AVELLO. Ibid. p.83

- **Simbólicamente:** Es la recreación de la vida doméstica de los aborígenes, así como también la representación de su “entorno inmediato<sup>144</sup>.” Los animales, fueron objeto de culto, de respeto, de observación y así mismo el eje central de sus danzas, donde representaban sus cualidades como su fuerza, agilidad, inteligencia, etc.

Es una danza ecológica y de tradición por cuanto no tiene una coreografía especial, pues su ejecución es libre, donde el mayor atractivo es la imitación que los bailarines hacen de los primates.

- **Vestuario:** Consta de un disfraz leotardo ceñido al cuerpo, de color marrón en semejanza a estos animales. Los danzantes usan una **máscara** que imita la cara del animal, elaborada por ellos mismos tallada en balsa, al cual le resaltan los ojos, la nariz y boca con pintura roja. Adicionalmente como parafernalia llevan tarros, palos, o intentan “robarle” a la gente sus pertenencias, por la fama de pícaro de este animal, además que solía decirse que se entraban a las casas y se llevaban lo que se encontraban a la mano.

- **La Cumbia:** Se origina remotamente a Cartagena en las celebraciones de la Virgen de la Candelaria. Es la Danza Identitaria de la nación, en la que se muestra el cruce tri-étnico, de los sonidos que habitaban el caribe. “(...) es el aire musical más representativo de la Costa Atlántica colombiana, es la matriz orgánica de la que se desprenden otros artes musicales de la región”.

En ella los afroamericanos contribuyeron con el ritmo, la indígena con la caña de millo y la gaita, mientras el vestuario es español. Esta danza es “el testimonio de todo un proceso histórico, desarrollado durante la Colonia, en el cual el hombre negro tuvo que luchar contra todos para poder conquistar a la (mujer) india que se resistió por mucho tiempo, pero que finalmente cedió para dar paso al mulato y a una nueva generación de múltiples mestizajes”<sup>145</sup>.

- **Vestuario:** El traje de las mujeres era hecho en algodón, con estampados de flores, con falda larga y amplia, como las de uso español en el siglo XVIII. Las zapatillas son babuchas sin medias, y usaban adornos como flores en la cabeza, collares y aretes. Adicionalmente un artefacto distintivo era un atado de velas en la mano derecha.

---

<sup>144</sup> Ibid. p.78

<sup>145</sup> Ibid. p.91.



Para los hombres visten un pantalón amarrado de la parte de atrás con un lazo, con camisa manga larga de puño cerrado, de cuello redondo y una pechera con pliegues (como la guayabera) con calzado de chinelas, sombrero de concha de jobo, una mochila tejida en pita en bandolera y un pañuelo rojo amarrado al cuello.

- **El garabato:** Es una expresión cultural de predios rurales cercanos a Barranquilla, y tradicional del barrio Rebolo, y la cual tiene similitudes con las Danzas del Congo. La más antigua y numerosa de sus representaciones ha sido convertida en “emblema oficial de las fiestas y cuota infaltable de la “corte real”, hasta el punto de que de sus huestes sale casi siempre la reina del siguiente Carnaval de Barranquilla”.

- **Argumento y Simbología:** Representa la lucha sin fin entre la vida y la muerte lo cual es el símbolo y alegoría principal de todo carnaval. En la coreografía los bailarines son asechados por la muerte la cual mueve una guadaña o garabato. El líder llamado Caporal, se enfrenta en el juego contra la muerte, a la cual derrota en el último minuto. El maquillaje de los garabateros, aporta con su color alusión a la vida y la muerte.

En la coreografía los danzantes se desplazan siguiendo formas como caracolas, culebras, abanicos, túneles o simulando el vaivén del oleaje. La puesta en escena del argumento tiene “claros elementos del teatro popular de la cultura carnavalesca, que data de la Edad Media europea”.<sup>146</sup>

- **Vestuario:** Las caras de los “garabateros” están pintadas en una base blanca y sobre ella con colorete la maquillan de rojo. Los hombres visten pantalón negro hasta la rodilla, los cuales tienen bolsillos con encajes los cuales se repiten a lo largo del pantalón. Usan medias blancas altas y zapatos negros planos. La camisa que usan es manga larga de color amarillo, con una pechera adornada y una capa corta en la espalda, de gran colorido y majestuosamente bordada. Adicionalmente usan sombrero blanco con cintas y flores, y llevan un garabato blanco igualmente decorado.

- **El Mapalé:** Danza africana transmitida por generaciones desde esclavos, hasta actuales palenques como San Basilio de Palenque, donde sus habitantes pueden moverse tan frenéticamente como lo exige este baile<sup>147</sup>. Aparece en las

---

<sup>146</sup> Ibid. p.80.

<sup>147</sup> Somos Carnaval de Barranquilla, la mirada de sus artistas. Op. cit. P. 36

celebraciones barranquilleras desde 1972 y han sido un fuerte contribuyente a la “riqueza multicultural del carnaval”.

- **Simbólicamente:** Esta danza tiene un matiz erótico y fuerte celebrado en razón del pez “Mapalé”, representando la sensualidad enfrentada en el encuentro entre hombre y mujer.

- **Vestuario:** Los hombres llevan pantalón hasta la rodilla, no importa el color. Van descalzos y sin camisa, y en ocasiones, una pañoleta al estilo pirata anudada a la cabeza. En el caso de las mujeres usan una falda larga y ancha, de vistosos colores, blusa de cualquier color, escotada y manga sisa. Llevan flores o sencillos turbantes en la cabeza. Tanto hombres como mujeres se pintan el cuerpo con aceite quemado o una mezcla de miel de abejas con negro humo<sup>148</sup>.

#### 7.2.1.2 Danzas de relación y especiales

- Danzas de relación: Son las danzas que se desarrollan alrededor de un argumento que se relata con versos cantados, o relatos cortos mientras son ejecutadas, donde manejan unas representaciones animales **antropomorfizadas** para contar historias de labriegos, campesinos agrarios, étnicos etc., y se encuentran presentes desde hace muchas décadas en el Carnaval de Barranquilla. En ellas se encuentra la danza de las ceretas, la de la burra mocha, la del caimán cienaguero, de los coyongos, de los negros macheteros, del paloteo (sus versos son de guerra y victoria), de los gallinazos y otras.<sup>149</sup>

- **Danza de los Coyongos:** Proviene de la depresión momposina, conservado gracias a la familia Sosa los cuales llegaron a Barranquilla en 1978 y representaron la danza tal como lo hacían en Palomino Bolívar lugar donde vivían.

---

<sup>148</sup> Dossier de la UNESCO. *Ibíd.* p.106.

<sup>149</sup> DURÁN, José Gregorio. Danzas del caimán cienaguero y los coyongos: su ritual cíclico de apertura en el Carnaval de Barranquilla. En Revista INVESTIGIUM IRE: Ciencias Sociales y Humanas Vol. 4. No. 1,

En la danza buscan representar la kinesis<sup>150</sup> de las aves que llevan su nombre, a un pez y el pescador paralelamente a los atavíos, musicalización y versos.

- **Simbolismos:** El primer aspecto simbólico es que los coyongos o “jabirú: ave zancuda del África” son aves que migraron desde ciertos lugares del continente africano a América, probablemente en busca de agua. Usualmente estos revolotean en busca de peces en playones creadas después de que el río se sale de su cauce. Estas aves y las demás representadas en la danza se encuentran actualmente en vía de extinción. Entre el coyongos y las demás aves hay una relación de jerarquía, donde el coyongos es el líder y los demás pájaros comen de lo pescado por el coyongos, o se alimentan de frutas o insectos.
- **Personajes:** El coyongos, el guruyón (es el coyongos rey e indica la coreografía a seguir;), la garza morena, la garza blanca, el pato cucharo, el gallito de la ciénaga, el barraquete, el cazador (tiene el rol del campesino que busca su comida), el pescado (el comelón).
- **Historia y Significado:** la danza basa su significado en épocas de la colonia española en Bolívar, donde el cazador en la danza es la representación del dominio ejercido por los españoles sobre los campesinos, mientras las aves personifican a los campesinos y el pez representa la tierra. Los pájaros en la coreografía son atacados por los cazadores, quienes aprovechaban el instante en que este bajaba por su sustento, es decir el pez, lo cual llevado al contexto real no había mucha diferencia: “el cazador tenía un “arma”, también el pez (con respecto al ave), y la tierra era lo deseado por el campesino... Cuando el pájaro estaba a punto de atrapar al pez, el cazador disparaba... el pájaro coyongos intentando sobrevivir en el ambiente escapando del cazador<sup>151</sup>.”
- **Vestuario:** Portan un pico de madera en lo más alto del disfraz, a partir de una estructura base de madera liviana forrada con telas y colores con forma piramidal que sobrepasa la altura del coreógrafo promedio, por lo que sobresale fácilmente en el desfile. Los interpretantes llevan el control de los picos y palas, con las que revolotean alrededor del cazador. Calzan zapatos y medias negras largas para simular las patas del ave.

---

<sup>150</sup> Ibíd.

<sup>151</sup> Ibíd. p.8.

- **Otros símbolos:** Bandera roja con tipografía blanca que indica: “La Gran Danza de los Coyongos.” También hacen parte de la simbología de esta danza el baile y la música.

- **Danza del paloteo:** Se da cuenta de esta danza desde las celebraciones del Corpus Christi, celebración que fue abolida y desplazada por la Iglesia, por cuyos jolgorios profanos saturaban el Día de Corpus.

Es de carácter guerrero. Los danzantes representan en su coreografía la defensa de su país en la batalla de independencia. A través de unos bastones cortos de madera. En la danza se interpretan varios pasos que son: “el paseo es la marcha donde se pregonan los llamados versos de banderas y los versos de palos”<sup>152</sup>, también está el cuadro que indica el llamado a combate, y para el final está el llamado “elemento cerrado”. Cada danzante representa un país, los cuales por parejas se enfrentarán en verso y destreza con su “arma”. Estos son palos cortos de guayacán, que produce una “clave sonora” y produce en la danza un ritmo de marcha de combate.

- **Simbólicamente:** representa la exaltación de los valores patrióticos, “con la puesta en alto de banderas y la recitación en voz alta de versos que hacen apología de las ciudades y naciones en pugna”. “El carácter ritual que rodea si interpretación está dado desde el mismo acto ceremonial de vestirse para la danza, hasta el momento de interpretarla ante un público”. Su carácter ritual se da desde el acto ceremonial de vestirse hasta la misma interpretación.

- **Vestuario:** Las mujeres van vestidas con falda corta sobre un bombacho del mismo color, una blusa manga larga la cual tiene una pechera con adornos y encaje, además de un gorro o turbante y una capa, ornamentados con “piedras fantasía”, además calza zapatillas planas o babuchas. En el caso de los hombres llevan pantalón bombacho hasta abajo de la rodilla, medias altas, camisa manga larga, pechera adornada, como también turbante y una capa decorada, igualmente usa babuchas. Adicionalmente todos cargan con banderas y palos.

- **Danza de Goleros o Gallinazos:** Danza fundada en 1919 en Sabanalarga, la cual reivindica la “benefactora índole del Gallinazo o Golero como ave rapaz que

---

<sup>152</sup> Somos Carnaval de Barranquilla, la mirada de sus artistas. Op cit p. 39.

presta un invaluable servicio de salubridad preventiva al devorar cuanto animal muerto divisa desde las alturas”<sup>153</sup>.

- **Simbología:** Representa el diario vivir de los gallinazos. Esta se compone de dos ritmos musicales: el primero se encuentra acompasado y lento y alude al momento en que goleros empiecen su ronda alrededor de la presa, la cual es un burro muerto olvidado por su dueño. El segundo ritmo acompaña la acción de devorarse la presa y su feliz vuelo. El primero en acercarse a la presa el rey.
- **Vestuario:** Los bailarines usan enterizos-bombacho con alas que se pliegan y despliegan de los brazos, y máscaras que imitan la fisionomía del gallinazo. El enterizo varía de color entre negro y blanco
- **Máscaras:** En esta danza encontramos máscaras de dos tipos: la del Rey Gallinazo la cual es blanca con un esplendoroso pico y cresta de colores, de expresión altiva y con majestuosidad en razón de quien comanda la danza y el festín. Las máscaras de los otros goleros son totalmente negras, de iguales rasgos fisionómicos que el anterior, pero cuya expresión es humilde y obediente, en razón de servidumbre al “rey”. Se elaboran a partir de moldes de arcilla o barro.
- **Danza del Caimán:** Procedente de Ciénaga, Magdalena en la Costa Caribe. Surge a través de las fabulas y la tradición oral.
- **Argumento:** En puerto Cachimbero un caimán se comió a Tomasita Bujato, “una niña hija de pescadores, en la fecha en que se festejaba su cumpleaños, un 20 de enero, día de San Sebastián, fecha que desde la Colonia era considerada inicio del carnaval, nueve días antes de la celebración de la Virgen de la Purificación de la Candelaria<sup>154</sup>.”
- **Simbología:** El caimán como personaje central ejerce gran fuerza y poderío, encarnando un tipo de símbolo totémico, el cual es representativo en la región, perteneciente a la “Cultura Anfibia”.

---

<sup>153</sup> Dossier de la UNESCO. Ibid. p.86

<sup>154</sup> Ibid. p.95

(...) la Danza del Caimán (de Ciénaga) representa la fuerza vital de la naturaleza, la potencia colosal de los cauces y remansos de agua en las culturas anfibias, donde se es pescador o agricultor según sea la estación del año. El caimán es la encarnación de esa fuerza y el símbolo más poderoso de estas culturas, al mismo tiempo que es evidente su fuerte simbología de fecundante virilidad.<sup>155</sup>

- **Vestuario:** Los ‘pescadores’ llevan pantalón bajo la rodilla, una camisa blanca o “amansaloco” que es un tipo de camisa destinada a trabajo arduo. Usan sombrero y pañuelo, y calzan zapatos planos. En el caso de las mujeres llevan una blusa blanca con escote y cuello en palangana con volantes, además de una falda amplia de colores. Adicionalmente a esto usan aretes collares y una pañoleta en su cabeza.

#### 7.2.1.1. Danzas especiales

Son danzas con coreografías tradicionales, pero no representan un argumento propio y tradicional del Carnaval, y no tienen versos en su formato de expresión.

- **Danzas de Diablos:** Son la cuota hispana por tradición del Carnaval. Tuvieron sus primeras manifestaciones “como reflejo de la imposición cultural europea” en las antiguas celebraciones de carácter popular y religioso de los pueblos de Bolívar, Magdalena, y Cesar en razón del Corpus Christi.
- **Simbolismo:** Estos diablos son el resultado de una imposición del cristianismo en los nativos, pues introducen en sus creencias míticas ciertos valores propios de los españoles, donde se aprovecharon del politeísmo naturalista de los indígenas, y convirtieron algunos de los ‘buenos’ espíritus de su religión en ‘espíritus malvados’ tomados como “diablos” en la “iconografía euro cristiana, haciéndolos enfrentar al Santísimo, dentro de la puesta en escena de una significativa liturgia católica<sup>156</sup>.”

En estos se encuentran los Diablos Arlequines y los Diablos Espejos. Los primeros se caracterizan porque en sus comparsas lanzan a lo alto grandes bocanadas de fuego. Los segundos llevan máscaras y alrededor de ellas acomodan muchos espejos, para reflejar los rayos del sol.

---

<sup>155</sup> HENRIQUEZ, Guillermo. Reflexiones sobre el Carnaval de Ciénaga. En: El informador. Santa Marta Tomado de: Carnaval de Barranquilla, Dossier de la UNESCO. P.96

<sup>156</sup> Dossier de la UNESCO. Ibid. p.99.

- **Danzas de Indios:** Son bailes inspirados en rituales indígenas, ubicados a las orillas del río Magdalena como los Trenza o los Farotos. Se caracterizan estas danzas por la coordinación entre el paso mientras entrelazan cintas o cuerdas al son de la música. Disciplina, organización y coordinación son características fundamentales de este baile.
- **Danza de las Farotas:** Proveniente de la tribu Farotos, es considerado la danza más singular del Carnaval.<sup>157</sup> La danza trata de una venganza indígena por la barbarie sufrida por conquistadores europeos contra su tribu. La danza se conforma de 13 hombres disfrazados de mujer al “Son de Farotas”. Poseen una vestimenta completamente femenina pero su kinesia es totalmente masculina, agresiva y burlesca. Los danzantes además llevan un paraguas y un sombrero adornado con flores.
- **Danza de los Indios Chimilas:** Representa la historia de una princesa indígena la cual se rebela contra su cacique y es castigada a muerte. Se divide en doce partes entre las que se cuentan la tejida de la Trenza, la pelea de la Pola, y su muerte, acto con el que la danza concluye.<sup>158</sup>
- **Históricamente:** Tiene su fundamento en la Conquista a partir de un drama histórico-religioso el cual narra las luchas entre españoles e indios durante ese periodo.
- **Personajes:** El cacique, el Capitán, la Cacica, la Capitana, la Pola y los indios e indias rasos.
- **Vestuario:** Las mujeres usan una blusa corta sin cuellos ni mangas y una falda corta. Los hombres usan pantalón bajo la rodilla y chaleco o camisa. Esta vestimenta varía en las diversas manifestaciones de danzas de indios.

---

<sup>157</sup> Somos Carnaval de Barranquilla, la mirada de sus artistas. Op. cit.

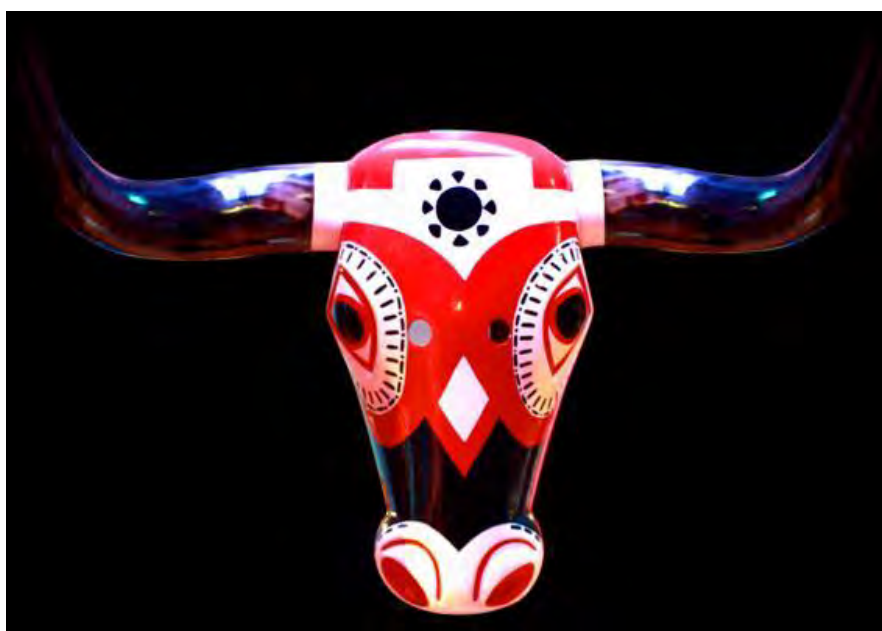
<sup>158</sup> Dossier de la UNESCO Op. Cit p. 93

**7.2.2 Las máscaras.** Las siguientes son las máscaras tradicionales que se encuentran en la sala Elsa Caridi de la Fundación Carnaval de Barranquilla y fueron tomadas de la página web oficial del Carnaval de Barranquilla<sup>159</sup>.

### **Danza de los Congos**

- Cuadrilla de animales:

#### **Ilustración 1. Máscara de Torito**



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla.

- **Máscara:** Es la máscara más representativa de las danzas de Congos (Negros), en las que el Toro mayor lidera la cuadrilla de animales.
- **Diseño:** Tradicional del barrio Rebolo, Barranquilla, data de 1878 y fue transmitido por el tallador Rocha y reconocido por Artesanías de Colombia en

---

<sup>159</sup> Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, [en línea] Fundación Carnaval de Barranquilla.[consultado 15 de marzo de 2017] Disponible en Internet: <http://www.carnavaldebarranquilla.org/miniweb/mascaras/>



1996; la máscara original se conserva en la Casa Museo de la danza El Torito, BARRIO Rebolo, Barranquilla.

- **Artesano:** Reproducción de Luis Carlos Asís, Taller Carnaval Tradicional, Soledad, Atlántico.
- **Técnica y materiales:** Madera tallada, pintada con esmaltes y decorada con espejo; cachos de res, cascabeles de latón, pañoletas y cintas de satín.

### Ilustración 2. Máscara de Torito



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla.

- **Máscara:** Es la máscara más representativa de las danzas de Congos (Negros), en las que el Toro mayor lidera la cuadrilla de animales.
- **Diseño:** Tradicional de Rebolo, Barranquilla, recreado por Francisco Padilla.

- **Artesano:** Francisco Padilla, Taller El Tigre, Galapa, Atlántico, galardonado con la medalla de la maestría artesanal en 1987.
- **Técnica y materiales:** Madera tallada y pintada con esmaltes y decorada con espejo; cachos de res, cascabeles de latón, pañoletas y cintas de satín.

### Ilustración 3. Máscara de Torito



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla.

- **Máscara:** Es la máscara más representativa de las danzas de Congos (Negros), en las que el Toro mayor lidera la cuadrilla de animales.
- **Diseño:** Tradicional del barrio Rebolo, Barranquilla, transmitido por el tallador “Mañe” Herrera en el período 1950-1980.

- **Artesano:** Luis Carlos Asís, Taller Carnaval Tradicional, Soledad, Atlántico.
- **Técnica y materiales:** Madera tallada, pintada con esmaltes; cachos de res, cascabeles de latón, pañoletas y cintas de satín.

#### Ilustración 4. Máscara de Torito



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla.

- **Máscara:** Es la máscara más representativa de las danzas de Congos (Negros), en las que el Toro mayor lidera la cuadrilla de animales.
- **Diseño:** Tradicional de Rebolo, Barranquilla, transmitido por el tallador "Mañe" Herrera en el período 1950-1980.

- **Artesano:** Luis Carlos Asís, Taller Carnaval Tradicional, Soledad, Atlántico.
- **Técnica y materiales:** Madera tallada, pintada con esmaltes; cachos de res, cascabeles de latón, pañoletas y cintas de satín.

**Ilustración 5. Máscara de Torito**



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla.

- **Máscara:** Es la máscara más representativa de las danzas de Congos (Negros), en las que el Toro Mayor lidera la cuadrilla de animales.
- **Diseño:** Anónimo, tradicional de Rebolo, Barranquilla.
- **Artesano:** Luis Carlos Asís, Taller Carnaval Tradicional, Soledad, Atlántico.

- **Técnica y materiales:** Madera tallada, pintada con esmaltes; cachos de res, cascabeles de latón, pañoletas y cintas de satín.

#### Ilustración 6. Máscara de Gorila



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla.

- **Máscara:** Hace parte de la cuadrilla de animales de las danzas de Congos (Negros).
- **Diseño:** Anónimo, tradicional del carnaval; recuperación oral del artesano Luis Carlos Asís.
- **Artesano:** Luis Carlos Asís, Taller Carnaval Tradicional, Soledad, Atlántico.

- **Técnica y materiales:** Madera tallada y pintada con esmaltes.

### Ilustración 7. Máscara de Tigre



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla.

- **Máscara:** Hace parte de la cuadrilla de animales de las danzas de Congos (Negros).
- **Diseño:** Tradicional del barrio Rebolo, Barranquilla, con mandíbula articulada; transmitido por el tallador “Mañe” Herrera en el período 1950-1980 y reconocido por Artesanías de Colombia en 1996.
- **Artesano:** Luis Carlos Asís, Taller Carnaval Tradicional, Soledad, Atlántico.

- Técnica y materiales: Madera tallada y pintada con esmaltes; bigotes de pelo de caballo

### Ilustración 8. Máscara de Tigre



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla.

- **Máscara:** Hace parte de la cuadrilla de animales de las danzas de Congos (Negros).
- **Diseño:** Tradicional de la danza El Torito; con mandíbula articulada.
- **Artesano:** Isaac de la Hoz, Taller El Torito, Rebolo, Barranquilla.
- **Técnica y materiales:** Madera tallada y pintada con esmaltes; bigotes de pelo de caballo.

### Ilustración 9. Máscara de Tigre



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla.

- **Máscara:** Hace parte de la cuadrilla de animales de las danzas de Congos (Negros).
- **Diseño:** Tradicional del barrio Rebolo, recreado por Alfonso Fontalvo en 1996; con mandíbula articulada.
- **Artesano:** Alfonso Fontalvo, Danza El Torito, Rebolo, Barranquilla.
- **Técnica y materiales:** Madera tallada y pintada con esmaltes; bigotes de pelo de caballo.



### Ilustración 10. Máscara de Burro Negro



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla.

- **Máscara:** Hace parte de la cuadrilla de animales de las danzas de Congos (Negros).
- **Diseño:** Tradicional del barrio Rebolo, Barranquilla, con mandíbula articulada; transmitido por el tallador “Mañe” Herrera en el período 1950-1980 y reconocido por Artesanías de Colombia en 1996.
- **Artesano:** Luis Carlos Asís, Taller Carnaval Tradicional, Soledad, Atlántico.

- **Técnica y materiales:** Madera tallada y pintada con esmaltes.

### Ilustración 11. Máscara de Burro Blanco



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla.

- **Máscara:** Hace parte de la cuadrilla de animales de las danzas de Congos (Negros).
- **Diseño:** Tradicional del barrio Rebolo, Barranquilla, con mandíbula articulada; transmitido por el tallador “Mañe” Herrera en el período 1950-1980 y reconocido por Artesanías de Colombia en 1996.
- **Artesano:** Luis Carlos Asís, Taller Carnaval Tradicional, Soledad, Atlántico.

- **Técnica y materiales:** Madera tallada y pintada con esmaltes.

### Ilustración 12. Máscara de Burro Chivo



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla.

- **Máscara:** Hace parte de la cuadrilla de animales de las danzas de Congos (Negros).
- **Diseño:** Tradicional del barrio Rebolo, Barranquilla; transmitido por el tallador “Mañe” Herrera en el período 1950-1980 y reconocido por Artesanías de Colombia en 1996.
- **Artesano:** Luis Carlos Asís, Taller Carnaval Tradicional, Soledad, Atlántico.

- **Técnica y materiales:** Madera tallada y pintada con esmaltes; barba de fique.

**Ilustración 13. Máscara de Perro Negro**



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla.

- **Máscara:** Emblemática de la danza del Perro Negro que se estableció en el carnaval 1932. Hoy forma parte de la cuadrilla de animales de las danzas de Congos (Negros).
- **Diseño:** Anónimo, tradicional de Rebolo, Barranquilla.
- **Artesano:** Luis Carlos Asís, Taller Carnaval Tradicional, Soledad, Atlántico.

- **Técnica y materiales:** Madera tallada y pintada con esmaltes.

### Danza de Micos y Micas

#### Ilustración 14 Máscara de Mico



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla

- **Máscara:** Propia de la danza Micos y Micas de la Costa, de origen indígena, que participa en el carnaval desde 1967. Sus integrantes disfrazados de simios se agrupan en desorden y movimiento permanentes, imitando al animal con agilidad y expresión corporal.
- **Diseño:** Tradicional de Barranquilla, transmitido por el tallador Vicente Pérez “Pisinga” y reconocido por Artesanías de Colombia en 1996.

- **Artesano:** Luis Carlos Asís, Taller Carnaval Tradicional, Soledad, Atlántico.
- **Técnica y materiales:** Madera tallada y pintada con esmaltes.

### Danza de Diablos

#### Ilustración 15. Máscara de Diablo



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla.

- **Máscara:** Su origen se remonta a la fiesta del Corpus Christi en América (SXVI), en la que diablos danzantes enfrentaban a las Cucambas, aves nativas, escenificando la lucha entre el Bien y el Mal. Se destaca hoy sus danzas de los Diablos Arlequines de Sabanalarga y Diablos Espejos de Soledad.
- **Diseño:** Propio de las danzas mencionadas; fue transmitido oralmente por Alfonso Fontalvo, de la Danza El Torito Ribeño y reconocido por Artesanías de

Colombia en 1996; los colmillos dorados y espejos expresan el temor y seducción propios de este personaje en el imaginario popular Caribe colombiano.

- **Artesano:** Luis Carlos Asís, Taller Carnaval Tradicional, Soledad, Atlántico.
- **Técnica y materiales:** Madera tallada y pintada con esmaltes y decorada con espejos.

### Danza del Garabato

#### Ilustración 16. Máscara de Muerte



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla.

- **Máscara:** En la danza del Garabato, de origen español, la Muerte enfrenta al Espíritu carnavalero, personificación de la vida, siendo derrotada por este.
- **Diseño:** Tradicional del carnaval, recreado oralmente por Luis Carlos Asís.
- **Artesano:** Luis Carlos Asís, Taller Carnaval Tradicional, Soledad, Atlántico.

- **Técnica y materiales:** Madera tallada y pintada con esmaltes.

### Máscaras decorativas

#### Ilustración 17. Máscara de Toro Miura



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla.

- **Máscara:** Máscara del carnaval decorativa.
- **Diseño:** Creado por Manuel Pertuz en 1993. Su volumetría y redondeces reproducen con mayor realismo la cabeza del animal. Las curvas en amarillo, azul, blanco y negro demarcan el rostro; como distintivo luce una estrella blanca y puntos de colores en la frente.



- **Artesano:** Manuel Pertuz, Taller El Toro Miura, Galapa, Atlántico; galardonado con la medalla de la maestría artesanal en 2001.
- **Técnica y materiales:** Madera tallada y pintada con esmaltes.

**Ilustración 18. Máscara de Chivo**



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla.

- **Máscara:** Máscara del carnaval decorativa.
- **Diseño:** Creado por Manuel Pertuz en 1993. Las curvas en amarillo, azul, blanco y negro demarcan el rostro.

- **Artesano:** Manuel Pertuz, Taller El Toro Miura, Galapa, Atlántico; galardonado con la medalla de la maestría artesanal en 2001.
- **Técnica y materiales:** Madera tallada y pintada con esmaltes. Cachos de madera.

**Ilustración 19. Máscara de Tigre**



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla.

- **Máscara:** Máscara del carnaval decorativa.
- **Diseño:** Creado por Manuel Pertuz en 1993. Su forma corresponde a su función de objeto para exhibir; la abstracción de las manchas del tigre destaca su rostro.

- **Artesano:** Manuel Pertuz, Taller El Toro Miura, Galapa, Atlántico; galardonado con la medalla de la maestría artesanal en 2001.
- **Técnica y materiales:** Madera tallada y pintada con esmaltes.

**Ilustración 20. Máscara de Cebra**



**Fuente:** Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla.

- **Máscara:** Máscara del carnaval para uso.
- **Diseño:** Original de Francisco Padilla. Con lucimiento de acabados recrea la presencia de la fauna africana en el carnaval.

- **Artesano:** Francisco Padilla, Taller El Tigre, Galapa, Atlántico, galardonado con la medalla de la maestría artesanal en 1987.
- **Técnica y materiales:** Madera tallada y pintada con esmaltes.

**7.2.3 Personajes de tradición – Disfraces y comparsas.** El Carnaval de Barranquilla es anualmente un espacio para el encuentro de la creatividad y picardía propias del barranquillero, los cuales son expresados a través de los **disfraces y comparsas** donde se da rienda suelta a la imaginación. Los primeros Son el elemento principal de todo carnaval; los trajes implementados buscan distraer, representar, imitar, parodiar, escandalizar o llamar la atención. Los disfraces pueden representar personajes reales o ficticios. Es en general el “arma” perfecta del barranquillero para disfrutar y pasar de incognito en tiempos de carnaval. Por otro lado, las **comparsas:** Son agrupaciones tradicionales del carnaval que usan disfraces en razón de un argumento, los cuales manejan una coreografía al son de la música.

#### ❖ Personajes Tradicionales:

- **Marimonda:** Invento del barranquillero de antaño, dicharachero, burlesco, mamador de gallo, tratando de ridiculizar los convencionalismos sociales y la alta sociedad ridiculizándose a sí mismo, tomando creativamente lo que tiene a la mano para producir su propio disfraz y fastidiar a los aburridos con sus gestos y su pito<sup>160</sup>.
- **María Moñitos:** Es un disfraz realizado en honor a Emil Castellanos un “atrevido personaje que adornaba su cabello con cintas y cortos vestidos de colores” y que se acercaba a los caminantes desprevenidos, a quienes abrazaba y acariciaba aprovechando su miedo al ridículo<sup>161</sup>.
- **El Descabezado:** Con apariencia moribunda, este disfraz hace referencia a la época de la violencia bipartidista, el cual “está integrado por una gran estructura con cuerpo humano que no tiene cabeza”. Este en los desfiles lleva en sus manos

---

<sup>160</sup> Somos Carnaval de Barranquilla, la mirada de sus artistas. Op. cit. p. 34.

<sup>161</sup> Somos Carnaval de Barranquilla, la mirada de sus artistas. Ibíd.

un machete amenazador y su cabeza, la cual tiene una apariencia ensangrentada con la lengua afuera, generando gran pudor.<sup>162</sup>

- **Muñeconas y Cabezones:** Este disfraz asemeja personajes europeos famosos, los cuales personifican el carácter y personalidad barranquilleros, burlones, satíricos, representados en muñeconas o gigantones que participan de los desfiles del Carnaval.
- **Africanos:** Esta comparsa representa y homenaja a los africanos traídos a América en tiempos de la colonia, donde fueron obligados a dejar sus costumbres y transformar sus ritos. Por tal razón los danzantes pintan totalmente sus cuerpos de negro mientras usan accesorios alusivos a su esclavitud.<sup>163</sup>
- **Tigre:** Disfraz y máscara pertenecientes a la cuadrilla de animales de la danza del Congo, él cuenta con la misma antigüedad que el Carnaval mismo. Este disfraz es “la representación viva de los antiguos ritos africanos, en los que los hombres vestidos como uno u otro animal creían atrapar sus virtudes y poderes para enfrenar la guerra o simplemente rendirles tributo<sup>164</sup>.”
- **Cantinflas:** Es la mera representación del comediante mexicano, de quien copia sus brincos jocosos, sus pasos y su hablar acompasado. Su disfraz es de pantalón a media cadera, y diminutos bigotes los cuales se llevan toda la atención del público<sup>165</sup>.
- **Monocuco:** Es el clásico bufón de este carnaval, con su estilo peculiar y burlesco, con unas caretas, capucha, guantes, zapatones y una ligera varita para

---

<sup>162</sup> Somos Carnaval de Barranquilla, la mirada de sus artistas. Op., cit.

<sup>163</sup> Ibíd. p. 35.

<sup>164</sup> Ibíd. p. 35.

<sup>165</sup> Ibíd. p. 35.

hacer cosquillas a la gente, hacer necedades, y fastidiar con impertinencias por la calle con sus usuales “monicongadas”<sup>166</sup>.

- **Negrita Puloy:** La coqueta del carnaval. Las mujeres se disfrazan con un vestido rojo con blanco, con un bombacho y un delantal para los oficios, mientras llevan consigo una sombrilla con cintas y moñitos de colores, para acompañarlas en su coqueto bailar<sup>167</sup>.

- **La Loca:** Disfraces como este permiten romper el miedo al ridículo. Ninfa Barros fue la promotora de este disfraz en 1989 usando harapos, su cara sucia, con los ojos fuera de onda y una roca en la mano, convirtiéndose con el paso del tiempo en uno de los personajes de la fiesta carnalera<sup>168</sup>.

- **Joselito Carnaval:** El mayor símbolo de esta fiesta caribeña, representa la alegría, el festín y el jolgorio de la celebración al dios Momo. Nace al inicio del pre-carnaval, y muere el martes al final de las fiestas, llorado por las viudas alegres. Algunas transmisiones orales dicen que se hace en honor a un “barranquillero enamorado de los carnavales”, el cual se perdía desde el sábado, paseándose por fiestas, verbenas y todo acto carnavalesco que hubiera, acompañado siempre de ron. Encontrado por su familia el martes inconsciente por la borrachera lo creyeron muerto, razón por la cual se había organizado el entierro alrededor de la ciudad. Este se despierta mientras culminaba el entierro y dice: “No estaba muerto... estaba de parranda”<sup>169</sup>...

**7.2.4 Entrevistas.** Las entrevistas se realizaron a 3 actores directos del Carnaval de Barranquilla, de los cuales, cada uno cumple una función específica y distinta en el mismo. Los entrevistados fueron: el maestro tallerista **Francisco Padilla, el**

---

<sup>166</sup> DURÁN, José Gregorio. Danzas del caimán cienaguero y los coyongos: su ritual cíclico de apertura en el Carnaval de Barranquilla. En Revista INVESTIGIUM IRE: Ciencias Sociales y Humanas Vol. 4. No. 1,

<sup>167</sup> Somos Carnaval de Barranquilla, la mirada de sus artistas. Op., cit.

<sup>168</sup> Dossier de la UNESCO. Ibid. p.86.

<sup>169</sup> Joselito Carnaval. ¡El Carnaval de Barranquilla Quien lo Vive, es Quien lo Goza! [en línea] [consultado el 15 de marzo de 2017] Disponible en Internet: <http://www.carnavalesbarranquilla.com/2010/12/joselito-carnaval.html>

líder de los más de 120 años de la danza del torito **Alfonso Fontalvo**, y la otra entrevista se le realizó a **Julio Charris** productor audiovisual y documental de las fiestas y danzas del Carnaval de Barranquilla.

El tipo de entrevista realizada fue semi-estructurada, pues, aunque se planearon las preguntas con anticipación, se generaron preguntas adicionales o se omitieron algunas que, por explicaciones u otras fueron explicadas en otras preguntas.

De las entrevistas se obtuvo información relevante, y se pudo identificar por otro lado aspectos fundamentales sobre el Carnaval, y reforzar otros datos que fueron hipótesis propias a partir de documentos leídos o información de los mismos.

El primero, Francisco Padilla, es un habitante del municipio de Galapa, municipio que ingresó aproximadamente hace más de 50 años a participar en el Carnaval, y uno de los factores determinantes para el éxito de sus comparsas y danzas, era la precisión y gran diseño en las máscaras, además de la combinación de colores primarios, lo que los hacía más llamativos. Él describió el proceso de creación de la máscara, para empezar, la madera no es tallada, sino reciclada, usan la madera muerta como materia prima, sobre ella hacen el boceto inicial, de lo que sea que se vaya a tallar. Terminado el proceso de la talla, se recorta lo que sobra, se lija, pule y limpia. Cuando ya el animal está tallado y empastado, se pasa a la pintura y decoración. Para este proceso solo se manejan unos punzones, otras pequeñas herramientas, las manos y la memoria “lo más importante, el disco duro (Señala su cabeza) que es donde está toda la información.”<sup>(\*)</sup>

Algo que quedó claro en esta entrevista es que, lo más importante en las máscaras en cuanto a la tradición, no es la decoración de la máscara, sino la máscara misma, el animal que ésta representa, dado que según el maestro Padilla, las formas de las máscaras depende mucho de la cultura de la cual proviene, mientras la pintura de las máscaras es instintiva y cada taller tiene una forma propia de hacerlo, sin embargo, él lo dice porque es portador de la tradición\*, una persona que desconozca el Carnaval de Barranquilla, no pintaría las máscaras de la forma en que él y los otros artesanos lo harían.

---

<sup>(\*)</sup> Anexo. Entrevista Francisco Padilla.

\* Galapa es un municipio que hace cientos de años fue poblado por la población indígena Mocaná, eso explica su tradición artesana, además del cruce con las demás etnias, negra y blanca, lo que lo hace a él, uno de los portadores fundamentales de la tradición.

Para pintar las máscaras usan vinilo acrílico (en un principio era esmalte, aunque era malo para la salud), y para darle el terminado, usan resina templada, la cual se aplica de a poco para poderse manejar en la máscara.

Los colores utilizados son los primarios principalmente: **“Usamos los primarios, y ahora le estamos incluyendo los secundarios como el fucsia, el naranja, el verde brillante y el morado”**, decía el maestro padilla. Por un lado, esos son los colores porque la mezcla en esmalte no se daba fácilmente, entonces debían utilizarse los colores primarios. Por otro lado, las máscaras no mezclan más de 3 colores porque quedan como un “sancocho”, sin embargo, hay ocasiones en los que tiene los 3 pigmentos primarios más el color blanco, el negro y algún color secundario.

Por otro lado, el segundo Alfonso Fontalvo es el 4to sucesor de la tradición del baile del torito, fundada por su abuelo en 1878, “Fue una danza que siempre ha tenido su presencia en el Carnaval, toda la vida, y no ha fallado ningún año en absoluto, ni cuando hubo las guerras(...)” pues como decía el General Heriberto Arturo Vengoechea “ Si por allá hay una guerra de sangre y de muertos, vamos a hacer nosotros aquí una batalla, pero que sea de flores”, dando como nacimiento la batalla de flores, espectáculo principal de esta celebración.

La danza del Torito nació como rebeldía de Elías, su abuelo, contra la danza del Toro Grande, proveniente de Barrio abajo. La máscara usada en esa danza es la máscara de torito más antigua usada en el Carnaval.

Seguidamente se le preguntó la razón del Torito como representante de la danza, respondiendo lo siguiente: “Lo que pasa es que aquí siempre en esto del carnaval, siempre influyó el nombre de los animales, y cuando el carnaval empezó a desarrollarse, empezó con disfraces de los animales, animales criollos, eso era lo que inspiraba al hombre antes, porque el hombre de Barranquilla de aquella época era un hombre romántico (romanticismo) y entonces se dedicaba a la naturaleza” (hablando del hombre blanco, pues los demás estaban inmersos per sé en la naturaleza). Sin embargo, a su respuesta, al señor Fontalvo le sucedía lo mismo que a Padilla, al estar inmersos en la tradición y no estudiarla, no conocían las razones reales por las cuales las máscaras o los simbolismos que se utilizaban eran esos.

Algo importante que mencionó Fontalvo, era que el Carnaval para él significaba vida:



Para mí significa lo que es la vida, porque en realidad nosotros nacimos de ella, y todos nos enamoramos, tu vieras ese niño que acaba de llegar aquí que se llama Sebastián, tu vieras ese niño, me pregunta por los colores, ya toca el tambor, ya está escribiendo y termina cantando versos porque ya los ha oído, eso significa que ahí ya está metido dentro del corazón de esto, para nosotros es como la sangre, es todo, es la identidad, es familia, Hablar del torito es igual a hablar de los Fontalvo, y eso me llena de orgullo, como decía Cantinflas Ichido de orgullo\*.

Por otro lado, la entrevista con Fontalvo no surgió gran efecto, dado que por su edad, las respuestas que daba no eran muy significativas, y se enfocó más en hacerse auto-publicidad y renombre, que contar la esencia misma de lo que se preguntaba.

Finalmente, la tercera entrevista fue a Julio Charris, fue gratificante, además que era un viejo amigo de mi familia.

En realidad, el Carnaval es un Teatro, donde todas y cada una de las personas o habitantes de Barranquilla son partícipes de una u otra forma, porque todos en esos días se transforman en actores de Carnaval, ya sea disfrazándose de una cumbia, una comparsa o disfraces individuales en sus casas, en los bailes, las verbenas y esas cosas. Y todo el mundo adopta una posición de actor, de vivir unas fiestas donde cada uno pone lo mejor de sí, igual a veces el disfraz no es un disfraz elaborado, con ponerse unos zapatos viejos, unos blue jeans rotos, un saco al revés con una corbata, pintarse la cara, un sombrero, ya es un actor del Carnaval.\*\*

Charris, menciona una de las graves falencias que sufre ahora el carnaval y es que “los niños sobre todo creen que el carnaval es echarse espuma (...)” y eso no es una manifestación Cultural como si lo es el Carnaval.

Los bailes mantienen siempre su tradición, especialmente las danzas “tradicionales”, pues además deben cumplir ciertos requisitos impuestos por los organizadores del Carnaval, para prevalecer los valores y tradiciones de las mismas. En eso se incluye los trajes y vestimentas, dice que son los mismos, y que cada año varían (por el espectáculo) pero levemente, variaciones pequeñas en color, pero no se pierde el significado.

---

\* Anexo. Entrevista Alfonso Fontalvo.

\*\* Anexo. Entrevista Julio Charris.

Por otro lado, Charris menciona que los disfraces y vestimentas permiten a los Barranquilleros dejar salir su lado alegre, mamador de gallo, y que, los disfraces y máscaras están hechas para cada personalidad, cada una de ellas transmite y tiene un origen diferente, lo que la hace especial dentro del amplio marco de máscaras del Carnaval.

Habló específicamente sobre las máscaras zoomorfas:

En los Congos salen todo un zoológico allí, esa es su tradición y siempre los Congos que son los negros africanos, siempre llevan un gay disfrazado de mujer, siempre, en toda su historia, siempre llevan una persona disfrazada de mujer y usualmente es gay. Y además está acompañada la danza del Congo, danza negra de ancestro africano, y por eso tanto llevan las máscaras zoomorfas, van toritos, burros, tigres, gorilas, en fin, toda esta parafernalia animal. También encontramos máscaras en otras danzas, por ejemplo, los diablos arlequines, y no está presente el animal en ella. Pero en cambio en otras manifestaciones como otra danza que hubo como el Rey del río, que era el caimán como Tótem, su elemento, y tenían una cabeza de caimán gigantesca que iba abriendo el desfile, y el caimán de Ciénaga, hay 2 danzas que hacen referencia al caimán. El caimán de Plato el Hombre caimán que fue un hombre que se comió a un caimán y el caimán cienaguero que se comió una niña, ambos son elementos fundamentales en el Carnaval de Barranquilla. El caimán, sobre todo, por ser Barranquilla una ciudad pegada al río Magdalena, y además todas las manifestaciones que vienen del río a nutrir el Carnaval de Barranquilla, igual las danzas africanas, los cabildos de los negros en Cartagena son los primeros clientes del Carnaval de Barranquilla, sin embargo, ellos no usaban máscaras, sino que las máscaras son más del departamento del atlántico (los Mocaná, como indígenas con tradición mascarera)

...

El torito es el elemento, el que representa la danza de los Congos, por eso la danza de los Congos de Fontalvo se llama la Danza del Torito, en el caso de los Coyongos vienen de la ribera del río donde todas esas danzas, los coyongos, farotas, los gayegos (danzas de relación con versos, que tienen una historia, como el paloteo), son manifestaciones en contra por decirlo así de los españoles en su época, todas estas danzas representan la rebeldía del pueblo contra el yugo español” (...)<sup>170</sup>

---

<sup>170</sup> *Ibíd.*

### 7.2.5 Descripción de las máscaras. Las máscaras tradicionales principalmente las zoomorfas, son una

Expresión del mestizaje cultural que se dio en festividades religiosas y civiles (Corpus Christi, Cabildos), promovidos por los colonizadores en el caribe colombiano, siendo representaciones de rituales aborígenes y africanos que se integraron a festividades europeas y a nuevas formas de control social, los cuales aportan elementos de memoria, resistencia y reconocimiento de la identidad amenazada. Tomaron forma en celebraciones de Cartagena, Santa Marta, Mompo, Valledupar, pueblos ribereños del Magdalena y las sabanas. Las máscaras llegaron a Barranquilla con migrantes durante el auge de desarrollo urbano de mediados del XIX. Actualmente, sin su simbolismo ritual **que marcó su inicio en las festividades**, sirven hoy para jugar al Carnaval con danzas, comparsas y disfraces, como expresión de nuestra identidad cultural.<sup>171</sup>

La principal fuente material de las máscaras se encontraba en casa del maestro Padilla además de las de la Casa Carnaval de Barranquilla, en barrio abajo. En ésta última hay un museo de máscaras de diferentes artistas de la región que han aportado con sus artesanías a ésta festividad. Son esas las máscaras que se analizaron de la siguiente manera: Hay 2 matrices de análisis.

Una de las matrices responde a un trabajo sistemático, donde, evaluación se puede realizar de una manera más cuantitativa y estadística. Esta responde a los elementos básicos de la comunicación gráfica mencionados en el marco teórico: punto, línea, plano, volumen, dimensión, color, valor y textura, además de los elementos básicos de formación y relación: posición, escala y equilibrio, cada uno de ellos con magnitudes medibles para hacer mucho más sencilla la caracterización general de las máscaras. También se trabaja con los a los niveles de iconicidad de 1 – 10 donde 10 es el nivel de iconicidad más alto = realidad misma, y 1 es el nivel de abstracción más alto (formas básicas), los cuales son medidos de forma general desde lo morfológico y sintáctico de las máscaras. En la parte final de la tabla aparece la semiótica de Barthes con los mensajes denotativos y connotativos. Para la definición semántica, principalmente de los mensajes connotativos, no solo se presenta la máscara como un objeto desarticulado, sino que por el contrario es necesario entender a qué danza pertenece, en qué momento surgió la máscara y cuál fue la razón de que apareciera, además de entender el sentido de la danza misma en la cual se usa, pues no debemos olvidar que por el mismo hecho de ser máscara (personaje en griego) permite que quien la usa se identifique con el personaje que está portando.

---

<sup>171</sup> CAMARGO, Aser. El universo de las Máscaras del Carnaval de Barranquilla: Origen, Evolución y Proyección. Presentación. Fundación Carnaval de Barranquilla. Barranquilla, agosto 2012.

Por otro lado, los arquetipos de Propp se encuentran en el lado lateral de la tabla realizando un cruce con los elementos básicos de la comunicación gráfica, dado que si pensamos por ejemplo en los arquetipos, villano o héroe, estos suelen ser representados de maneras comunes, por ejemplo el villano es encorvado, o narizón, o con grandes ojeras que enmarcan su maldad, por otro lado, el héroe es colorido, fuerte, y suele cumplir cánones de belleza y también psicológicos, es así como basados en esos pre-conceptos y estereotipos, las características de las máscaras permitirían ser comparadas con las de un personaje o arquetipo, que en un futuro se convertirían en los personajes de una historia.

La razón por la cual, en la tabla, la sección de línea se encuentra cubierta de negro, de tal forma que no pudiese ser marcada como un elemento de valor a la hora de pensar en los arquetipos, es porque según el maestro Padilla, las líneas son marcas distintivas de los talleres artesanos, algunos producen línea punteada, otros la pintan de forma regular y continua, y otros no la presentan.

A continuación, se muestra la ficha de análisis de las máscaras:

### **Ficha de análisis**

**Figura 6. Tabla de Análisis**

**Tabla de análisis de las máscaras zoomorfas  
del Carnaval de Barranquilla**

**Información básica**

Tipo de animal \_\_\_\_\_

Artesano \_\_\_\_\_

Origen étnico \_\_\_\_\_

Danza en la cual se muestra \_\_\_\_\_

Año de creación \_\_\_\_\_



( Continuación figura 7)

	Otro*	El falso héroe	El héroe	El mandatario	Princesa o personaje que se busca	El auxiliar	Donante	Agresor
Punto <input type="checkbox"/> Nulo <input type="checkbox"/> Escaso <input type="checkbox"/> Alto <input type="checkbox"/> Muy alto								
Línea <input type="checkbox"/> Fluida <input type="checkbox"/> Precisa <input type="checkbox"/> Continua <input type="checkbox"/> Discontinua								
Plano <input type="checkbox"/> Geométrico <input type="checkbox"/> Lineal <input type="checkbox"/> Gestual								
Volumen <input type="checkbox"/> Nulo <input type="checkbox"/> Escaso <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Alto <input type="checkbox"/> Muy alto								
Dimensión En relación con las otras máscaras. <input type="checkbox"/> Grande <input type="checkbox"/> Similar <input type="checkbox"/> Pequeño								
Color Matiz <input type="checkbox"/> Rojo <input type="checkbox"/> Naranja <input type="checkbox"/> Amarillo <input type="checkbox"/> Azul <input type="checkbox"/> Verde <input type="checkbox"/> Violeta <input type="checkbox"/> Café <input type="checkbox"/> Negro <input type="checkbox"/> Blanco <input type="checkbox"/> Fluorescente								
Tono <input type="checkbox"/> Muy bajo <input type="checkbox"/> Bajo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Alto <input type="checkbox"/> Muy alto								
Saturación <input type="checkbox"/> Muy bajo <input type="checkbox"/> Bajo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Alto <input type="checkbox"/> Muy alto								
Valor <input type="checkbox"/> Muy bajo <input type="checkbox"/> Bajo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Alto <input type="checkbox"/> Muy alto								
Textura <input type="checkbox"/> Lisa <input type="checkbox"/> Rugosa								
Posición*								
Escala*								
Equilibrio*								

\* Estos valores se miden en función de la danza y su relación en la misma.

\*\*En caso de que el arquetipo sea otro, deben definirse sus cualidades y características comportamentales

Nivel de iconocidad

1  2  3  4  5  6  7  8  9  10

Denotación

Connotación

Al final del documento en los anexos, se puede ver cada una de las máscaras descritas y la tabulación correspondiente. Los resultados se organizaron de la siguiente manera:

**Figura 7. Muestra de Ficha**

Máscara	Punto	Línea	Plano	Volumen	Dimensión	
 Toro mayor	Alto	Precisa	Geométrico	Medio	Similar	
Máscara	Color			Tono	Saturación	Valor
 Toro mayor				Medio	Alto	Medio
Máscara	Textura	Posición	Escala	Equilibrio	Iconicidad	
 Toro mayor	Lisa	Principal	Similar	Composición simétrica, triada de primarios, contraste cromático acromático	8	
Máscara	Denotación	Connotación	Arquetipo/ función			
Toro mayor	Máscara artesanal con forma rectangular irregular. Serie de círculos ordenados de grande a pequeño. Forma ovalada amarilla alrededor de los ojos y alrededor una forma ovalada negra. Cuernos alargados que sobresalen en la parte superior.	El toro es el totem de mayor poder traído de la ideología africana, representa fuerza, virilidad, poder.	Héroe			

Algunos de los resultados encontrados con estas fichas y su organización, fue por ejemplo: que en su mayoría no hay una alta cantidad de puntos, en la mayoría de las máscaras el punto era escaso, sin embargo era mucho más común encontrar el uso de la línea, constantemente usado para separar los colores de la máscara, aunque en algunos casos estas líneas (como en el caso del tigre) eran texturas denotativas del animal, o simplemente decorativas. La mayoría de las máscaras tenían formas geométricas en su construcción, salvo unas excepciones, lo que permite entrever una simbolización o iconización de la realidad y fantasía representado en las máscaras.

Los colores predominantes en las máscaras zoomorfas tradicionales del Carnaval son el blanco y el negro, seguidas por el rojo, el amarillo y el verde, y después el azul y naranja. Las combinaciones de color suelen estar generadas por colores en alta saturación, y contrastes de alto valor vs bajo valor.

Sus formas básicas son diferenciables unas de otras, donde predomina la forma ovalada para la mayoría de máscaras, mientras que las máscaras de aves predominan la forma cónica, generada por la conjunción de su pico con la cabeza.

De las anteriores fichas se destacan algunas máscaras como son: el torito, que además de ser una de las máscaras más reproducidas del carnaval, es también una de las más coloridas; el Tigre, otra de las máscaras más reproducidas, también se destaca el chivo, burro negro, mico y gorila. La primera por ser la máscara líder de la cuadrilla de congos, debe llevar el mismo estandarte por lo que fue denominada héroe. El tigre, además de el torito, es tal vez la máscara más antigua del carnaval (no se especifica) la cual también hacía parte de la danza de congos. Chivo se destaca igual que burro por su connotación negativa, altos contrastes y formas puntiagudas que connotan agresividad, por lo que dentro de los arquetipos fueron mencionados como agresores, o villanos, quienes irían en contravía de los deseos del héroe. Gorila tiene muy bajo valor y saturación, por lo que es muy oscuro, además de que su máscara es tal vez la más grande de la cuadrilla. Y mico porque es la única máscara guardada en el museo de la Casa del Carnaval de una danza indígena.

Por otro lado, se crea una segunda matriz de carácter cualitativo, donde, a partir de los conceptos del marco teórico, el investigador desde su punto de vista analiza las máscaras, matriz para la cual se tomó una muestra de únicamente 6 máscaras las cuales responden a aquellos personajes que serían protagonistas de la historia, haciendo una profundización sobre su análisis. En esta matriz prima el valor semántico de la sintaxis y el color, profundizando de gran manera en aspectos simbólicos, signos, símbolos, mensajes connotativos y denotativos, etc. A continuación, se mostrará una de las matrices.



**Figura 8. Matriz de Análisis**



SEMIÓTICA	
Signo	La máscara es un signo que permite identificar un tigre o jaguar gracias a sus características de forma.
Señal	En la máscara del tigre, encontramos señales como los ojos, orejas, nariz y boca, y muy especialmente las rayas o líneas, color y pelaje, que nos indican que se trata de una cara particular (la de un gran felino).
Símbolo	La máscara como tal es un símbolo del poder y la fuerza que representa el tigre. Los colores empleados no solo son señales de identificación para asociar la máscara al animal, sino que tienen una carga simbólica (ampliada en TEORÍA DEL COLOR).
Denotación	La máscara es una representación de la cabeza de un jaguar con pelaje amarillo, ojos verdes y la cara manchada de pintas negras. Tiene la boca abierta y los ojos miran atentamente de frente.
Connotación	La decoración de la máscara puede asociarse al poder y la energía, presentes en el amarillo de la piel del tigre. Los rasgos rojos, como las orejas, bordes de los ojos y especialmente la boca, connotan peligro y agresividad. Las orejas y ojos apuntando hacia el frente sugieren que el animal es atento y vigilante. Un aspecto que salta a la vista es la poca agresividad que connota al no ser muy visibles los colmillos, sin embargo los bigotes y pelaje agregado permite pensar en una edad avanzada que podría connotar experiencia y sabiduría.
Sintaxis	Los rasgos morfológicos como orejas, ojos, nariz, boca y dientes se encuentran distribuido de forma simétrica con figuras geométricas. Por otro lado, las manchas tienen formas más orgánicas y se esparcen por toda la máscara de manera aparentemente aleatoria.
Semántica	Nuevamente, los elementos anatómicos están situados de tal manera que permiten reconocer un rostro de animal. Mientras que estos connotan equilibrio por su simetría, las manchas dan la sensación de dinamismo y transformación.
Pragmática	La máscara se emplea en la danza tradicional de los Congos africanos, evento en el cual se hace reconocimiento a los ritos y tótems de este continente, para preservar su tradición, tanto en la celebración como en la elaboración de la máscara. Los colores hacen alusión a los colores básicos con los que se trabajaba originariamente, aspecto que se conserva.

(Continuación figura 9)



## TEORÍA DEL COLOR

Brillo

El brillo de la máscara es elevado. Se aproxima a un valor de 6 en una escala de 1-10, debido a su base amarilla y blanca.

Saturación

Dado que los pigmentos con los que fue pintada la máscara son puros, es posible decir que son colores 100% saturados. Esto dado que por tradición se necesitan los pigmentos base, y que por práctica, a mayor saturación, más vida que es propia del Carnaval.

Temperatura

Los colores de la máscara son cálidos pues se destacan el amarillo de la base y los elementos en rojo.

Formas compositivas del color

Armonía

La máscara de tigre, chivo y mico manejan una armonía de color por temperatura y saturación.

Contraste

El contraste se encuentra dado entre la base amarilla de alto valor y el negro / café de muy bajo valor o brillo.

## NIVELES ICÓNICOS

Figurativo/Iconico

La máscara del tigre tiene un nivel de iconicidad medio, gracias a que su colorido se asemeja al de un verdadero jaguar, y posee los rasgos característicos de este animal, tales como los colmillos, boca, manchas, y bigotes.

Abstracto

Aunque su nivel de iconicidad es alto, tiene un nivel de abstracción considerable en cuanto a las formas empleadas en la cara.

De esta manera se concluyeron algunos resultados del análisis de las máscaras, tanto individualmente como por categoría, así:

#### 7.2.1.2. **Máscara:**

- **Torito:** La máscara del torito sobresale gracias a su forma y colorido. Es en su totalidad un signo del Toro, que a su vez se compone de múltiples iconemas que son de carácter figurativo y abstracto. Los elementos anatómicos poseen una sintaxis y una morfología que les permite identificar claramente un toro, mientras que los iconos de carácter abstracto como sol en la frente y los círculos en su eje central, tienen una función semántica de connotar divinidad, misticismo y liderazgo. Su forma poco antropomorfa (incluso tratándose de una máscara) alude al espíritu salvaje de la divinidad del toro, y sus colores de carácter simbólico, lo destacan como enérgico y fuerte.
- **Gorila:** La máscara del gorila, se caracteriza por sus rasgos faciales fuertes y bruscos, que se pueden relacionar a la agresividad, el acto instintivo de protección y misterio; esto debido al conjunto de iconemas que están incrustados anatómicamente en el rostro haciendo referencia al animal (gorila), aunque, se reconocen elementos antropomorfos por el hecho de ser una máscara para uso humano. El color que predomina por ser distribuido en su mayor cantidad se convierte en una fuente de color neutro ubicada en el fondo para dejar sobresalir los otros elementos (ojo, nariz y boca) generando contraste, cada uno de estos con una jerarquía visual diferente.
- **Burro:** La máscara del burro, gracias a los iconemas incrustados anatómicamente y así nivel medio de iconicidad, permite ser reconocida como un animal y específicamente el burro, además, usa el color negro como color sintáctico denotativo, y que permite un alto contraste con los accesorios. Por otro lado, los elementos que no son de posible asociación a la naturaleza del animal permiten reconocer una intención de proporcionarle características especiales a la máscara; los colores claros que utilizan sobresalen del fondo, el animal por su gestos y ubicación de sus orejas y ojos se demuestra como un animal a la defensiva, todo lo anterior se construye a partir de un conocimiento colectivo de una cultura.
- **Tigre:** La máscara del tigre, posee un nivel figurativo que le permite representar al jaguar de manera contundente, a pesar de poseer rasgos antropomorfos como la forma y posición de los ojos, por tratarse de una máscara. El tigre tiene un aspecto, no tanto intimidante (puesto que no muestra sus dientes), sino enérgico y animado por su color de brillo y saturación altos. El tamaño de los

ojos lo hace parecer atento y las manchas le dan dinamismo. Este personaje presenta una dualidad entre ser cazador, pero no presentarse agresivo, algo similar a sus formas compositivas del color, pues tiene armonías por temperatura y saturación, pero a la vez, contraste por valores.

- **Chivo:** La máscara de chivo es una aproximada representación icónica del animal en sí, identificado por sus ojos en los costados, morfología general y sus cuernos. Sintácticamente, no es altamente representativo, ya que muchas de las formas han sido abstraídas y configuradas de manera distinta a la realidad, configuraciones que en su conjunto connotan maldad. Esto gracias por ejemplo a los ojos alargados con borde negro, y cuya base se prolonga terminando en punta, además del alto contraste que se genera entre el amarillo y el negro, acentuando el concepto de maldad.

- **Mico:** La máscara de mico, a diferencia de las demás máscaras es la que menor índice icónico presenta en cuanto a las representaciones. Esto se debe a que su morfología general no permite asociaciones contundentes, y que las formas empleadas sintácticamente tampoco hacen referencia al animal. Los colores por otro lado, tienden a ser característicos hasta cierta medida del animal, pero aun así genera confusión. Las formas gráficas empleadas connotan una gran energía y el aspecto divertido o burlesco del mico, una de las características simbólicas más fuerte de este animal, visto por los indígenas de la Costa Caribe.

Al final de la matriz se muestra una conclusión que agregaré en esta sección:

Las máscaras son representaciones con rasgos antropomorfos de las divinidades zoomorfas de dos de las danzas del Carnaval de Barranquilla. Cada uno de los animales representados tiene una personalidad particular, la cual se transmite visual y gráficamente en las máscaras mediante el uso de la forma, el color y los signos gráficos que componen cada una de ellas. Todos estos elementos se encuentran subordinados a la semiótica, pues se encuentran dispuestos de tal manera que les permite connotar significados específicos.

Es importante rescatar algunos aspectos fundamentales de las máscaras: Su origen ideológico y religioso, el uso principal de los colores primarios y altos contrastes tanto de saturación como de valor, icónicamente hablando la gran mayoría de las máscaras son altamente icónicas en cuanto a la representación del animal real a representar, pues esta es la parte más importante de su simbolismo, dado que este no radica en su sintaxis y grafismos sino principalmente en su morfología. Hablando de colores, estos eran en su origen bastante opacos, y fue con la entrada del municipio de Galapa al Carnaval de Barranquilla a mediados del

siglo XX que permitió que las máscaras se llenaran de color y de vida, colores que coincidentalmente corresponden a los colores de la bandera de Barranquilla, pues son como lo dice Julio Charris en su entrevista, los colores del atlántico, de la playa y del mar.

Entre estas 2 matrices se caracterizaron las máscaras de manera que se identificaran los colores que principalmente se usan en ellas, lo que ellas significan como patrimonio cultural, los aspectos ancestrales en la decoración de las mismas y su uso como ritual en tiempos de la colonia.

### **7.2.2. Referentes**

Para la pre-producción del relato interactivo se tomaron distintos tipos de referentes, alusivos a diferentes momentos o espacios de la pre-producción.

Para la construcción del relato, se toman referentes cinematográficos de todo tipo, algunos de ellos son “El libro de la vida”, “Las crónicas de Spiderwick”, “Avatar”, El cortometraje de “Zelda: la máscara de Majora”, entre otras. También hacen parte de estos referentes, el bagaje literario propio como lector, entre los que se encuentran “Harry Potter”, “Cazadores de sombras”, “El Atlas esmeralda”, “El principito” etc. De ellos se tomaron las ideas de la transformación del personaje, la existencia de mundos paralelos invisibles a las personas “normales” y el uso de herramientas para poder visualizarlo, la pertenencia genética al otro mundo, y el viaje del héroe.

## Ilustración 21. El principito



**Fuente:** ilustración Keyframe de la película “Le Petit Prince” (El principito) Francia . 2015

Para la diagramación del relato y su presentación específicamente hablando, se fundamenta en las bitácoras de explorador, muy comunes desde el siglo XVI hasta inicios del siglo XX cuando no existía la fotografía, y se estaban explorando "nuevos mundos", como es el caso de los colonos cuando llegaron a América. En las bitácoras describían y retrataban flora y fauna nueva o exótica, pues era una forma de registro a sus hallazgos, además de que explicaban rutas, y lo que les sucedía en el día a día. La razón por la que se usará este formato, es en razón de que el relato es sobre un joven, que es hábil en el dibujo, y además, está conociendo nuevos lugares que son significativos para él, y lo que en ellos va a hallar, es completamente nuevo y extraordinario. Además de las bitácoras, otro referente para la diagramación y presentación del relato es el bestiario, mayormente usado en la edad media y con fines especialmente mitológicos, donde se describen bestias o monstruos, o personajes puntualmente relacionados con el trabajo de grado porque el fin principal es conseguir recrear las máscaras zoomorfas del Carnaval en criaturas, bestias o personajes.

## Ilustración 22. Crónicas de Spiderwick



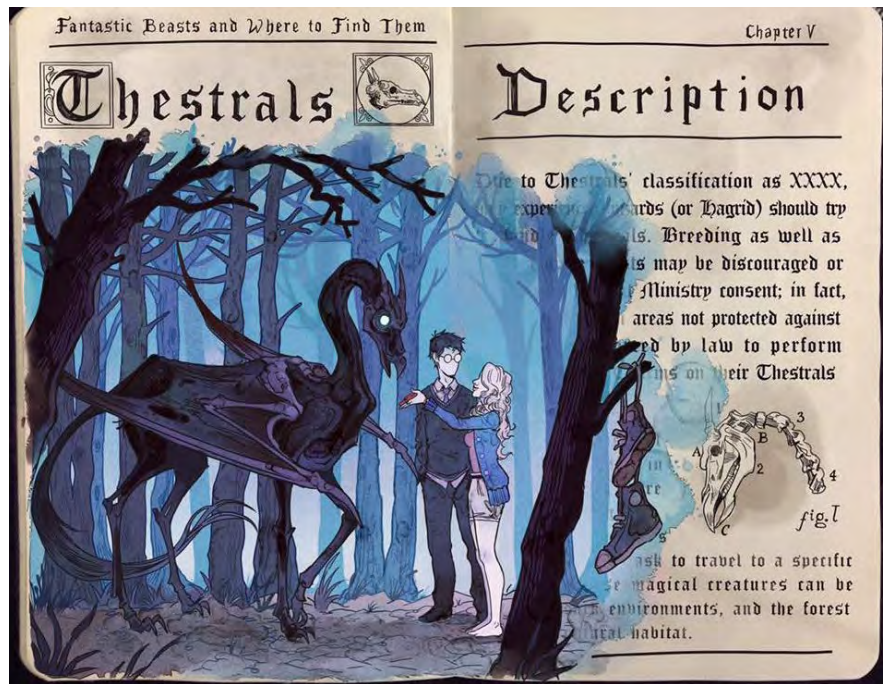
**Fuente:** bitácora que hace parte del diseño de indumentaria de la película “Crónicas de Spiderwick”. Estados Unidos 2008

## Ilustración 23. Animales fantásticos



Fuente: ROMO, Claudio. PADRÓN Juan Nicolás .Bestiario: Animales Fantásticos Reales” del ilustrador Claudio Romo 2008

## Ilustración 24. Harry Potter Fanmade

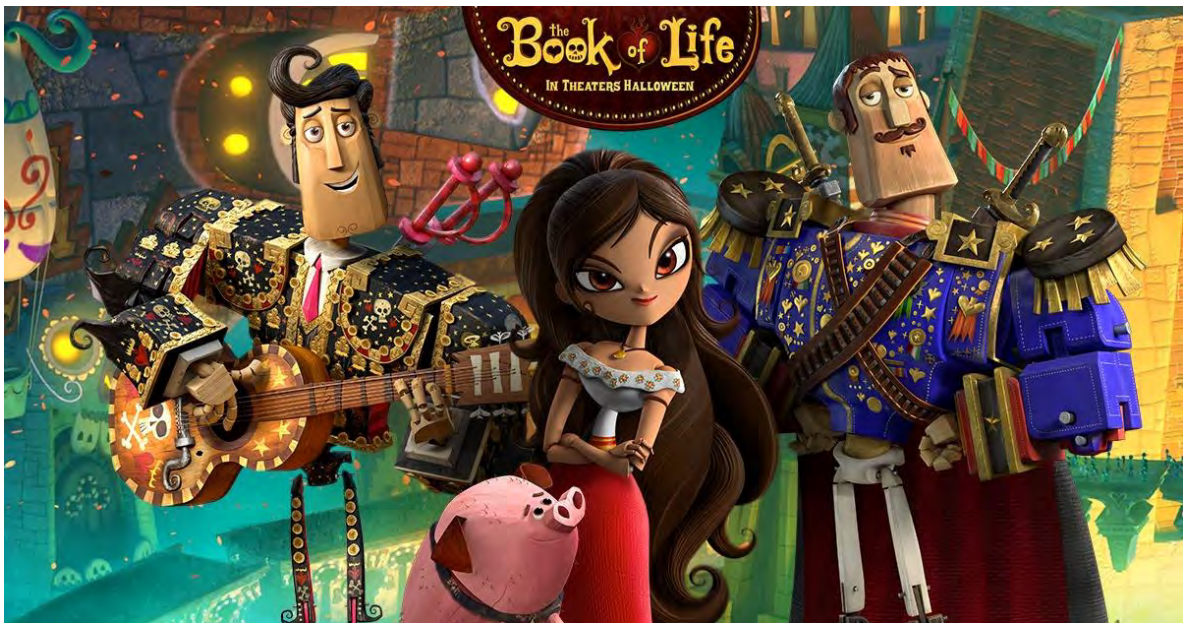


Fuente: Harry Potter Fanmade Ilustración de Gabriel Piccolo 2017



Además de los referentes para la diagramación, se buscaron también referentes para el arte de la historia, éstos referentes algunos son cinematográficos, otros de videojuegos, y otros son referentes reales, del mismo Carnaval de Barranquilla, para ambientar de manera efectiva el relato. Uno de ellos y el más “inspirador” de todos es “El libro de la vida” creado por el artista mexicano Jorge Gutiérrez, donde sus personajes tienen una apariencia “artesanal” como si fueran muñecos de madera. Por un lado los colores del Libro de la vida por ser también una película basada en una festividad, son similares a los que se podrían encontrar en el Carnaval de Barranquilla, por otro lado, las características morfológicas de los personajes, que aluden a la realización hecha en madera, funciona en la del Carnaval de Barranquilla, dado que las máscaras son realizadas principalmente en madera, y en otras ocasiones papel maché, así las ilustraciones deberían tener un aspecto artesanal, aunque sus terminados suelen ser muy finos. Esto por otro lado es necesario, dado que para la realidad aumentada propuesta para el relato interactivo es mejor que el modelado 3D sea “Low Poly” o bajo en polígonos.

### **Ilustración 25. El libro de la Vida**



**Fuente:** GUTIÉRREZ Jorge. El Libro de la Vida Mexico 2014

### Ilustración 26. Zelda



**Fuente:** Zelda: La máscara de Majora . [en línea] zelda.wikia. [consultado 15 de marzo de 2017] es.zelda.wikia.com/wiki/Majora

Además de este referente, se han visto otra gran cantidad de imágenes que pueden ayudar a esbozar la idea creativa previa a los bocetos.

### Ilustración 27. Goro Fujita



**Fuente:** Ilustración de Goro Fujita. [en línea] gorosart. [consultado 15 de marzo de 2017] Disponible en internet: <https://gorosart.deviantart.com/>

## Ilustración 28. Pinocho y Dora



**Fuente:** 1. Pinocho poster, Zima Entertainment / 2. Fan art de KM33. Dora 20 años después.

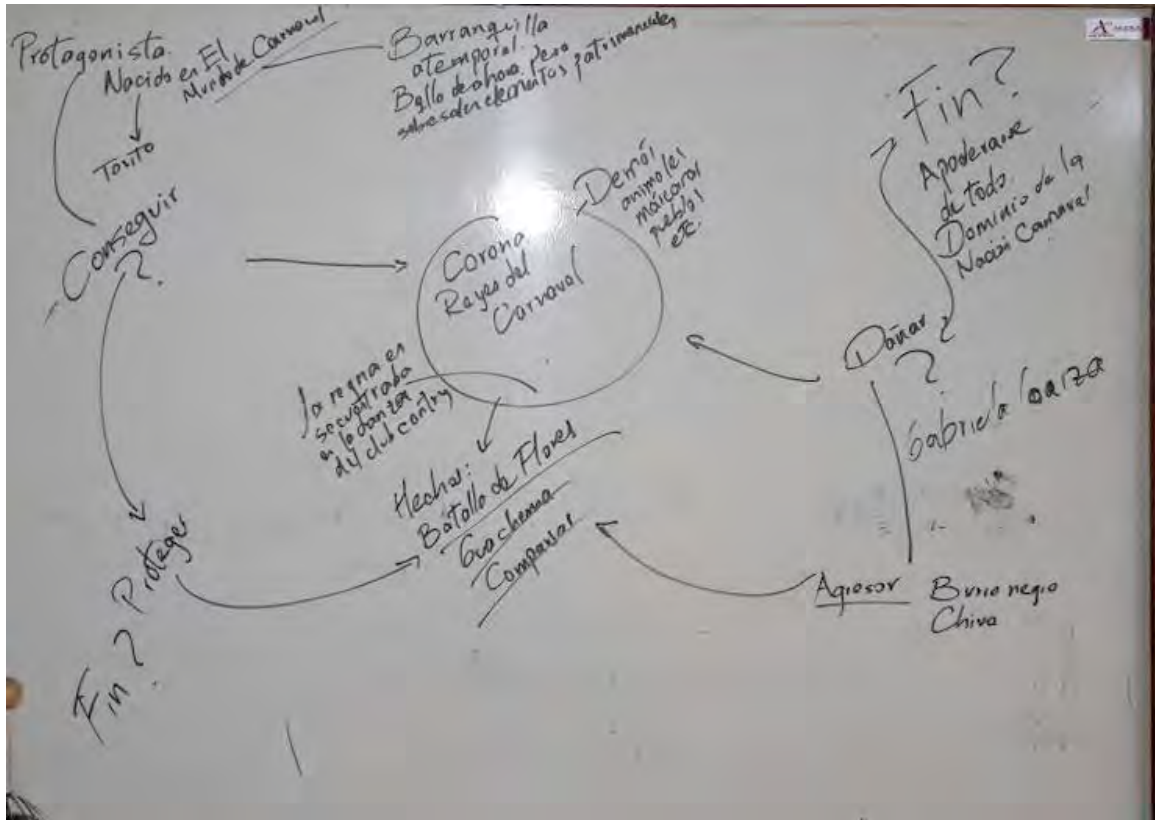
Adicional a esto, es necesario mostrar el arte que se encuentra en las publicaciones del carnaval de Barranquilla. También se hizo un registro fotográfico del Carnaval de Barranquilla 2017, los cuales se presentarán como anexos al final de este documento, referentes que sirvieron al momento de la realización de las ilustraciones.

### 7.3 CONCEPTO

El concepto de la historia nace desde la misma justificación. Un joven (el autor) va por primera vez a Barranquilla, habiendo sido éste el lugar donde nació, y descubre y experimentará una gran cantidad de situaciones que lo harán defenderla. Por otro lado, al momento de pensarla se fundió también con lo que sería la construcción del guion que se leerá en el siguiente numeral.

## 7.4 CREACIÓN DE LA HISTORIA – GUIÓN

Figura 9. Esquema



A partir de la indagación realizada sobre la historia del carnaval, el análisis realizado sobre las máscaras, se definen el personaje principal y el agresor, es decir el Torito y el Chivo respectivamente, el objeto de deseo o a quién se debe salvar (o en el caso inverso destruir), los medios por los cuales lo conseguirán y la motivación de la misma.

Se cita un fragmento de la bitácora del investigador:

Se ha estado pensando toda la semana en el concepto para la historia. Se piensa primero en las variables que llevarían o conducirían la historia como son: el tema principal (máscaras) y el tema secundario (patrimonio, medio ambiente, etc.). Además, se plantea que debe seguirse la estructura narrativa del viaje del héroe, sus 12 pasos, a los cuales se le pueden adicionar acciones dependiendo los diferentes personajes y funciones. Los personajes resultan de la descripción

morfo-semántica, además de los relatos históricos obtenidos a partir de la indagación. El héroe debe ser un joven, por relación de identidad con el posible lector.

- Una de las ideas es, similar a Narnia o el Puente de Terabitia , un joven en un viaje o excursión de la escuela, entra a uno de los museos del Carnaval, pero es llamado por un heraldo\* y se separa de su grupo, mientras es dirigido hacia una "puerta" que lo llevará a un mundo desconocido. Él tiene una tarea especial, deberá salvar el mundo del carnaval pues algunos de sus habitantes se han dado con el poder, y están destruyéndolo todo (o hay un demonio, como el diablo de arlequines de otra de sus danzas) que quiere apoderarse de ese mundo, y es él, el único en poder salvarlos.

- Esta idea tiene un componente distinto, el personaje o protagonista se pondrá una máscara (torito) pero la máscara tiene poderes, y con ella deberá salvar la ciudad o demás máscaras, ligadas al patrimonio (al estilo palabrero)

En las primeras ideas, se pensaba separar los animales dependiendo de las danzas o comparsas, el problema que surge es que en una misma danza puede haber animales con distintos tintes o personalidades. Por eso es menester separarlos, al menos a algunos de ellos. Por otro lado, si bien se analizarán 26 máscaras, por su importancia en el Carnaval, no todas ellas pueden cumplir funciones específicas en el relato.

Aunque se hace mención al concepto al inicio de este fragmento, en él se tocan ideas tanto del concepto como de la creación de la historia.

En la cita anterior se menciona que no todas las máscaras pueden cumplir funciones específicas en el relato, refiriéndose a que, si bien todas pueden ser categorizadas en distintas funciones o arquetipos, para la creación de la historia sería innecesario y además muy complicado darle una función a cada uno de los personajes resultados de las máscaras analizadas.

Este proceso del eje motivador y denominación de los temas, se logró llevar a cabo con el equipo de CELEE:

---

\* El heraldo es un personaje, el cual cumple la función de atraer los cambios a la historia.

Los días miércoles 7 y jueves 8 de septiembre se hizo asesoría en CELEE para la creación de la historia. Además de los referentes teóricos que se tienen en cuenta para la creación de una historia. Se hace asesoría con la estudiante Violeta Olarte Rebellón quien genera una guía para la definición de tema y características. Posteriormente el día septiembre 10, sábado se plantea un esquema donde se definen los protagonistas el objeto de deseo o motivador y la finalidad de cada protagonista. Al concluir el mapa conceptual el investigador se da cuenta que la historia define un eje literario por encima del gráfico que se pretende desde los objetivos. Por tanto, la solución más adecuada es hacer un libro a manera de bitácora de explorador. En esta pueden definirse igualmente problemas "políticos" o ideológicos de los personajes.

Como es mencionado anteriormente, se plantea la realización de una bitácora, mejor descrita como bestiario que sería el eje del trabajo. Sin embargo, este no sería publicado como tal, porque iba en contra de lo que se mencionó en algún momento en el marco teórico sobre los textos o lectura inmersivo, la cual en su mayoría dependía de un relato literario. Sin embargo, este bestiario sirvió para organizar los personajes desde su descripción a su función en la historia, y permitir conocer su parte motivacional y psicológica en la participación de la misma. Posteriormente, cuando se diagramó la historia, estas descripciones sirvieron para dar anotaciones adicionales sobre la historia narrada, y los personajes de la historia se verían al final de la misma.

En general, para el guion se realizaron alrededor de 3 o 4 bocetos generales de las ideas de su construcción, y un fragmento del mismo, que marcó su consecución y finalización, fue la creación de un relato con narrador homodiegético paradiegético del pasado mágico del mundo paralelo (mito del carnaval) al cual el protagonista estaría a punto de conocer.

La historia se escribió con un narrador Homo-diegético autodiegético pues es el mismo protagonista quien se encuentra narrando su historia, la cual mantiene una estructura de viaje de héroe, como se ve en la línea de tiempo, realizada para marcar los key points de la historia y posteriormente enriquecer el relato.

### **7.2.3. Personajes Principales y Secundarios**

- **Carlos Gómez:** El héroe humano. Carlos es un joven que tiene una gran inquietud por conocer de donde proviene, pues nació en un lugar del que nunca ha sabido mucho. Por otro lado, esa inquietud lo va a llevar a conocerse a sí mismo.

- **Abuelo:** Cumple una función de mentor, y guía en los primeros pasos a Carlos para responder esas inquietudes que sabe que lo atormentan día a día.
- **Torito Real:** La versión de la Nación del Carnaval de Carlos (su abuelo también es toro), es el héroe en esta historia, y es quien deberá superar los retos de la misma, para poder conseguir aquello que desea.
- **Reina Feffi:** Cumple la función de Princesa u objeto que se desea, pues es la portadora del bastón de poder. Deberán protegerla de Chivo Malvado y sus secuaces.
- **Mico Leal:** Cumple la función de auxiliar o ayudante del héroe. Le tiene gran respeto, pues el padre de Carlos, fue alguna vez, su mejor amigo.
- **Sabio Cebra:** Personaje de gran sabiduría y poder. No es bueno ni malo, sino que cree en el equilibrio, y cuando el mal está tomando ventaja sobre el bien, debe nivelarlo. Cumple una función de ayudante y mentor.
- **Coronel Fontalvo (tigre):** Herald. Si bien en un momento se pensó que fuera el otro sabio, malvado, tiene unas características conceptuales interesantes: La máscara escogida fue la creada por Alfonso Fontalvo, el mismo que salvaguarda la tradición del torito después de 150 años en el Carnaval de Barranquilla. Así que su función en la historia sería cuidar el Santuario de Torito, lugar donde se encuentran las estatuas de otros toritos de la historia de la Nación del Carnaval.
- **Chivo Malvado:** Personaje que representa al agresor o la sombra. Desea acabar con toda la raza humana, es increíblemente racista y fue él quien dirigió los ataques contra humanos que hicieron que ambas naciones se separaran. Ahora planea terminar lo que alguna vez empezó.
- **Perro Negro:** Auxiliar del agresor, guardián del umbral. En tiempos atrás, su familia fue agredida a causa de unos humanos, así que les guarda rencor.
- **Burro Oscuro:** Mentor malvado. Solo utiliza sus poderes si obtendrá algo de mayor valor a cambio.

- **Gorila Guardián:** Guardián del umbral. En la primera rebelión fue ayudado por Chivo para escaparse de la cárcel, así que le debe su respeto.

Además de estos personajes, se mencionan otros personajes terciarios o contextuales en la historia, igualmente basados en las máscaras del Carnaval, excepto por el Hombre Caimán, el cual resulta de la entrevista con Padilla, y no se usó máscara porque se supone que es caimán con máscara de humano.

### **Línea General de Tiempo**

- Llega a la nación del carnaval, y empieza a conocer su cultura
- Primer contacto con la Nación de Carnaval por medio de la Máscara de su abuelo.
- Escucha por primera vez la leyenda del Carnaval y sus desenlaces.
- Ve la Nación de Carnaval por primera vez, gracias a que la Reina del Carnaval abre el portal, como es mencionado en la leyenda, y su máscara, la que le regaló el abuelo, se transforma y rejuvenece, al estilo suyo.
- Cree que fue solo un sueño, no acepta el camino que deberá recorrer.
- Su abuelo lo invita a un paseo por donde su amigo el hombre caimán, donde empieza a conocer realmente la Nación de Carnaval, y los seres que la habitan, además de entender un poco del pasado oscuro del Carnaval.
- Se enteran de los planes de chivo. Se quiere aprovechar de que la gente está olvidando la tradición y se están llenando de imágenes de otros lugares, desechando sus orígenes
- Para eso va a robar el bastón de la reina del carnaval y autoproclamarse al final de la celebración. Con el poder de tigre, desea separar los mundos por siempre.



- Brandon va a evitarlo, y debe proteger a la reina del carnaval para tal fin. Le va a ayudar Mico. El problema es que la reina ya fue secuestrada, y deben encontrarlo.

- Solo quedaban 2 días para que diera inicio el Carnaval, y aun no encontraban a la que sería la próxima reina.

- Se encontraba en una vieja bodega de la Vía 40. Le dijeron los Guacamayos a las Jirafas.

- En el primer encuentro con Chivo, pierde, y le cuenta la historia de su padre, que fue el que se sacrificó por la Nación de Carnaval, y ahora le corresponde a él. En ese encuentro, mico se lleva a la reina, mientras él les da el tiempo suficiente para que se escapen.

- Cebra, lo guía, y le muestra la razón del poder de su padre. Él también lo tiene, es el amor por su pueblo, y su origen.

- Carlos sufre una transformación, sus cuernos crecen, su tamaño también, le salen marcas de colores por todo el cuerpo, y tiene una nueva luz, en su corazón, no solo la de su frente. Sus brazos se llenan de escudos y luz, para repeler la magia negra de Burro Oscuro.

- Se encuentran en la Coronación de la Reina, donde, Chivo intentará quedarse con el trono, las fuerzas especiales estaban listas para repeler el ataque. Brandon se puso su máscara, y usó todas sus fuerzas para defender a la nueva reina. (La reina iba en un Carrus Navalis, que surcaba desde los cielos y fue en ese, en el que, con poder de Cebra, se llevó a Chivo y a Burro por donde llegaron)

- Mientras lo vence, mico va por ayuda de las fuerzas militares de tigres y la seguridad especial toros.

- Carlos se convierte en el Rey Momo tras rescatar a la Reina, como protector de honor de las fiestas.

Realizar la línea de tiempo, después de que estuvieran planteados los ejes motivadores de la historia, solucionó bastante la posterior escritura y terminación del relato, el cual fue revisado por distintas personas que le realizaron corrección

de estilo, algunas correcciones gramaticales y unas pequeñas modificaciones en la historia. (Para leer la historia completa referirse a los anexos.)

### **7.3. ANÁLISIS Y PLANTEAMIENTO MORFO-SINTÁCTICO. (ESTE SE REALIZARÁ COMO PARTE DE LA BOCETACIÓN Y BÚSQUEDA DE LA FORMA ADECUADA)**

Este inicia nuevamente con referentes generales de los aspectos a tener en cuenta para el concept art, se definen colores, y técnicas de ilustración. También, se definen los referentes directos de cada uno de los elementos a diseñar, se presentan las ilustraciones a partir de ello.

#### **7.3.1. ESCENARIOS**

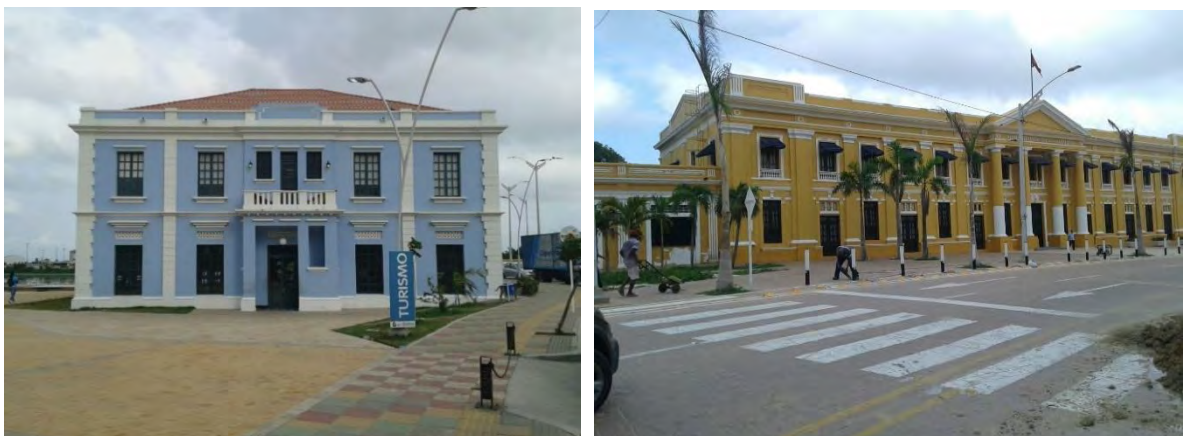
**Figura 10. Catedral**



**Fuente:** Catedral de la Plaza de la Paz, lugar donde se realizó la Lectura de Bando del Carnaval de Barranquilla 2017.

### 7.3.1.1 Arquitectura Tradicional

**Figura 11. Arquitectura**



Algunas de las construcciones antiguas son de Barranquilla, sin embargo, otros referentes se tomaron de Santa Marta y Cartagena, los cuales fueron puertos marítimos de la colonia, y en su origen proveyeron de danzas al Carnaval de Barranquilla.

**7.3.1.1. Lugares: Bocas de Ceniza, Ciénaga Grande del Magdalena, río Magdalena.**

**Figura 12. Fotografías**

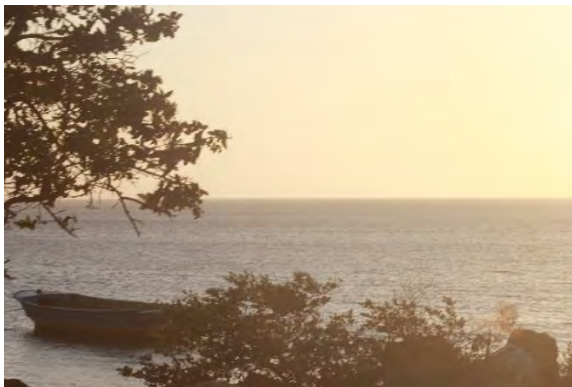


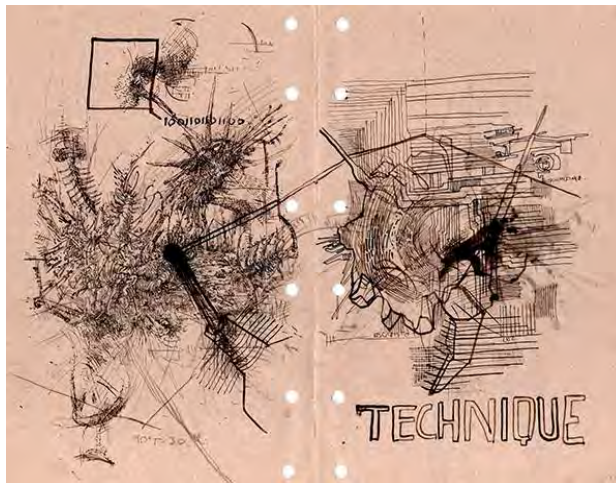
Figura 13.(Continuación)



Estas imágenes sirvieron de referente para la construcción gráfica de los espacios que se presentan en el libro, como son la ciénaga, las construcciones de la ciudad, el río Magdalena, etc. Algunas de ellas fueron descargadas de internet, y otras fueron realizadas en el viaje que el investigador realizó a Barranquilla.

### **7.3.2. Referentes de Ilustración Digital**

### Ilustración 29. Sketch



**Fuente:** Ilustración de Emerson Balderas

### Ilustración 30. Old World Leprechaun



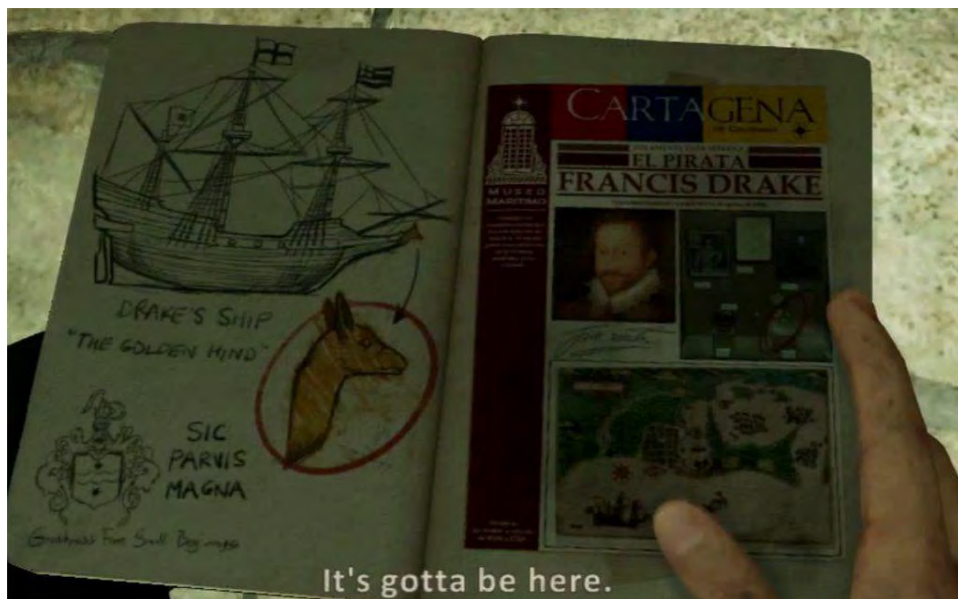
**Fuente:** Personaje del diario de la película "Crónicas de Spiderwick" Estados Unidos 2008

**Ilustración 31. Sahara**



**Fuente:** Ilustración de Stephanie Stutz tomado de Behance.2010

**Ilustración 32. Cartagena.**



**Fuente:** Keyframe del animatic del videojuego "Uncharted 3"2011

Muchos de los referentes están basados tanto en ilustraciones de concept art para animaciones como en ilustraciones fast sketch de las famosas bitácoras o moleskin.

### 7.3.3. Primeros Acercamientos a las ilustraciones

Se realizó una búsqueda en el estilo de las ilustraciones, pasando desde full color, a otras basadas en la línea y colores opacos asemejando el estilo de una bitácora sucia o vieja. A pesar de responder a la metáfora que se está trabajando, este tipo de ilustración va en contravía de lo que representa el Carnaval de Barranquilla, temática eje de este relato, razón por la cual se modificaron los referentes a los vistos anteriormente, que permita dar una imagen más veloz y colorida.

### Ilustración 33. Escenarios

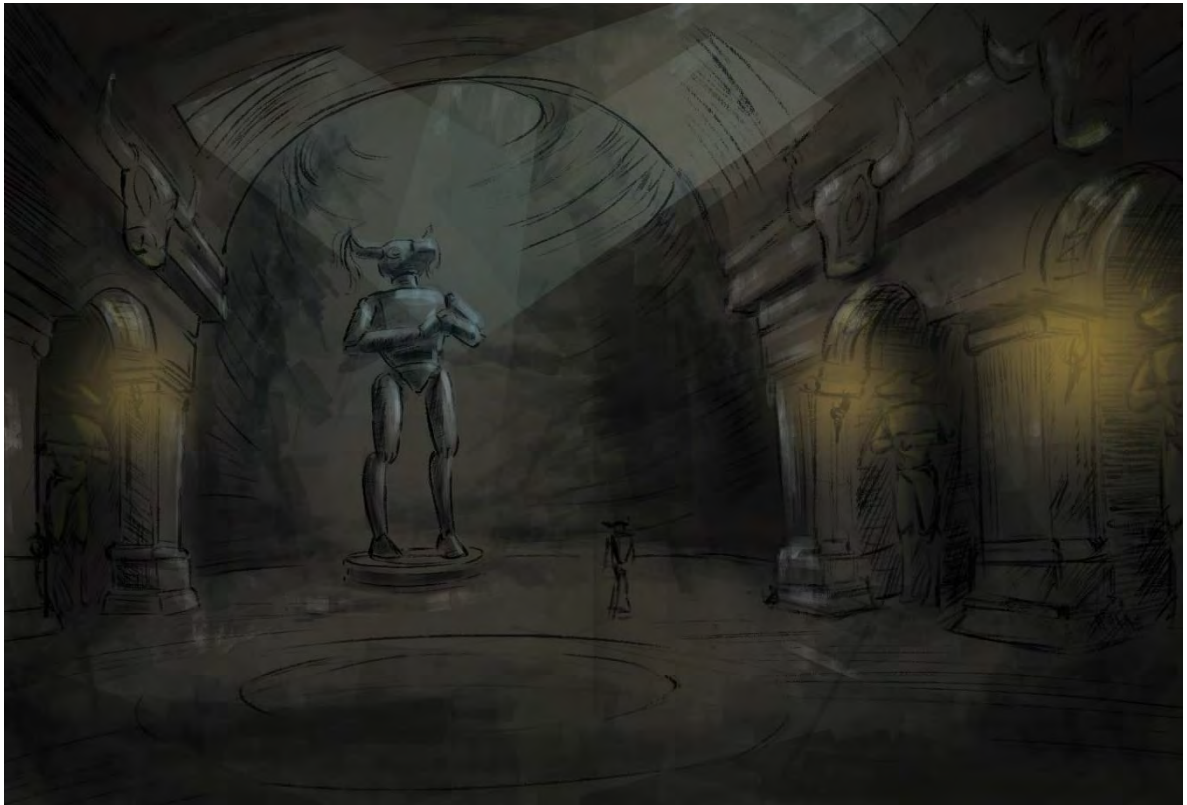




Ilustración 33. (Continuación)



Ilustración 33. (Continuación)



Como se puede ver, solo 2 de las ilustraciones mantienen unidad gráfica entre sí, por lo que, se buscaron nuevos referentes, apoyado en la idea de que sean dibujos rápidos o sketches, pero que estos mantengan unidad, y se vean enriquecidos por el color implícito y explícito en el Carnaval de Barranquilla.

Lo anterior significaba una dificultad, pues una pieza editorial, como dice Castro, es un sistema y todas sus partes deben hacer juego entre sí. Además, como se dice anteriormente no se veían enriquecidos con los colores del Carnaval.

#### **7.3.4. Referentes gráficos para la ilustración:**

Se toman como referentes 2 artistas que trabajan el boceto rápido con tinta negra, y colores planos y fuertes: Irma Serrano y Hasyanomaki, además de otros artistas, cuyos referentes individuales ayudaron también en la guía para encontrar el estilo gráfico adecuado. Sin embargo, aunque se tomaron estos referentes las ilustraciones responden a un estilo propio del autor y la intención del libro.

Ilustración 34. Bar la Tasquita



### Ilustración 34. (continuación)



### Ilustración 35. Viñeta



### Ilustración 35. (continuación)



A partir de los anteriores referentes, se define un estilo gráfico para las ilustraciones donde se respeta el uso de la línea como elemento primario de la ilustración, basado en el concepto del sketch, pero, en algunos casos, cargados de una alta cantidad de color. La gama cromática fue definida a partir de los colores encontrados en las máscaras zoomorfas previamente analizadas. Entonces para las ilustraciones editoriales (que se verán en el siguiente apartado) se usan 2 estilos específicos: ilustración con solamente uso de línea, e ilustración con color, esta segunda con una textura que la haga parecer desgastada, pues el sketch book o moleskin no estaba en una librería, sino siendo influenciado por el ambiente.

#### 7.3.5. Personajes

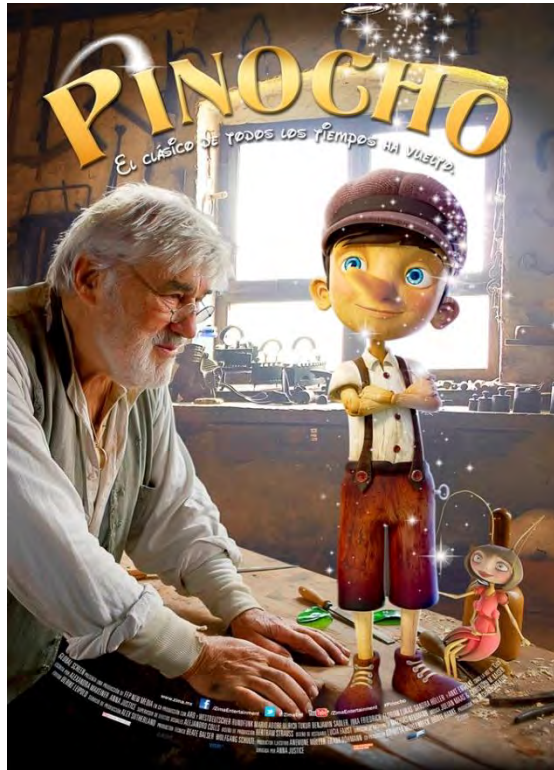
El diseño de los personajes se fundamenta en la construcción de las máscaras: artesanales de madera, con terminado liso gracias a la resina, y con alto contraste de los colores. Para ello se toman nuevamente algunos referentes ya vistos como el libro de la vida, y pinocho.

## Ilustración 36. El libro de la vida



**Fuente:** Concept Art from Art of the Book of Life. [en línea] conceptartworld [consultado 15 de marzo de 2017] Disponible en internet: <http://conceptartworld.com/news/the-book-of-life-concept-art/>

### Ilustración 37. Pinocho



**Fuente:** Pinocho poster, Zima Entertainment [en línea] zimaent [consultado 15 de marzo de 2017] Disponible en internet: <http://www.zimaent.com.mx/catalogo/zima-kids/pinocho/>

Sin embargo, la única variable a tener en cuenta para el diseño de los personajes no era solo su construcción, sino también su forma anatómica, pues, aunque las máscaras son zoomorfas también responden a cualidades antropomorfas, por lo que se definieron referentes como los personajes de la película Zootopia.

**Ilustración 38. Zootopia**



**Fuente:** Poster publicitario de la película Zootopia de Disney Channel [en línea] [peliculas.disney.es](http://peliculas.disney.es/dvd/zootopolis). [consultado 15 de marzo de 2017] Disponible en internet: <http://peliculas.disney.es/dvd/zootopolis>



Para dar como resultado personajes, con cualidades propias de su animal, pero que además responde a las necesidades narrativas de que tengan cualidades antropomorfas. (los personajes se podrán ver en el apartado de Concept art).

#### **7.4. CONCEPT ART. DEFINICIÓN GRÁFICA DE LOS PERSONAJES, ACCESORIOS, ESCENARIOS, INDUMENTARIA, ETC.**

Todos los personajes se basan en sus máscaras o sus homónimos, por ejemplo, en el caso de la reina se basa en la Fefi, reina del Carnaval de Barranquilla 2017, y el protagonista se basa en el autor de esta investigación. Además de eso, algunos personajes cuentan con características adicionales de vestimenta, argumentadas por su función arquetípica y fenotípica.

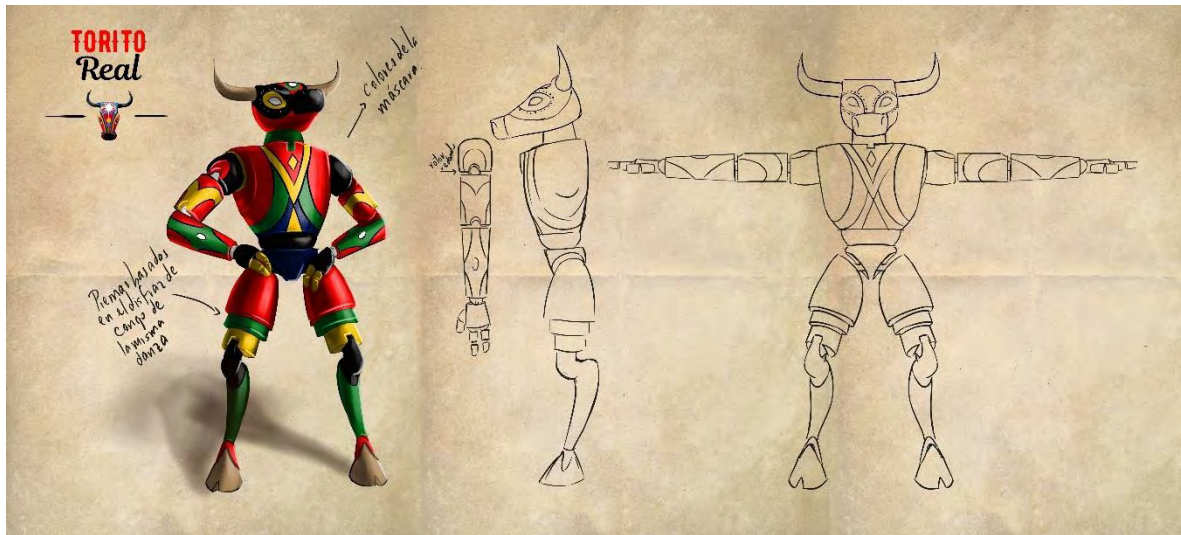
- **Torito Real:**

Para la construcción de torito se basa en el diseño de una de las máscaras de torito analizadas. También se recurre a otra serie de referentes específicos. Sus colores y formas son provenientes de la máscara, aunque el colorido de sus piernas se basa en el traje que usan los Congos en su danza.

#### **Ilustración 39. Torito Real**



Ilustración 39. (Continuación)



- **Reina Feffi:**

La reina se basa en la pasada Reina del Carnaval también llamada Feffi, aunque no guarda una similitud específica, si usa varios de los trajes que feffi usó.

Ilustración 40. Reina Feffi



Ilustración 41. (Continuación)



Ilustración 42. Cebra sabia.

- **Cebra Sabia:**

La Cebra, por ser un mago se basa en los chamanes e indígenas de la Sierra Nevada de Santa Marta.



Ilustración 43. (Continuación)



Ilustración 44. Chivo malvado.

- **Chivo Malvado:**

El único referente de chivo es su máscara, además de ciertos personajes encontrados en la web.



Ilustración 45. (Continuación)

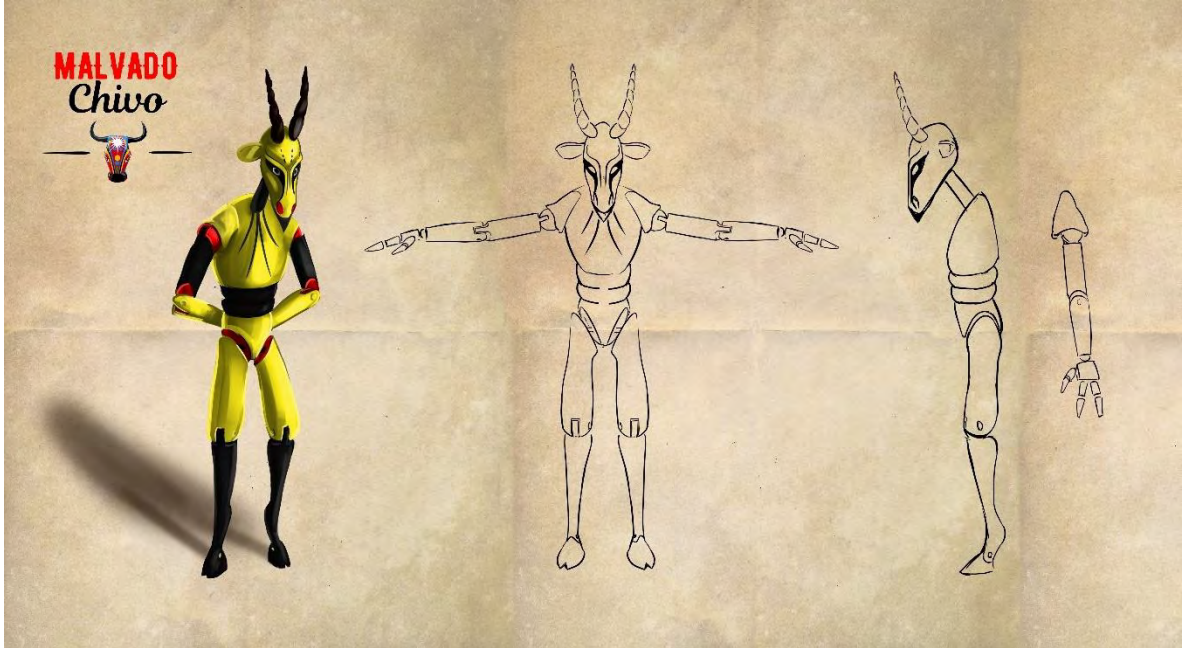


Ilustración 46. Mico Leal

- **Mico Leal:**

De la misma manera que con chivo, Mico solo tiene referentes de personajes de la web, más no un referente conceptual local.

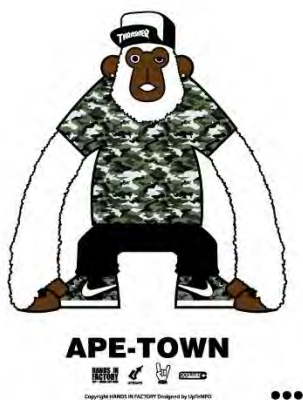


Ilustración 47. (Continuación)

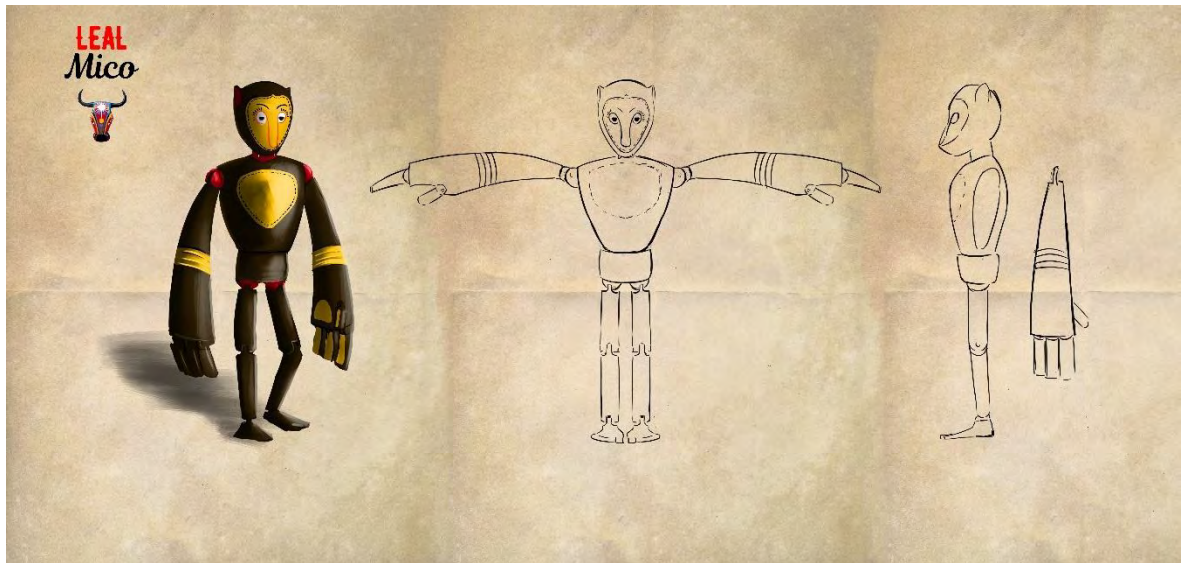


Ilustración 48. Gorila Guardián

Solo se fundamenta en su máscara y referentes de personajes encontrados en la web.

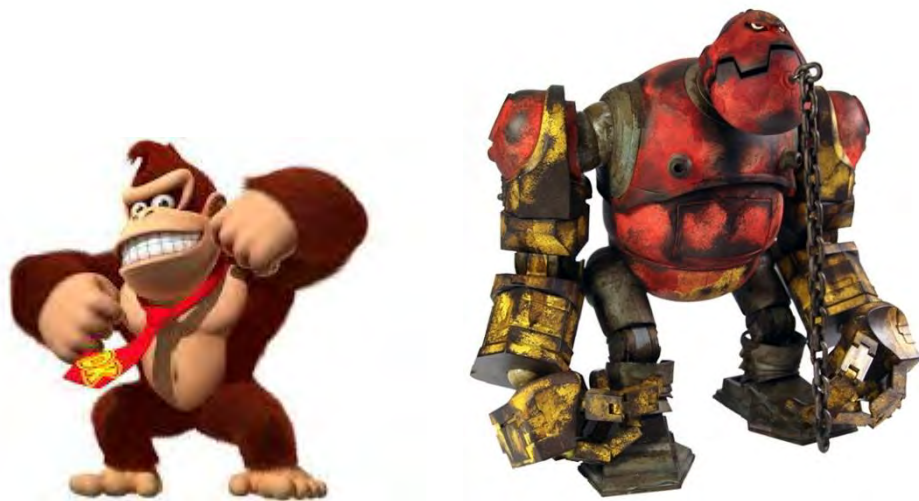
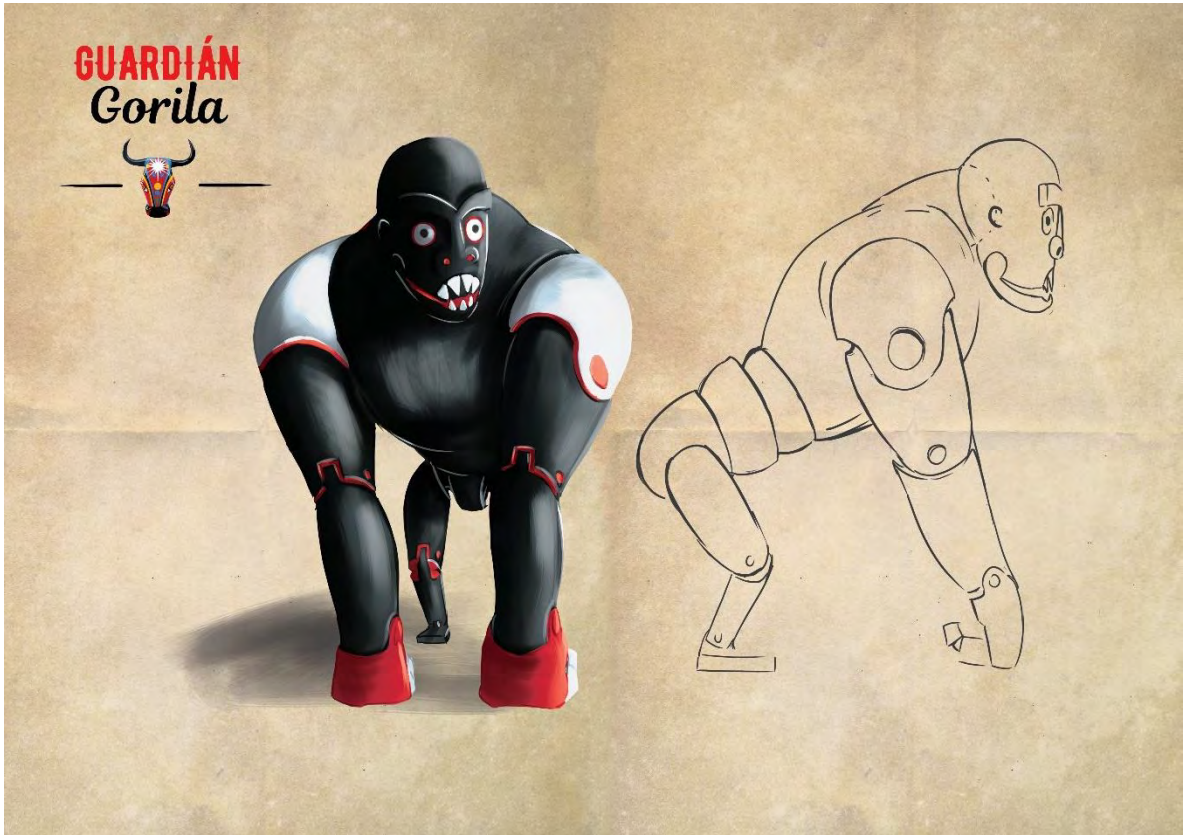


Ilustración 494. (Continuación)



## Ilustración 50. Burro Oscuro.

- **Burro Oscuro:**

Este tiene su fundamento en los indígenas wayuu, con una combinación con los negros de la danza del Mapalé.

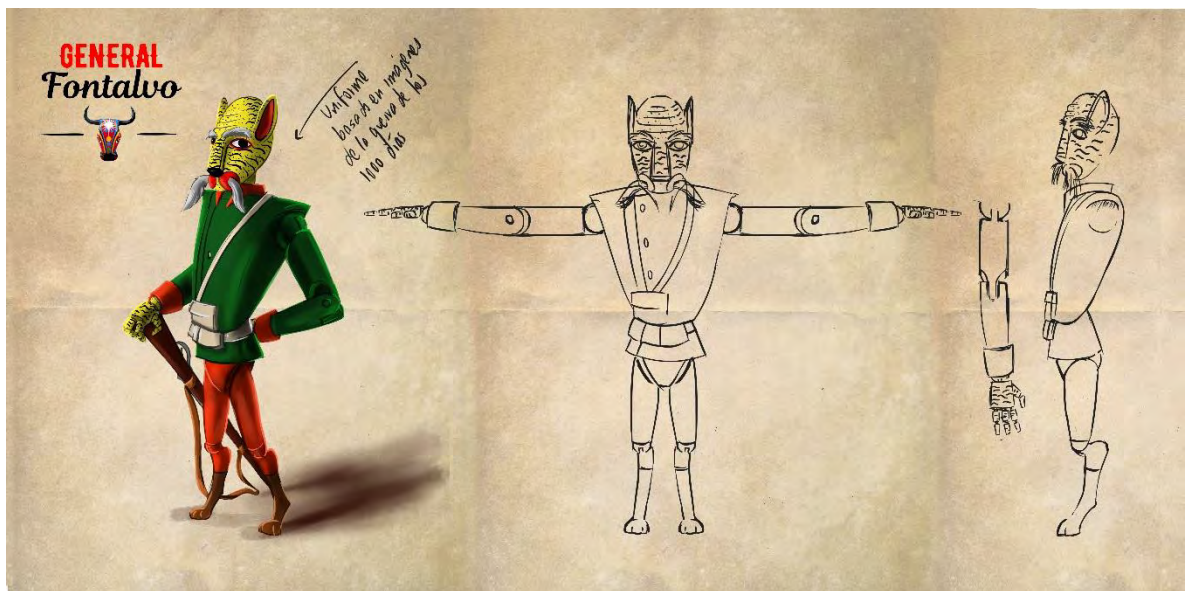




## Ilustración 51. Tigre

- **Tigre (Coronel Fontalvo):**

La descripción de este personaje es interesante, la máscara de tigre fue creada por Fontalvo, el mismo heredero de la danza del torito, la más antigua vigente en el Carnaval de Barranquilla. Y es él quien protege el “Santuario de Torito” en el relato, lugar donde están guardadas las memorias de todas las antiguas máscaras de torito. La vestimenta de este personaje se basa en los uniformes de soldados de la guerra de los 1000 días, fecha en que fue creada la Batalla de flores, para no pelear con balas sino con flores.



## Ilustración 52. Perro Negro.

- **Perro Negro:**

Como en anteriores casos, éste solo tiene como referente su máscara y personajes descargados de la web.



### 7.4.1. Escenarios

#### Ilustración 53. Escenarios

- **Bocas de Ceniza:**

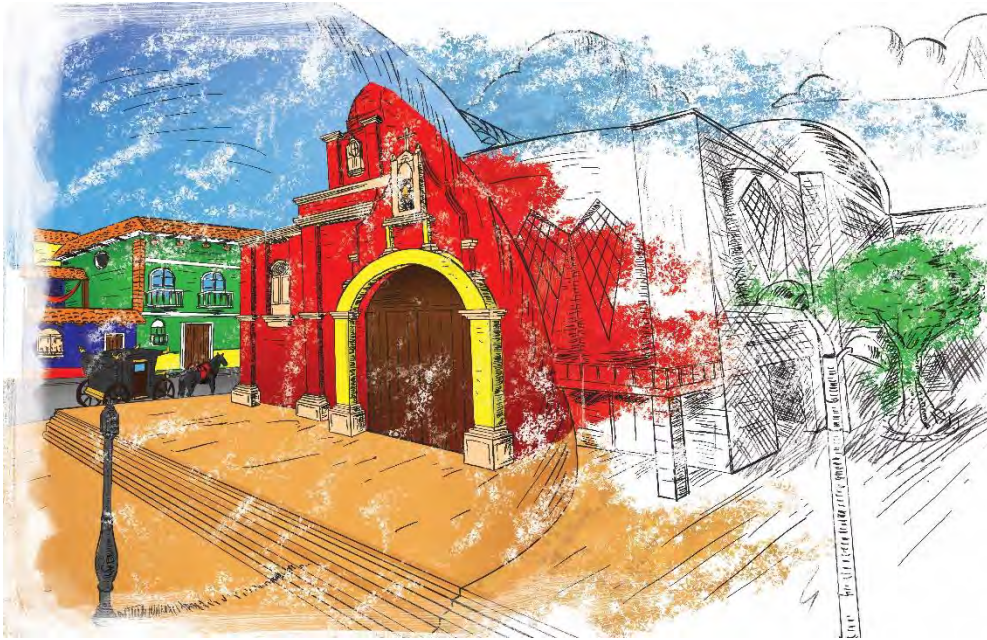


- **Nación del Carnaval:**



Ilustración 54. (Consultado)

- **Lectura de Bando:**



- **Santuario de Torito:**

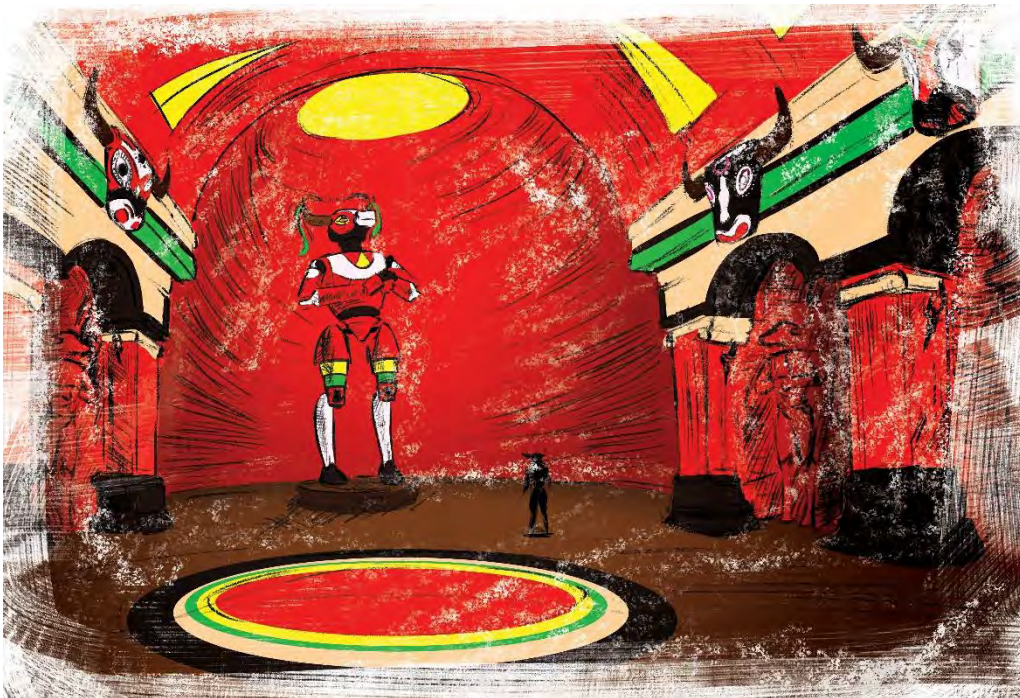


Ilustración 55. (Consultado)

- **Cienaga Grande:**



- **Carrus Navalis - Cierre del Carnaval:**



7.4.2. Otras Ilustraciones

Ilustración 56. Llegada a Barranquilla

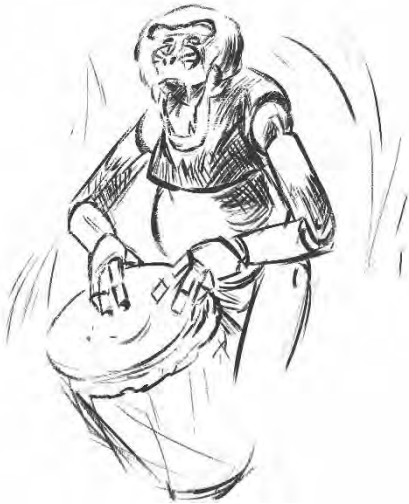


Ilustración 57. Personajes, modo editorial



Ilustración 58.(continuación)





Ilustración 59.(continuación)



Ilustración 60.(continuación)

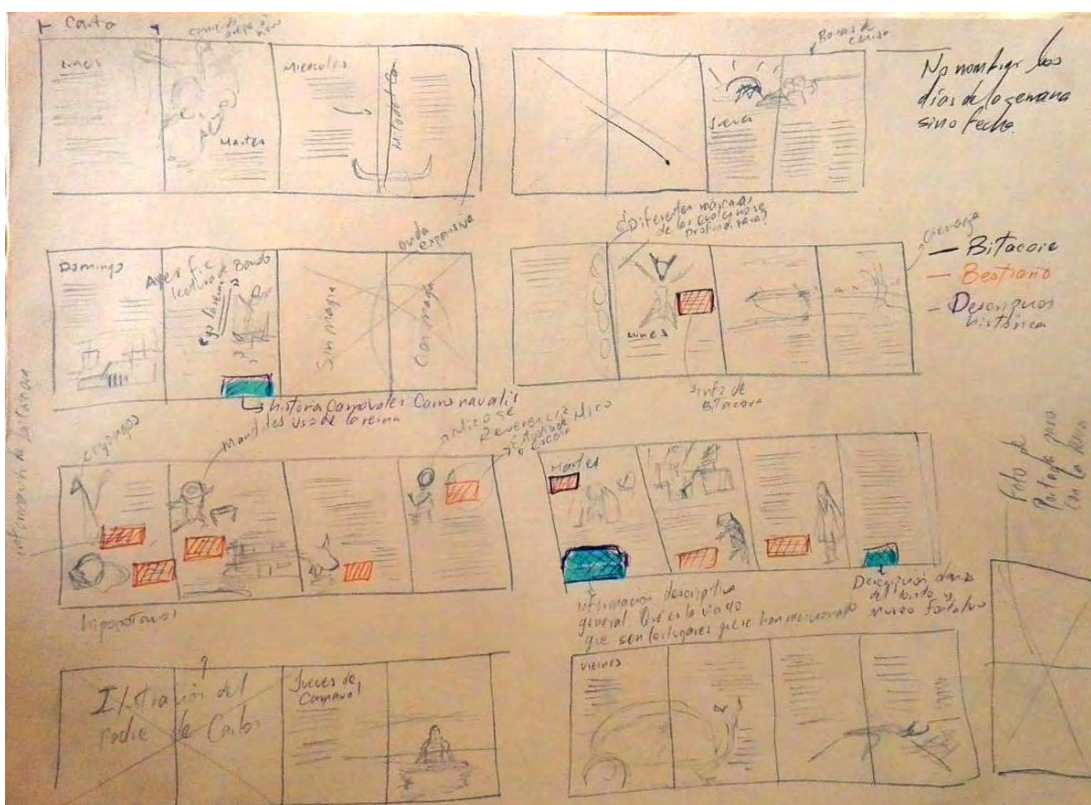


## 7.5. STORYBOARD/ DEFINICIÓN DE INTERACCIÓN (GAMEPLAY)

En este paso, se realizó un dummie general de todo el libro a una muy pequeña escala, todas las páginas se organizaron en una hoja, donde se organizó tentativamente el texto, imágenes y tipos de interacción. En un primer momento se habían identificado 3 tipos de interacción: Realidad aumentada de personajes únicamente, a manera de Bestiario. Una realidad aumentada para escenas donde habría algún tipo de refuerzo animado de lo que estaba narrado y graficado, y por otro lado un tipo de interacción basado en información.

Después de revisado varias veces con el grupo de investigación del semillero, se llegó a la solución de que específicamente, momentos interactivos habrían 2: Uno que presenta Realidad Aumentada de escenas, y otro que permite usar enlaces a otro tipo de información, más documental e histórica.

Figura 14. Storyboard



Para dar a entender estos momentos se creó al inicio del relato una página titulada Modo de uso, así:

**Figura 15. Iconografía**



Los iconos de las interacciones fueron realizados por el compañero de investigación del semillero Miguel Saud, y éstos responden de forma interactiva digital a los momentos específicos a los cuales se hace alusión (los otros 2 momentos del modo de uso se mencionarán en el siguiente aspecto: diagramación). Los 3 primeros iconos (aunque no se encontrarán en ese orden) son los enlaces articulados a la información documental:

- En el primer caso lleva a un video del Carnaval de Barranquilla, que se encuentra en la página de la fundación Carnaval de Barranquilla. <https://youtu.be/gQ9oqYjlQlc>
- En el segundo ícono lleva a la narración del mito del hombre caimán, narración realizada por Francisco Padilla en la entrevista que se le realizó. (Ver Anexo digital).
- El tercer ícono hace mención al por qué se realiza el Carnaval en la fecha que se realiza. Y se propone una galería de imágenes de otros carnavales que

sucedan al mismo tiempo alrededor del mundo, ó, imágenes relacionadas al origen del Carnaval de Barranquilla. (Ver anexos carnavales del mundo)

Los 3 íconos de la parte de abajo, hacen la iconización de 3 de los personajes, los cuales son los actores principales de las escenas a las cuales se les realizará RA.

- Por un lado, la escena en la lectura de bando en la cual Chivo se roba el bastón de la reina.
- Otro de las escenas es cuando Torito es rescatado por Cebra y Mico de las antiguas bodegas de la vía 40.
- Finalmente, la última escena con realidad aumentada es en el momento en que el Torito vence para siempre a Chivo.

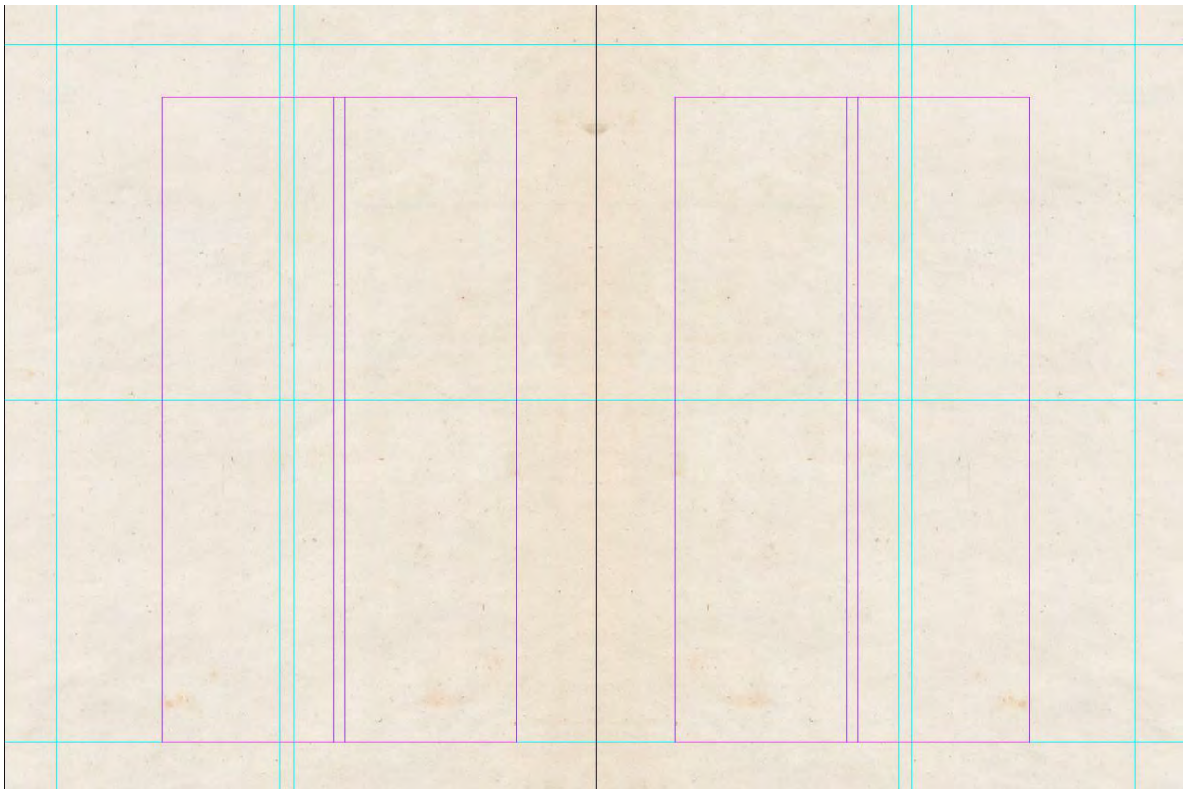
## **7.6. DIAGRAMACIÓN**

A partir de los bocetos del storyboard, se realiza la diagramación del relato. Se toma como formato morfológico del libro las medidas de 22,5 cm de ancho por 30 de alto, medida superior al tamaño carta, pero menor a la usada en revistas.

El sustrato en el cual se imprimirá, se asemeja a un papel añejo o desgastado, que represente efectivamente

La retícula consta de 2 columnas dobles por página (se adicionan líneas guía entre las columnas para dar 2 tipos de columna doble) dado que hay una posibilidad de tener 3 columnas por página, contando con el margen externo que es de 6 cm, para citas o apuntes del autor, tal como veremos a continuación.

**Figura 16. Retícula**



La tipografía utilizada para los títulos se fundamenta en las tipografías mecánicas carnavalescas, pero desde la estructura de una tipografía palo seco, que le da una apariencia más moderna.

La diagramación está acompañada de un constante uso de ilustraciones, que acompañan lo narrado en la historia. Estas imágenes se ven como dibujos rápidos, semejando lo realizado en un cuaderno de bocetos, o bitácora de viaje, donde se dibuja lo que se ve y/o lo que se recuerda, entre eso personajes, escenarios o eventos. Estas imágenes no tienen un marco específico en la retícula, aspecto que, si sucede con las cajas de texto, pues lo que se busca es darle ritmo a la lectura por medio de estas.

Al lado de las ilustraciones que evoquen personajes, aparecen descriptivos (a manera de bestiario) donde se cuenta un poco de la historia del personaje, sus intereses, y descripción general.

Además de estas descripciones, hay un 3er tipo de información presente en el libro, y son links o enlaces (anclados a código) para ver fotografías del carnaval, historias y demás, a manera de información adicional, documental.

De esta forma, se realiza un trabajo más completo respecto a la transmisión de información sobre el carnaval de Barranquilla, lo que permite además entender mejor el contexto y la importancia de las máscaras en ella.

## **7.7. TESTEO DE DIAGRAMACIÓN**

No se realizan pruebas de diagramación con usuarios, pero sí se realiza una revisión con un experto en el tema: Pablo Sánchez, docente de diseño de la Universidad Autónoma de Occidente quien dicta los talleres de diagramación y diseño editorial.

Una de las observaciones que abarca las correcciones realizadas es que, si bien me estaba basando en la metáfora de un moleskin, diario de campo o bitácora, la intención del libro no respondía a esa necesidad, sino más a un libro – arte donde se cuentan las historias vividas o narraciones transcurridas a partir del cuento, por tanto, mantener la idea de la “metáfora de bitácora de navegación” no era suficiente, pues dejaba al lector con muchos vacíos gráficos y comunicativos.

En un principio no contaba con portada, ni portadilla, ni tabla de contenido, ni numeración, pues se estaba enfocando la realización a una producción “alternativa” basado en la metáfora de la bitácora de navegación, que es la que lleva el protagonista y donde narra todo lo que se encuentra, pero eso podía hacer que el relato perdiera fuerza, aunque ganara “visualmente” o mediante la experiencia, la lectura haría que no se entendiera muy bien la historia desde el inicio.

Por otro lado, uno de los errores puntuales a corregir fue el uso de “prologo” pues no es la intención que busca generar el texto que en él se escribe, que además está muy corto.

Figura 17. Prologo



Respecto a la diagramación en general, estaba bien, sin embargo, había un punto crítico a resolver:

Figura 18. Continuidad de la lectura,





En esta página se partía la continuidad de la lectura, y aunque se generaban “artilugios” para entender un poco la narración, era muy difícil continuarla en orden, pues pasaba de la derecha a la izquierda, lo cual generaba confusión enorme. Debía poder leerse de forma regular de izquierda a derecha, y si era necesario, reforzar el hecho de que lean lo que en el apartado se escribía por medio de flechas.

Por otro lado, se colocaba con una cinta un extracto de lo que sería información adicional documental, dando la idea de que esa información no la escribió el narrador, sino que se la encontró en el camino o la aprendió de alguna manera, pero por un lado aparecía muy vacío y por otro lado el lector debía entender de alguna manera cómo se le está hablando, y qué significaba lo que se anota en él.

## 7.8. AJUSTES FINALES

A partir de los errores mencionados se crearon las páginas legales: portada, portadilla, modo de uso, página legal, tabla de contenido, y prefacio en lugar de prólogo, y además del prefacio un colofón donde cierra la historia de la misma manera en que se abre en el prefacio.

**Figura 19. Portada Mascaras que se llenan de vida**

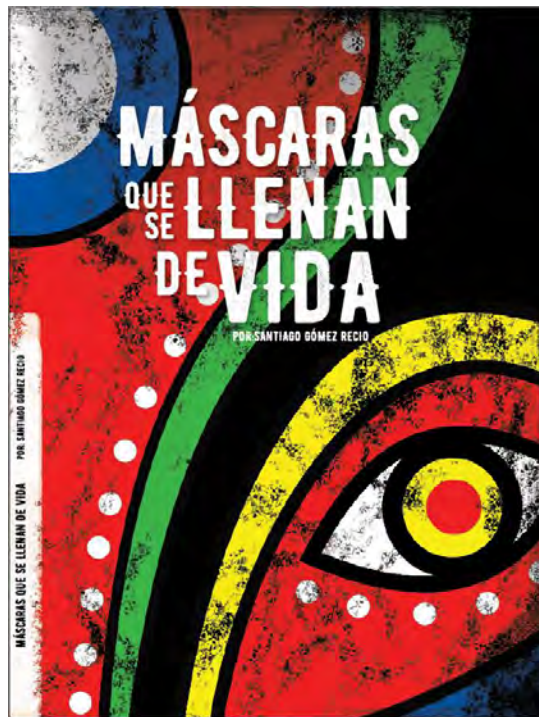
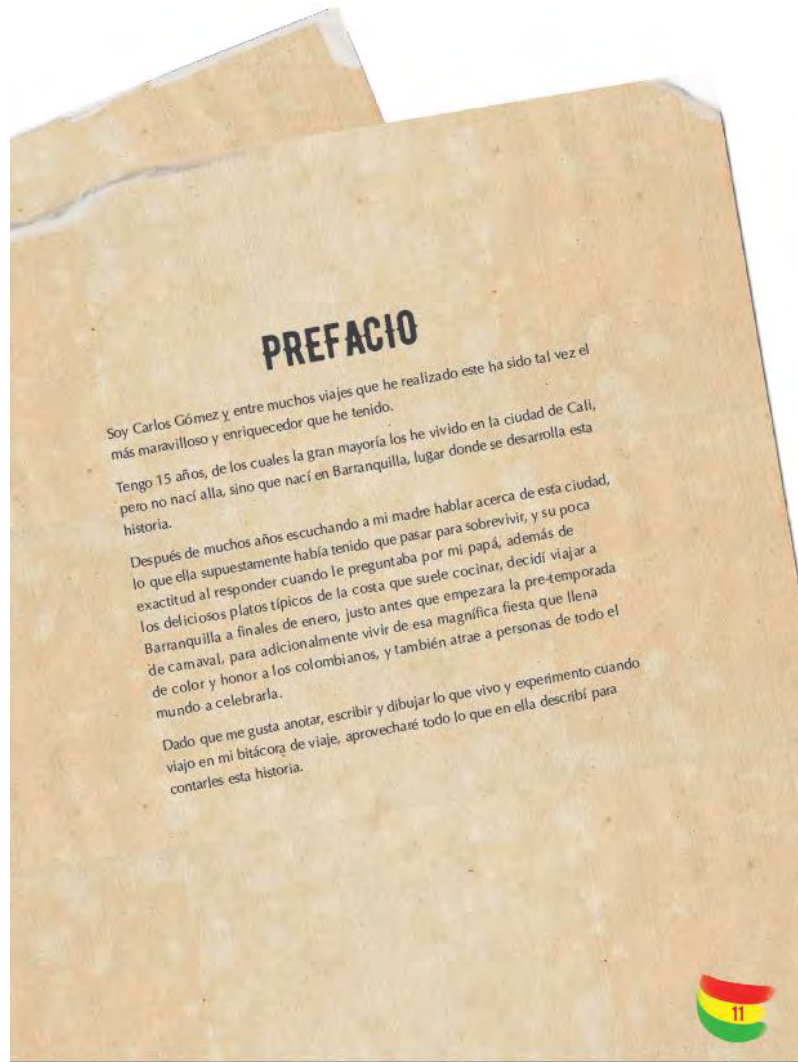


Figura 20.(continuación)



En la diagramación se corrigió el error mencionado anteriormente con las 2 páginas, y la información adicional se trabajó en modos de uso:

Figura 21 como usar este libro

## CÓMO USAR ESTE LIBRO

Este libro cuenta con 3 tipos distintos de información.

1. El primer tipo de información, son relatos propios del protagonista, quien añade cierta información a su experiencia vivida.
2. El segundo momento son datos históricos del Carnaval, información recolectada o aprendida en su viaje.
3. El tercero es una interacción asistida por un celular inteligente o tableta, que permitirá un tipo diferente de visualización.

1. Cuando veas algo escrito en este tipo de letra, es que te estoy contando detalles adicionales a la historia, ya sean de la experiencia que viví, o de cosas que me contaron o aprendí.

2. Cuando veas este papel, significa que hay información que aprendí y que también te la quiero enseñar.

3. Cuando veas estos íconos, aproxima la cámara de tu celular inteligente o tableta y disfruta lo que verás.



The icons are arranged in two rows of three. The top row contains a boat, a bottle, and a cross. The bottom row contains a bull's head with horns, a bull's head, and a flame.

Además, en la información adicional documental, no solo se presentó la información, sino que siempre estuvo acompañada de fotografías alusivas a lo que se estaba contando:

**Figura 22 fotografías alusivas a lo que se estaba contando**

ate miles de años las personas y los animales compartían la vida en sociedad, con gran júbilo y alegría. Los animales tenían gran poder, algunos eran maestros en la creación de las familias, otros protegían los hogares y las ciudades, y unos más eran mensajeros.

También, había reyes tanto humanos como animales, ellos compartían el poder, y gobernaban con justicia, pues sabían que la unión sería la fuerza de la nación y que, si gobernaban juntos, lo harían mucho mejor.

Pero, así como muchos vivían en alegría, había un grupo de humanos y otro de animales, que se enfrentaban y luchaban entre ellos incansablemente, no respetaban las leyes ni las demás comunidades. Al punto en que casi inicia una guerra entre humanos y animales.

Para detener esas rivalidades, los reyes, humanos y animales, decidieron que debían separarse por el bien del reino y sus habitantes. Sobaban muy bien que eso iba a generar gran controversia, especialmente para aquellas familias compuestas por animales y humanos, por lo tanto, para aquellas familias que compartían la alegría del reino, se decidió que éstas tendrían cada año la posibilidad por 40 días de vivir la magia del mundo animal y humano, bautizándolo como carnaval. Así pues, esta gran fiesta iniciaría siempre con la Lectura de Bando, por parte de la Reina del mundo de los hombres, donde se declararía el inicio de la magia y la unión entre ambos mundos.

Este es un pergaminos que colgaba en casa de mi abuela. En él se encontraba escrito el mito que nos narra

El carnaval de Barranquilla es el resultado de la mezcla tri-étnica de la región (europea, indígena y africana), donde confluyen celebraciones de todos los alrededores del río Magdalena, como Cartagena, Santa Marta, Mompos, etc.

Tras finalizar su historia, me entere cuan tarde se hizo y sentí pena de desvelar a mi abuelo, aunque, sabía que él se sentiría feliz de contarme aquellas historias que le hacían recordar sus raíces. En eso, mi tío me hizo un suave gesto, con lo que entendí que era hora de irnos. Nos despedimos de mi abuelo, y me dije: -Espero que te haya gustado la historia, desde hace muchos años se la cuentan a los niños en esta ciudad y tú eres uno de ellos.

Después, quito de su pared la máscara de toro, para dármele. Sin pensarlo dos veces me la puse, parecía tener el espacio perfecto para una cara. - ¡No te vayas a perder la lectura de bando! - Exclamó. - ¡Es pasado mañana! -

## 7.9. ARTE FINAL

Este arte final se realiza previo a testeado con usuario, dado que, para realizarlo es necesario que esté funcionando la parte interactiva del proyecto la cual no está lista en este momento.

## 8. RESULTADOS

Los 10 pasos realizados anteriormente que hacen parte de la metodología, dado que el numeral 6.11. Es arte final, es decir resultado, se describirá más detalladamente en este apartado de resultados.

A partir de los objetivos y la metodología se pretendía obtener como resultado final el libro real sobre el cual se trabajaría el proceso de producción de un relato interactivo, más específicamente Realidad Aumentada, a lo cual se dirigió todo este proyecto.

Tal vez la parte más importante del proyecto es la consecución de personajes a partir de unas máscaras inmóviles a partir de la descripción de sus características morfológicas, sintácticas y semánticas.

El resultado final del proyecto es el libro “MÁSCARAS QUE SE LLENAN DE VIDA”, que lleva el mismo nombre del trabajo de grado, en donde se combinan historias de ficción, historias documentadas o reales, ilustraciones que muestran lo narrado en la historia, e ilustraciones que muestran los personajes que inspiraron el relato.

Ver Anexo “Máscaras que se llenan de vida”.

## 9. CONCLUSIONES

A través del proceso del proyecto se llevaron a cabo los pasos necesarios para cumplir el aspecto primordial de este trabajo: la caracterización morfo-semántica de las máscaras del carnaval de barranquilla, enfocados en las máscaras zoomorfas presentes principalmente en danzas como los congos, coyongos, etc.

Por un lado, el Carnaval de Barranquilla es de gran importancia para la tradición y memoria colectiva del país, dado que en él se expresa el sentimiento de libertad de los esclavos en la época de la colonia. Era y es un carnaval realizado por las poblaciones subyugadas de negros esclavos e indígenas, y era su cultura e ideología la que ganaba valor en el Carnaval de Barranquilla, sin dejar de lado que ésta es una celebración que nació de origen europeo.

Por otro lado, la construcción de las máscaras zoomorfas del carnaval, eran producto de la cultura africana, de su vida mágica y religiosa conectada íntimamente con la naturaleza, aspecto que explica la razón por la cual la mayoría de máscaras tradicionales responden a máscaras zoomorfas o de animales, especialmente africanos. En otros casos estas máscaras se fundían con la fauna nativa, haciendo metamorfosis entre sus deidades dejadas en África y representadas en América.

De esta manera, las máscaras responden a su significado principalmente por su morfología, pues era esta la que estaba directamente ligada a los ritos que las culturas afrodescendientes poseían. En ellas predominan los colores primarios, especialmente el rojo, el verde y el amarillo, que son a su vez los colores de la bandera de Barranquilla, y que en un principio eran los pigmentos más fáciles de conseguir. Por otro lado, su uso es significativo porque son colores vivos, saturados, llenos de matiz, que es una de las características principales del Carnaval: el colorido. Muchas de ellas se componen de formas geométricas, abstracciones de partes de los animales que representan y que, en muchos casos, esas figuras pueden percibirse de formas distintas, amables, agresivas, etc.

De esta forma se llevó a cabo la pre-producción del relato interactivo, partiendo del análisis de las máscaras hasta el resultado final, el libro impreso como base del proceso de la producción interactiva digital. Fue un proceso enriquecedor, en cuanto fue necesario comprender el uso de nuevas plataformas tecnológicas para el óptimo aprovechamiento del diseño a realizarse, además de que para poder realizar este proyecto el investigador pasó por comunicador, después por escritor, editor, pasar por la fase de ilustrador, entender algo de ingeniería, y volver al diseño para poder realizar el proyecto.

Finalmente es necesario concluir que este tipo de procesos necesitan, de la colaboración de un amplio grupo de profesionales de distintos ámbitos, comunicadores, diseñadores, ingenieros, y en un futuro posible publicistas y otro tipo de profesionales, que apoyen y generen una red de trabajo interdisciplinaria, que permitan el óptimo aprovechamiento de recursos, y las soluciones más favorables para este tipo de proyectos.

## BIBLIOGRAFÍA

ABELLO, Margarita, BUELVAS, Mirta. CABALLERO VILLA, Antonio. Tres culturas en el carnaval de Barranquilla. En Huellas. Barranquilla: Universidad del Norte. 1982, vol. 3 no. 5

ARNHEIM, Rudolf Arte y percepción visual: Psicología de la visión creadora. 14° ed. Alianza editorial. 1997. 258p

BARANGER, Denis. Construcción y análisis de datos. Introducción al uso de técnicas cuantitativas en la investigación social. 2009

BENEVISTE, Emil. "Estructura de la lengua y la sociedad", en: Problemas de lingüística general II, siglo XXI editores, México, 1990 101. p

BRYMER, Alex. The Past, Present and Future of Immersive and Extractive Ebooks. 2004. 321p

BUENDIA, María Dolores. "Libro de artista, acerca de los entornos inmersivos en el continuo de la realidad" Trabajo Final de Máster en Producción Artística, Universidad Politécnica de Valencia, 201.1

BURNS, Allan. Visual literacy through cultural preservation and cultural resistance: Indigenous video in Micronesia. En: Journal of film and video. 2008, vol.60, no.2.

CAIVANO, José. Color. IV Congreso Internacional de Diseño Gráfico supervisual. 2012.

CAMPBELL, Joseph. El poder del mito, en dialogo con Bill Moyers. Barcelona: Colección reflexiones. Emecé editores. 1991. 852p.

CASTRO, Ricardo. La Huella en la penumbra, el arte de ilustrar desde el concepto. Cali: Editorial, Dirección de investigaciones y Desarrollo Tecnológico Universidad Autónoma de Occidente. 2010.



COLLE, Raymond. El contenido de los mensajes icónicos. Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica. 2000.

COOPER, Alan. Et al. About Face 3: The essentials of Interaction Design. Indiana, EEUU. 2003.

DAMBEKALNS, Lydia. Culture, visual literacy, and literacy training in Nepal. En: Journal of Visual Literacy, Vol. 20 no. 1 25-31p.

DECLARATORIA UNESCO - Carnaval de Barranquilla, Patrimonio de la Humanidad. [en línea] carnaval de barranquilla [Consultado 21 de marzo de 2017 ] Disponible en internet: <http://www.carnavaldebarranquilla.org/el-carnaval/declaratoria-UNESCO-carnaval-de-barranquilla-patrimonio-de-la-humanidad.html>

DELGHAMS, Leonardo. El Carnaval de Barranquilla, una fiesta pa' que la viva todo el mundo. [en línea] En: El tiempo. 2014. [consultado 15 de marzo de 2017] Disponible en Internet: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13543435>

DONDIS, A. Donis. La sintaxis de la imagen. GG Diseño [en línea] Universidad Veracruzana.1976 [consultado 15 de mayo de 2017] Disponible en internet. [http://www.uv.mx/personal/lenunez/files/2013/06/D.\\_A.\\_Dondis-\\_Sintaxis\\_de\\_la\\_Imagen.pdf](http://www.uv.mx/personal/lenunez/files/2013/06/D._A._Dondis-_Sintaxis_de_la_Imagen.pdf)

DURÁN, José Gregorio. Danzas del caimán cienaguero y los coyongos: su ritual cíclico de apertura en el Carnaval de Barranquilla. En Revista INVESTIGIUM IRE: Ciencias Sociales y Humanas 2013, vol. 4. no. 1.

ECO, Humberto. El signo. Traducción de Francisco Sierra. 1976. Citado en: NIÑO, V. M. Semiótica y lingüística. Bogotá: Eco ediciones, 2002.

FAN, Jiang- Ping. Charles Morris's semiotic model of analytical studies of visual and verbal representation in technical communication. En: J. Technical writing and communication, vol. 36 no. 2.

FREUD, Sigmund. Obras Completas. Funciones y sentidos de la cultura. Buenos Aires: Amorrortu, 1976, vol.XXI, 88 p.

FUNDACIÓN, Carnaval de Barranquilla. Carnaval de Barranquilla: un patrimonio para gozarlo juntos. Folleto anual. 2014.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. Los usos sociales del patrimonio cultural. En Criado, Aguilar. Patrimonio etnológico, nuevas perspectivas de estudio, 1999.

GEORGIJ YU, Somov. The types of codes and their combinations: Visual perception and visual art. *Semiótica*; 202 2014p.

GIORGI, María Eugenia. La Maestría desde adentro: introducción al Diseño Comunicacional. Entrevista a Enrique Longinotti Las tres dimensiones del diseño comunicacional: conocimiento, significación e historicidad. El pasaje de lo verbal a lo visual. Publicado en *di Com*, 2012.

GOMBRICH, Ernest H. Historia del arte. Madrid. Alianza editorial. 1984, 123p

GONZÁLES RAMIREZ, Alberto. Metodología de la Investigación Científica. Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. [en línea] javeriana. [Consultado 15 de marzo de 2017] Disponible en internet: <http://www.javeriana.edu.co/ear/ecologia/documents/ALBERTORAMIREZMETOD>

GONZÁLEZ, Guillermo. Estudio de Diseño, sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad. Argentina: Ed. Emecé. 1994, 152 p.

GRIFFIN, Michael. Sociocultural perspectives on visual communication. En: *Journal of Visual Literacy*, vol. 22, no.1.

HASLAM, Andrew. Creación, diseño y producción de libros. España: Blume, 2007.

HENRIQUEZ, Guillermo. Reflexiones sobre el Carnaval de Ciénaga. En: *El informador*. Santa Marta. Tomado de: Carnaval de Barranquilla, Dossier de la UNESCO. 1961, 96 p.

KIMBALL, Miles. Visual design principles: an empirical study of design lore En: *J. Technical Writing and Communication*, 2013, vol. 43 no.1.

LEUTERNEAU, Jocelyn. La caja de herramientas del joven investigador. La Carreta Editores. Colección Ariadna. 2007, 266 p.

MARIÑO, German. Fotonovelas. 2 ed. Colombia: Onda América Latina. En Protocolo para la creación de una novela gráfica desde una referencia proyectual, 2014. 47 p.

MARTINEZ, Luis. Semiótica de la Publicidad. Chile. 2008, 123p.

MCKEE, Robert. El guion. 8ª ed. España: Alba editorial. 2002, 200 p.

MEJIA, Juan Luis. En Política para la gestión, protección, y salvaguardia del patrimonio cultural. [en línea] Ministerio de cultura de Colombia. [consultado 5 de marzo de 2017] Disponible en internet: de [http://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/gestion-proteccion-salvaguardia/Documents/02\\_politica\\_gestion\\_proteccion\\_salvaguardia\\_patrimonio\\_cultural.pdf](http://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/gestion-proteccion-salvaguardia/Documents/02_politica_gestion_proteccion_salvaguardia_patrimonio_cultural.pdf)

MÉNDEZ, C. Metodología, diseño y desarrollo de investigación, con énfasis en Ciencias empresariales. Limusa, Noriega Editores. 2006, 651 p.

MOLES, Abraham A. La imagen: Comunicación funcional. México, Ed. Trillas. 1991, 321 p.

----- . La comunicación y los medios. 4 ed. España: Mensajero. 1980, 125 p.

O. RIEDL, Mark. BULITKO, Vadim. Interactive Narrative: An Intelligent Systems Approach. Versión previa a impresión para aparecer en AI magazine. [en línea] cc.gatech [consultado 29 de marzo de 2016] Disponible en internet: <http://www.cc.gatech.edu/~riedl/pubs/aimag.pdf>

PÉREZ VELASCO, Andrés. Protocolo para la creación de novela gráfica o cómic desde una referencia proyectual. 2014. 321p.

PONTIS, Sheila. Qué es y qué implica la investigación en Diseño. [En línea] Foro Alfa. 2009. [consultado 15 de marzo de 2017] Disponible en internet: <http://foroalfa.org/articulos/que-es-y-que-implica-la-investigacion-en-diseno>

SAMPIERI, Roberto; FERNANDEZ, Carlos; BAPTISTA, María del Pilar. Metodología de la Investigación. 5Ed. McGraw Hill. 2010, 147 p.

SAMPSON, Anthony. Funciones y sentidos de la cultura. Tomado de Pautas y Prácticas de crianza en Familias Colombianas. Serie Documentos de Investigación del Ministerio de Educación y la OEA. Editora, María Cristina Tenorio, Bogotá, 2000.

SERRANO, Sebastián. La semiótica. Una introducción a la teoría de los signos. Editorial Fundamentos. En: Barcelona, Signo y Pensamiento 1990, no.16.

SOJO, Carlos. Origen primitivo del carnaval. Guía y dirección Casa del Carnaval. 2015.

STRAUSS, Anselm; CORBIN, Juliet. Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. Ed. Universidad de Antioquia. 2002, 258 p.

TAMAYO y TAMAYO, M. El proceso de investigación científica. 3Ed, Limusa, Noriega Editores. 1994, 321p.

TOBAR Javier. Los artesanos construyen el alma de nuestra gente: el Carnaval de Barranquilla. Carnaval de Barranquilla S.A. Banco de la República, actividad cultural. 2013 [en línea] Barranquilla, carnaval de barranquilla 2014. [consultado el 04 de abril de 2015]. Disponible en Internet: <http://www.carnavaldebarranquilla.org/noticias/los-artesanos-construyen-el-alma-de-nuestra-gente-el-carnaval-de-barranquilla.html>

TYLOR, Sir Edward B., Primitive Culture, Londres, John Murray, (1871) citado por SAPIR, Edward. En The Psychology of Culture, Berlin - New York: Mouton de Gruyter, 1994, En Sampson, Anthony. Funciones y sentidos de la cultura.

UNESCO. Carnavales en el mundo. [En línea] Unesco [consultado 15 de marzo de 2017] Disponible en internet [http://www.UNESCO.org/new/es/media-services/single-view/news/carnival\\_a\\_dynamic\\_tradition/#.VVNju\\_I\\_Oko](http://www.UNESCO.org/new/es/media-services/single-view/news/carnival_a_dynamic_tradition/#.VVNju_I_Oko)

UNESCO. Carnavales en el mundo. Dossier del Carnaval de Barranquilla. Carnaval de Barranquilla, Obra maestra del Patrimonio Oral e Intangible de la Humanidad. Ministerio de Cultura ICANH. 2002

VOGLER, Christopher. El viaje del escritor. Ed. Manon Tropa.2002, 368p.

X. 'El Carnaval de Barranquilla desde la mirada de sus Artistas'. Consultado vía online en: [En línea] carnaval de barranquilla [consultado 15 de marzo de 2017] <http://carnavaldebarranquilla.org/miniweb/webhacedores/>

X. Máscaras del Carnaval de Barranquilla. Presentes en la exposición de la Sala del Carnaval Elsa Caridi, Fundación Carnaval de Barranquilla. [en línea] [Consultado el 22 de marzo de 2015] Disponible en internet: <http://www.carnavaldebarranquilla.org/miniweb/mascaras/>

ZIMERRMAN, Ives. Diseño como Concepto Universal. III Congreso Internacional de Diseño Gráfico SUPERVISUAL. En, URIBE, Mario Fernando. Caracterización del objeto de estudio del diseño de comunicación (gráfico / visual) y su relación con las diferentes dimensiones de aplicación: empírica, profesional y académica. Investigación para optar por maestría en Diseño y creación interactiva. Manizales. 2009.

ZONACERO, "Después de Río está Barranquilla, Colombia. Una sorpresa fenomenal"[en línea] EN. : Forbes. [consultado 22 de marzo de 2015] Disponible en internet <http://www.zonacero.info/noticia-principal/45-noticias-principales-2/63988-%E2%80%9Cdespu%C3%A9s-de-r%C3%ADo-est%C3%A1-barranquilla,-colombia-una-sorpresa-fenomenal%E2%80%9D-forbes#.VNuZ82MEvRV.facebook>

## **ANEXOS**

### **Anexo A ENTREVISTA FRANCISCO PADILLA**

MI nombre es Alfonso Fontalvo torres, soy el actual director de la danza del Torito, como 4to director en tercera generación, y la danza del torito fue fundada por mi abuelo en el año de 1878, fue una danza que siempre ha tenido su presencia en el Carnaval, toda la vida, y no ha fallado ningún año en absoluto, ni cuando hubieron las guerras en el pasado, porque hubo la guerra de los 100 días que cumplió 112 años, que fue lo mismo que cumplió el Carnaval, que es lo mismo que paso con la batalla de las flores que por esa guerra, fue que se hizo, porque cuando el general Carajo, un tipo del Norte, una autoridad, él fue quien dijo cuando finalizaba la guerra de los mil días fue el que dijo: “si por allá hay una guerra de sangre y de muertos, vamos a hacer nosotros aquí una batalla, pero que sea de flores”, ahí nace la batalla de las flores que nace en 1902.

#### **¿La danza del Torito es la más antigua del Carnaval?**

Ahora mismo es la más antigua, porque la danza del torito tiene un privilegio, y por eso he investigado, y hoy en día aunque algunas cosas se perdieron, en el pasado, puesto que las casas viejas no se prestaban para guardar tanta cosa, sin embargo yo pude guardar mucha cosa. Cuando esta casa la hicieron, porque esta casa fue donada por la Fundación Gases del Caribe, esa fundación daba la ayuda para la gente del carnaval, en su casa y todo lo que necesitaban en su casa, y ellos empezaron a investigar, con diferentes grupos, los repartieron por toda la ciudad, lo llevaron a las casas de los diferentes directores, pero resulta que hay muchos grupos que no son, ellos no merecen el privilegio de esas ayudas, puesto que no son personas que lo hicieron con el hecho de apoyar al carnaval, ni de trabajar por el carnaval y llevarlo a mayor altura, sino que son personas que lo hacían con el fin de recibir el documento, “que ya me inscribí” y ese documento lo llevaban a los almacenes a explotarlos para bandera, para cositas y maricadas y eso era mentira, lo tenían como un modo de extorsión.

A diferencia de una danza como esta, ellos llegaron aquí y se demoraron como 3 días encontrando esto, todos esos cuadros que ves aquí, fueron encontrados por los investigadores de Gases del Caribe, encontraron de todo, y esta casa la remodelaron, no la remodelaron no, esta casa es prácticamente nueva, aquí lo único que quedó viejo, fue el frente, aquí todo fue nuevo y nosotros no pusimos la manos para nada, y escucharon todo lo que uno pidiera...

### **¿Ustedes todos los años elaboran el disfraz o lo guardan?**

Aquí todos los años se hacen, porque los disfraces que ya salen, pierden un poco el brillo. Hoy día tal vez sí, pero anteriormente no había tanto brillo, por los materiales, y esas cosas.

### **¿Para usted que es la danza del torito?**

### **¿Cómo se originó la danza del torito?**

Se originó por una rebeldía del abuelo Elías (nacido el 16 de agosto de 1866) contra una danza que se llamaba el toro grande, esa danza salía en el barrio abajo, y en ese tiempo este barrio no se llamaba San Roque, sino barrio arriba. Barrio abajo allá y barrio arriba acá. Qué separaba los dos sectores, lo que hoy día se conoce como el Paseo Bolívar, en aquel tiempo se llamaba el Camellón Avello, porque era una calle grande llena de arena, y luego el nuevo alcalde de apellido Avello, le puso un águila central y por esa vaina en la inauguración la gente le puso el Camellón Avello, porque como tú sabes todas estas cosas son de costumbre.

Elías el fundador de la danza enfermó en 1930 y cede la dirección de la danza a Campo Elías Fontalvo, seguidamente Marco Fontalvo de las Aguas y su actual director Alfonso Fontalvo Torres.

La máscara usada en la danza de origen es la máscara de torito más antigua del carnaval.

### **¿Cómo eran manejados los colores en la máscara?**

Hecha con colores completamente alegres, los más alegres que puedan ser, dado que "esto es caribe"

### **¿Por qué el torito, por qué el animal como representante de la danza?**

Lo que pasa es que aquí siempre en esto del carnaval, siempre influyó el nombre de los animales, y cuando el carnaval empezó a desarrollarse, empezó con disfraces de los animales, animales criollos, eso era lo que inspiraba al hombre antes, porque el hombre de Barranquilla de aquella época era un hombre romántico (romanticismo) y entonces se dedicaba a las cosas delicadas. Por ejemplo el turbante del Congo tenía que ser de flores, el hombre se lo dedico en aquella época al carnaval, la flora entonces estaba representaba en el turbante. Porque ahora hay gente que le gusta ponerle otra cosa a los turbantes, pero pierden su tradición, pero el turbante original era todo lleno de flores, son de fantasía porque son de tela.

### **¿Cómo describe la danza del toro?**

La danza del toro es la misma danza de congos, pero nosotros competimos con Congos, ya no competimos, pero hacemos la presentación.

### **¿Qué significa el carnaval para usted?**

Para mí significa lo que es la vida, porque en realidad nosotros nacimos de ella, y todos nos enamoramos, tu vieras ese niño que acaba de llegar aquí que se llama Sebastián, tu vieras ese niño, me pregunta por los colores, ya toca el tambor, ya está escribiendo y termina cantando versos porque ya los ha oído, eso significa que ahí ya está metido dentro del corazón de esto, para nosotros es como la sangre, es todo, es la identidad, es familia, Hablar del torito es igual a hablar de los Fontalvo, y eso me llena de orgullo, como decía Cantinflas Ichido de orgullo.

Y ahora con el cuento que el Carnaval es patrimonio, a nosotros también nos metieron en eso, porque nosotros ya tenemos más de 50 años, y no todos cumplen más de 50 años. Entre las agrupaciones que tienen más de 50 años son 14 entre las que están paloteo, garabato, son 14 agrupaciones que los llaman líderes de carnaval. Son el grupo de comparsas que ya pasaron 50 años.

### **¿Danza del Congo cómo es?**



Es una danza encuadrada de hombres. La mujer entro en la tercera versión, estas danzas nacieron solo con hombres, que eran los GOGA los hombres que trabajaban en los botes y que se iban a los montes a trabajar a cortar leña al monte, unos corra libre, y que llegaban en diciembre y se quedaban para el carnaval, y compraban su vestuario. La danza hace su coreografía en los congos. Los hombres se disfrazaban de mujeres para acompañar al Congo.

El baile es el baile de verso, y se baila como, los indios, brincao, y arrebatoo.

### **¿Cómo denomina la danza del torito y el carnaval?**

El torito es un símbolo del carnaval, es un símbolo en sí mismo, y el carnaval es la mirada del mundo en Colombia. Cuando es carnaval esto es una locura. Viene gente de toda parte.

## **Anexo B. ENTREVISTA JULIO CHARRIS**

### **Julio Charris**

#### **Quién eres, ¿qué has hecho respecto al Carnaval?**

Yo he estado presente, o el carnaval ha estado presente en mi vida desde que tengo uso de razón, yo vivía aquí en esta cuadra y el Carnaval pasaba aquí en la cra. 46. Yo vivo aquí en la calle 59 desde niño he vivido por aquí en este barrio en esta calle. Y desde que tengo uso de razón mis padres me traían por acá a la cra. 46 por donde inicialmente pasaba el carnaval, que venía del estadio, bajaba por el paseo Bolívar y volvía a subir. Como era doble carril por un carril bajaba y por el otro subía hasta allá. Luego por los cambios que ha tenido bajaba por la cra. 44 y ahí también iba yo a ver el Carnaval, había algo que me llamaba mucho la atención cuando yo estaba niño que eran los cascabeles que los disfraces llevaban, llevaban unos cascabeles y a mí me llamaba mucho la atención. Incluso había algo muy interesante que era que cada una de las personas que se disfrazaban debía tener una placa que tenía el distrito, en ese tiempo lo llamaban la municipalidad, le daba una placa para poder disfrazarse, todo el mundo podía disfrazarse pero debía inscribir su disfraz. Pero después creció la ciudad y pues eso en el Carnaval ya no, ya no es posible.

En realidad el Carnaval es un Teatro, donde todas y cada una de las personas o habitantes de Barranquilla son participes de una u otra forma, porque todos en esos días se transforman en actores de Carnaval, ya sea disfrazándose de una cumbia, una comparsa o disfraces individuales en sus casas, en los bailes, las verbenas y esas cosas. Y todo el mundo adopta una posición de actor, de vivir unas fiestas donde cada uno pone lo mejor de sí, igual a veces el disfraz no es un disfraz elaborado, con ponerse unos zapatos viejos, unos blue jeans rotos, un saco al revés con una corbata, pintarse la cara, un sombrero, ya es un actor del Carnaval.

#### **¿Desde ese punto de vista, de un teatro, entonces qué representa el Carnaval?**

Bueno el Carnaval es una expresión, es un sentir de un pueblo, donde cada uno de ellos, lo siente lo vive y lo goza de diferentes maneras, de ahí la famosa frase: "quien lo vive es quien lo goza". En mi caso particular hasta el año 78 lo estuve viviendo como espectador, e incluso me metía a los desfiles y esas cosas, pero a partir de allí, yo los empecé a registrar. Empecé a registrar el carnaval desde otra

mirada, desde la mirada del realizador de cine y televisión, como registrar o documentar la alegría y el actuar de cada una de las personas, bien sea que estuvieran en el desfile, bien fuera cumbiamberos, que fueran bailadores de Congos, también la espontaneidad de cada uno de los actores que está viendo el desfile, porque cada uno lo vive y lo goza dependiendo de su emoción. Estando allí viendo el desfile espontáneamente se bajan a bailar o bailan ahí mismo, ya ha cambiado un poco la manera de expresar esa actuación, porque antes se echaba harina, maicena, que era la que siempre se usaba maicena y ahora nos llegó una invasión gringa de las famosas espumas esas, que lo único que han hecho es desvirtuar y acabar con un concepto erróneo de lo que es el carnaval. La gente ahorita, los niños sobre todo cree que el carnaval es echarse espuma y bueno eso vino por una penetración gringa como siempre nos pasa, pero el carnaval es otra cosa, un sentir, una MANIFESTACION CULTURAL ESPONTANEA, de cada uno de los habitantes de barranquilla y sus alrededores. En realidad el carnaval se nutre de toda la región. El carnaval se nutre de ciénaga de santa marta de todas las zonas ribereñas del rio magdalena que es donde surgen las danzas de relación, se nutre del porro de acá de la sabana, de Sucre y Córdoba, entonces es una afluencia, el carnaval es un rio que se alimenta de todos esos afluentes, pero ese rio lleva un conglomerado de gente que cada uno vive su carnaval y espera 365 días al año 'pa vacilárselo, y de hecho hay gente que vive en pos del carnaval. El carnaval se acabó el martes de carnaval y ya el miércoles de ceniza están pensando en lo que será el próximo carnaval, diseñando lo que será el próximo vestido, todo el mundo, de hecho fíjate las fiestas y las manifestaciones de cumpleaños, por ejemplo las personas que en esa época les cae el cumpleaños, hacen sus fiestas temáticas, por ejemplo en 2014 le cayó a mi señora el cumpleaños el domingo de carnaval, ese día hicimos una fiesta de todo el mundo disfrazado de negritos Puloy, esas fiestas temáticas, inclusive se hizo como una verbena, en la calle como antes: la señora que hace los fritos, el de la butifarra, el pico, la banda que toca ahí, la gente bailando en la mitad de la calle, y así, la gente aun evoca las verbenas, que son una fiesta que se hacía en la calle siempre en la temporada de pre-carnaval, hoy en día ya esas verbenas no existen, se han cambiado por diferentes eventos por ejemplo la noche del rio que es una presentación de todas las manifestaciones folclórico musicales de toda la región del rio magdalena y sus alrededores. Está la noche de Tambó, que ya tiene 20 años y es un espectáculo más del carnaval. Está un evento que se llama la carnavalada que lo hace InMacondo, que hace unos conversatorios con los hacedores del carnaval, hacen obras de teatro alusivas o no al carnaval, tienen unos horarios en que hay unos espectáculos de títeres para niños, luego un conversatorio con los titiriteros para que los niños participen, y después una etapa de teatro para adultos mayores hasta las 8 de la noche. De ahí afuera empiezan unas bandas y grupos folclóricos a tocar y la gente a bailar en la mitad de la calle. La importancia de estos nuevos eventos es que son gratis. La noche del rio es gratis, la noche de tambó es gratis, la carnavalada es gratis, porque hay conversatorios, hay conferencias de lo que es el carnaval en sí en toda la extensión.

**¿Ahora hablabas del Carnaval como una celebración cultural espontanea pero esa espontaneidad de qué manera se ve influenciada o remitida gracias a eso que llamó patrimonio, que eran las expresiones culturales mucho más antiguas?**

Bueno en cuanto a las expresiones culturales o manifestaciones culturales folclórico-carnavalescas por así decirlo, esa tradición no se ha perdido ni se perderá, porque uno encuentra en cada una de esas danzas de esos bailes, niños entre los 2 y 7 años que ya van bailando en la danza entonces eso asegura un poco la preservación de la manifestación cultural como tal. Afortunadamente el carnaval es una Magia que cautiva tanto a los niños como a los mayores, es posible que en menor escala que antes pero a los niños y a los jóvenes les encanta el carnaval. Es algo muy interesante porque hay otras manifestaciones culturales de otros pueblos porque la juventud ya tiene otros ideales, otras expresiones, entonces la gente va cambiando, de pronto la feria de Cali ha evolucionado de una manera muy diferente a como era hace muchos años. El carnaval ha tenido un cambio pero un cambio de escenario de Dónde se hacen las manifestaciones. Al principio se hacía en el paseo Bolívar, pero ahí se quedó pequeño para el carnaval como tal, a medida que la ciudad va creciendo la ciudad va... entonces se cambió a los desfiles en diferentes partes, se perdió la tradición de las verbenas que era en todo pre-carnaval, por eso dicen que el carnaval es una fiesta muy larga porque en realidad empieza el 7 de diciembre, básicamente el carnaval empieza el 7 de diciembre, hay una canción que si de pronto la has oído las 4 fiestas. Que tú dices la fiesta un 7 de diciembre al compás de triki traki y termina con el carnaval. Y todo el mundo siente que llego la temporada de carnaval a partir del 7 de diciembre. Y en el caso de que el Junior de Barranquilla que es una institución que todos los barranquilleros llevan en el corazón. Si en esa época, en un año en que el junior quede campeón en diciembre desde ahí empieza. El Junior también está presente en el carnaval todo el tiempo, están los tiburones, la gente hace comparsas con tiburones alusivos al Junior. Entonces la gente empieza a vivir el carnaval desde diciembre. Oficialmente son 4 días pero en realidad empieza el 20 de enero cuando se hace la lectura de Bando, cuando la reina da permiso a sus súbditos para que den rienda suelta a su alegría, la cual se ve reflejada en los cumbiamberos, en las danzas de relación, en las comparsas y cada una de esas. Inclusive los jóvenes tienen una participación grandísima en la guacherna que se disfrazan de monocuco, y son 300 y 400 jóvenes disfrazados de monocucos o marimondas, y es interesante, porque de todas maneras desde jóvenes todavía viven y gozan el carnaval a pesar de que en otras épocas del año viven otra música, otras expresiones, tienen otras vivencias, su estilo de vida es diferente, pero llego el carnaval y se untan de lo mismo que los mayores, entonces el carnaval es un Derroche colectivo que no tiene edades. Tú ves el peladito de meses que ya lo visten de carnaval e igual el viejo de 80 años se pone también su disfraz y va a bailar, como el caso de Fontalvo que ya es 3ra generación de la danza del torito, una de las más antiguas del carnaval. Y así están las farotas,

todas estas danzas y comparsas y danzas de relación ha venido dándose el cambio generacional, entonces está asegurado el carnaval porque las otras generaciones también están pendientes de ella.

**¿En lo que mencionas anteriormente hay una amplia relevancia en cuanto a danzas y escenarios pero quisiera preguntarte más detalladamente sobre los aspectos objetuales o visibles del carnaval, como los disfraces más específicamente, las máscaras, atuendos, etc., qué importancia tiene esa parte visible del carnaval?**

Yo pienso que todos y cada uno de los habitantes de barranquilla y la región se ponen una máscara en carnaval, bien sea que sea pintada, sea una máscara elaborada o simplemente la máscara de expresión, no se comporta igual en todo el año, en esos días es otra persona, más extrovertido, más mamador de gallo y eso es una máscara que tiene puesta. En cuanto a los escenarios, inicialmente los escenarios eran en el paseo bolívar y en la Cra. 46 luego a la 43 luego a la 44 y por último se pasó a la vía 40 que la ciudad se creció tanto hay muchísimo grupo y la economía informal se mueve muchísimo y en esa época desde pre-carnaval ya los grupos folclóricos como son las tamboras los pitos las gaitas ya tienen asegurados unos contratos y por tanto tienen unos ingresos, entonces todos esos, aquí hay mucho músico, y en todo el caribe viene mucho músico a presentarse o a hacer su manifestación folclórica y a la vez recogen su dinero y son unos ingresos para ellos.

En cuanto a los disfraces todo el mundo se pone su máscara hay unos grupos ya preestablecidos que son por ejemplo los coyongos, los diablos arlequines, las cumbias, la cumbiamba la arenosa, la cumbiamba la guapachosa, todos esos son grupos que esos si trabajan todo el año para el carnaval, están pendientes de diseñar el nuevo disfraz, aunque sea el mismo estilo, aunque cambian los colores cada año, lo demás sigue intacto. Los diablos arlequines siempre tienen la misma vestimenta, lo mismo con las farotas, los goleros, todas estas danzas de relación han mantenido su atuendo, pero las cumbias y cumbiambas si han tenido una evolución en su vestuario. Igual las máscaras siguen haciéndose de lo mismo: madera o papel maché, como tú viste en Galapa te hacen las máscaras.

**¿De esas danzas preestablecidas y grupos preestablecidos, podrías definir un carácter de los personajes como alegres, es decir, esta danza representa la lucha, ésta la alegría, esto lo otro...?**

Bueno cada una de las danzas tiene su propia representación histórica, por ejemplo la danza del garabato es una lucha entre la vida y la muerte, la danza de

las farotas nace porque son unos hombres vestidos de mujer, en la mayoría de las danzas del carnaval anteriormente eran hombres los que se disfrazaban de mujer para hacer la pareja en la danza, esto porque de daba, porque cuando los españoles llegaron y querían abusar de las mujeres, los hombres se disfrazaban de mujer, para que cuando llegaran los atacaran. Pensaban que el que estaba en el hábitat, el español entraba y se encontraba un hombre que le esperaba y ahí los acababan. Esa es la representación por la que los hombres se disfrazaban de mujeres. En la danza del caimán todavía son hombres los que se disfrazan de mujer los que son las parejas, no todos van disfrazados de mujer. El hombre de hombre y la pareja es un hombre disfrazado de mujer, para recordar que cuando los españoles llegaban a tratar de abusar de sus mujeres, los esperaban los hombres para defenderlas. Actualmente ya participan hombres y mujeres en el carnaval, la participación de las mujeres es algo relativamente reciente, sobre todo como la cumbia donde la mujer siempre ha estado presente como pareja.

**¿Quisiera adentrarme un poco en las danzas que tienen máscaras zoomorfas: como los congos, torito, coyongos, goleros etc.?**

En los congos salen todo un zoológico allí, esa es su tradición y siempre los congos que son los negros africanos, siempre llevan un gay disfrazado de mujer, siempre, en toda su historia, siempre llevan una persona disfrazada de mujer y usualmente es gay. Y además está acompañada la danza del congo, danza negra de ancestro africano, y por eso tanto llevan las máscaras zoomorfas, van toritos, burros, tigres, gorilas, en fin, toda esta parafernalia animal. También encontramos máscaras en otras danzas, por ejemplo los diablos arlequines, y no está presente el animal en ella. Pero en cambio en otras manifestaciones como otra danza que hubo como el Rey del río, que era el caimán como Tótem, su elemento, y tenían una cabeza de caimán gigantesca que iba abriendo el desfile, y el caimán de Ciénaga, hay 2 danzas que hacen referencia al caimán. El caimán de Plato el Hombre caimán que fue un hombre que se comió a un caimán y el caimán cienaguero que se comió una niña, ambos son elementos fundamentales en el carnaval de Barranquilla. El caimán sobre todo, por ser Barranquilla una ciudad pegada al río Magdalena, y además todas las manifestaciones que vienen del río a nutrir el Carnaval de Barranquilla, igual las danzas africanas, los cabildos de los negros en Cartagena son los primeros clientes del carnaval de Barranquilla, sin embargo ellos no usaban máscaras, sino que las máscaras son más del departamento del atlántico (los Mocaná, como indígenas con tradición mascarera)

...

El torito es el elemento, el que representa la danza de los congos, por eso la danza de los congos de Fontalvo se llama la danza del torito, en el caso de los

coyongos vienen de la ribera del río donde todas esas danzas, los coyongos, farotas, los gayegos (danzas de relación con versos, que tienen una historia, como el paloteo), son manifestaciones en contra por decirlo así de los españoles en su época, todas estas danzas representan la rebeldía del pueblo contra el yugo español.

Y el carnaval se ha caracterizado porque cada una de sus danzas o de sus expresiones siempre tienen sus versos y también sirven en el carnaval para expresar el inconformismo de la gente para con el gobierno sea municipal o nacional, es una parodia que siempre hacen, cada vez que hay un suceso interesante en el año, pone la firma de que sale un disfraz o sale una comparsa ahí, todos los años marca un suceso sea nacional o internacional. Puede esperarse que el próximo año haya una comparsa relacionada al tratado de paz. De hecho ya hay una comparsa de mono joyo, timochenko. Etc. Hace 12 años hay un Chávez, y lo chiflan, la gente cuando va pasando por el desfile lo chiflan, pero es el jolgorio la mamadera de gallo que es el carnaval, igual cuando pasan otros, la gente se disfraza de cura, por ejemplo el padre hoyos que fue alcalde tiene su doble en el carnaval, y entonces la gente los aplaude o los abucea respecto al sentimiento propio del pueblo. Hubo un caso por ejemplo que pasó los pegaditos, en un año un profesor de universidad tuvo relación sexual anal con una estudiante, y quedaron pegados y fue el escándalo, y salieron pegaditos y salieron en el carnaval.

Y el mismo carnaval se ha presentado para que los artistas de la región se expresen del carnaval, ha inspirado a mucha gente a manifestarse o plasmar su mirada del carnaval.

Yo encontré mucha riqueza de colores, de espontaneidad de formas de comportarse, toda esa cantidad de expresiones que la gente hace en ese tiempo, y ahí me llamo la atención

### **Los colores del carnaval**

**¿El rojo amarillo y verde, que hacen relación a la bandera de Barranquilla, y a su vez son colores primarios, entonces como surge la relación entre estos colores y la vida e historia del carnaval? ¿Cuál es el uso que los artistas del carnaval le dan a los colores?**

La gente del Caribe representa mucho los colores que ve en la cotidianidad, y en el Caribe los colores que más llaman la atención que más resaltan son el amarillo el

verde y el rojo, entonces la gente del caribe se expresa mucho a través del color, por ejemplo si vemos a la izq. Encontramos el verde y el rojo al fondo, entonces por doquier está viendo esos colores, los buses los carros, en los avisos, yo pienso que ya en el subconsciente tienen esos colores metidos allí, igual las manifestaciones plásticas de cada uno de los artistas de Barranquilla.

...

Este cuadro es un homenaje a la danza del torito, porque los integrantes de la danza del torito, todos los sábados de carnaval antes de irse a batalla de las flores, van a visitar a sus ancestros fallecidos. Entonces este artista le hace un homenaje al torito en el cementerio. La expresión de los artistas respecto al carnaval, miran la parte universal y la meten en la parte local, una parodia a la historia. Entonces de ahí los colores, verde, amarillo y rojo. El ser caribeño es un ser de color.



## **Anexo C. RELATO**

### **Prefacio:**

Soy Carlos Gómez y entre muchos viajes que he realizado este ha sido tal vez el más maravilloso y enriquecedor que he tenido.

Tengo 15 años, de los cuales la gran mayoría los he vivido en la ciudad de Cali, pero no nací allá, sino que nací en Barranquilla, lugar donde se desarrolla esta historia.

Después de muchos años escuchando a mi madre hablar acerca de esta ciudad, lo que ella supuestamente había tenido que pasar para sobrevivir, y su poca exactitud al responder cuando le preguntaba por mi papá, además de los deliciosos platos típicos de la costa que suele cocinar, decidí viajar a Barranquilla a finales de enero, justo antes que empezara la pre-temporada de carnaval, para adicionalmente vivir de esa magnífica fiesta que llena de color y honor a los colombianos, y también atrae a personas de todo el mundo a celebrarla.

Dado que me gusta anotar, escribir y dibujar lo que vivo y experimento cuando viajo en mi bitácora de viaje, aprovecharé todo lo que en ella describí para contarles esta historia.

### **Martes**

¡Me congeló en este avión! ¡Qué frío! Ya se acabó la serie que veía y no hay más mecate.

Nunca había visitado Barranquilla, mí Barranquilla, este lugar es tan desconocido y anhelado para mí. Es la ciudad en la que nací y, sin embargo, no la conozco.

Deseo probar todas aquellas delicias que mi madre me prepara en casa, es un **gran** deseo, ansió por bajarme del avión y comerme una auténtica arepa e´ huevo.

### **Más tarde**

¡Esto es de locos! Al bajar del avión sentí la humedad en mi cara, sensación inconfundible de que había llegado a la costa, a mi Barranquilla. Me recogió mi tío, quien me llevó inmediatamente a la casa.

Nos dirigimos por la vía 40, me dijo – por aquí es por donde pasan las carrozas y comparsas del Carnaval más grande de Colombia- ¿Por qué el Carnaval más grande de Colombia? ¿Qué lo hace tan especial? – Pensé- mientras la duda **invadía mis pensamientos.**

En general, no tengo idea de cómo llegamos, no logré entender **la ruta** ~~por dónde se metió~~ para llegar, no hay lomas a ningún lado como en Cali o Bogotá, o incluso Medellín, entonces ubicarse resultaba ser extremadamente difícil.

### **Miércoles**

Es increíble como el **espíritu** ~~euerpe~~ reconoce su origen; en estos últimos días, no he cabido de la dicha. **Es que** la gente, el mar, la ciudad como tal, todo es especial, incluso los daños de estómago son bien recibidos, con tanta delicia: butifarra, bollo, arepa e' huevo, pescado y comida taaaan rica, que la maluquera<sup>172</sup> no es más que la “cereza del pastel”. **Y admito que** las butifarras de Soledad (municipio vecino), son el mejor embutido que jamás haya probado, **disfruté tanto de su sabor,** que mis tíos se asustaron al ver todos los “matrimonios” –así lo llaman los costeños cuando juntan 2 pasabocas- de butifarras con bollo e' yuca, **que comí.**

### **Jueves**

**Es mi tercer día en la ciudad, empiezo a comprender la** alegría que se vive diariamente aquí, pareciera ser por 2 razones, **la primera, por el Atlético Junior,** y **la segunda** por el Carnaval de Barranquilla, **ambas tan compatibles que de hecho,** cuando juega el Junior, la ciudad es un carnaval, y cuando es Carnaval, nunca falta la comparsa o carroza del equipo. Aunque, **no es necesario esperar para alguno de los eventos, porque las afueras** del antiguo Estadio del Junior es ahora

---

a. <sup>172</sup> Maluquera, se refiere a quien padece algún tipo de malestar.

el espacio de una permanente constante feria artesanal, que reúne una gran variedad de figuritas del carnaval. Debo aclarar, que la estrecha relación del carnaval, no se vive solo con el atlético, sino en general pareciera estar mágicamente anclado en la vida de las personas.

... Por la tarde, mi tío me llevó a hacerle visita a mi abuelo. Al entrar a su casa, justo al lado derecho, tiene colgada una gran máscara con forma de toro, era roja, con cuernos reales, y tenía unas figuras circulares en el centro. Era claro que no era una cabeza de toro real, como las que suelen poner en restaurantes españoles, ésta tenía algo único.

Inmediatamente, después de verla, mis ojos vieron mil luces, alucine con personajes que no conocía, y me mareé. Tras recuperarme, empecé a sentir la necesidad de conocer la historia que guardaba esa curiosa pieza. —Abuelo ¿qué es eso? —le pregunté. Él, nos invitó a sentarnos en una sala junto al balcón, nos ofreció agua de maíz y un par de matrimonios con suero. Se sentó plácidamente en su silla y nos empezó a contar:

Hace miles de años las personas y los animales compartían la vida en sociedad, con gran júbilo y alegría. Los animales tenían gran poder, algunos eran maestros en la creación de las familias, otros protegían los hogares y las ciudades, y unos más eran mensajeros. También, había reyes tanto humanos como animales, ellos compartían el poder, y gobernaban con justicia, pues sabían que la unión sería la fuerza de la nación y que, si gobernaban juntos, lo harían mucho mejor.

Pero, así como muchos vivían en alegría, había un grupo de humanos y otro de animales, que se enfrentaban y luchaban entre ellos incansablemente, no respetaban las leyes ni las demás comunidades. Al punto en que casi inicia una guerra entre humanos y animales.

Para detener esas rivalidades, los reyes, humanos y animales, decidieron que debían separarse por el bien del reino y sus habitantes. Sabían muy bien que eso iba a generar gran controversia, especialmente para aquellas familias compuestas por animales y humanos; por lo tanto, para aquellas familias que compartían la alegría del reino, se decidió que éstas tendrían cada año la posibilidad por 40 días de vivir la magia del mundo animal y humano, bautizándolo como carnaval. Así pues, esta gran fiesta iniciaría siempre con la Lectura de Bando, por parte de la Reina del mundo de los hombres, donde se declarararía el inicio de la magia y la unión entre ambos mundos...

Tras finalizar su historia, me enteré cuan tarde se hizo y sentí pena de desvelar a mi abuelo, aunque, sabía que él se sentía feliz de contarme aquellas historias que le hacían recordar sus raíces. En eso, mi tío me hizo un suave gesto, con lo que entendí que era hora de irnos. Nos despedimos de mi abuelo, y me dijo: -Espero que te haya gustado la historia, desde hace muchos años se la cuentan a los niños en esta ciudad y tú eres uno de ellos-.

Después, quito de su pared la máscara de toro, para dármele. Sin pensarlo dos veces me la puse, parecía tener el espacio perfecto para una cara. – ¡No te vayas a perder la lectura de bando! - Exclamó. – ¡Es pasado mañana! -

## Viernes

Hoy hice el recorrido turístico, pues debido a la invitación de mi abuelo, mañana iremos a la Lectura de Bando.

Salimos desde muy temprano a Puerto Colombia, más conocida como la ‘playa barranquillera’. Había muchísima gente en el camino, al parecer porque les gusta salir por esta vía a ejercitarse, trotar, montar bicicleta ~~y ese tipo de cosas~~. Nos demoramos casi 20 minutos y cuando estábamos llegando a la playa, quedé asombrado con el Malecón, este era todo un paseo turístico y arquitectónico en la calle frente a la playa, de un lado estaba el mar y la calle adornada de sirenas y animales, al otro lado se contemplaban bares y restaurantes muy bien ambientados. Definitivamente, me sentía en un paraíso.

La playa tenía una gran extensión y al final, había un largo muelle, abandonado y destrozado. Era el antiguo muelle barquero más largo de Colombia ~~y Latinoamérica~~, desde donde llegaba el tren a recoger las mercancías y llevarlas a toda Colombia.

Estuvimos un buen rato ahí, pero nos devolvimos temprano, antes del medio día para almorzar y, hacer una siestita, pues el calor del medio día no lo aguanta nadie.

Cerca de las 3:00 pm, salimos a un lugar turístico llamado “Bocas de ceniza”, para el cual hay que pasar por el barrio las Flores, el cual colinda con el río Magdalena. Encontramos un lugar para parquear cerca de donde más tarde, tomaríamos el “carro ferroviario” o “brujita”, los cuales se parecían a un bus tradicional o chiva. Eran de varios colores (así se diferencian entre las empresas, aunque, su precio

no varía), impulsadas con motores de lancha o motobombas, y las sillas eran tablas de madera a los lados.

La brujita llegaba hasta un caserío<sup>173</sup> de pescadores, **esta se detiene junto a** una estatua (faro) de una virgen. A partir de ahí, hasta nuestro destino había alrededor de 2 kilómetros a pie, y no era como caminar en la calle, no, era mucho más divertido y sucio. **Mientras recorríamos el camino**, casi piso un anzuelo gigante y **pensé –por poco** me convierto en carnada para tiburones-. Aquel incidente me hizo estar más atento y darme cuenta que, entre las rocas había una inmensa cantidad de cangrejos, **que las palmas se movían con el sonido del viento**, que las casas de los pescadores, **aunque sencillas con** techos de metal, eran muy coloridas, y particularmente tenían peces colgados de cabuya afuera y bajo la sombra.

Llegamos al final del camino y me esperaba una linda sorpresa, **el encuentro donde se juntan el** mar Caribe y el río Magdalena. Fue alucinante, estaba en medio de dos grandes caudales, donde las olas gigantes se elevaban más de 5 metros y chocaban contra las rocas, salpicando a todos en el lugar.

-¡Mira allá!- exclamó mi tío. Era un barco grande, de esos de carga, saliendo del río, nunca había tenido el privilegio de ver uno tan grande y tan cerca.

**Ya se hacía tarde**, así que decidimos regresar.

Cuando íbamos en la brujita, se empezaron a escuchar pitos a lo lejos, era otra brujita que venía en el riel, justo en dirección contraria. Inmediatamente, el conductor se detuvo, nos bajamos y cuando nos disponíamos a ayudarlo a sacarla del riel, él solo corrió media tonelada, ¡Sí solo! ¡Y ni siquiera pidió ayuda! **Después, de un par de minutos**, volvimos al riel, **con la mala suerte que enseguida** se dañó el motor, **así que** solo teníamos dos opciones: caminar o esperar. **La decisión era fácil, considerando que ni** mi tío ni yo solemos ser personas de las que les gusta esperar. Por tanto, iniciamos nuestro recorrido caminando, **además pensé que** así podría aprovechar para apreciar detenidamente el atardecer, sin embargo y afortunadamente, pues estábamos muy cansados, pasó un camión por la zona y sin pensarlo 2 veces le pedimos un aventón. – ¡Señor!- le grité – ¿Nos arrima? Vamos ahí no más a Las Flores- y amablemente nos dijo que nos “colgáramos” de

---

<sup>173</sup> \*Caserio: pequeña agrupación de viviendas rurales.

la parte trasera del camión. Un paseo con muchas colombianadas<sup>174</sup> y mucha diversión.

### **DOMINGO (Ayer fue el día de la Lectura de Bando.)**

Me levanté pasadas las 9 de la mañana, **me sentía aturdido**, y estaba un poco desorientado, pero sí que tenía energía, como si hubiera **tomado café** toda la noche. **Al levantarme de la cama, note que** la ropa estaba tirada por todo el cuarto, **y** justo a mi lado, estaba la máscara de toro, aunque **lucía diferente de** la que me había regalado mi abuelo, sus colores habían cambiado. **Ahora**, era más viva, **más brillante con más colores**, y **con** cierta apariencia moderna distinta a la que él me había dado; al darle vuelta, me di cuenta que tenía mi nombre grabado en el interior. No, me **había percatado** de eso, no sé cómo no lo vi antes.

**Además de mi asombro por la máscara**, sigo pensando en lo que viví anoche, se veía y sentía tan real, fue muy extraño ¡No sé qué está pasando!

**A pesar de mi confusión empecé a recordar que** ayer (sábado) cuando me levanté, **sentí** como si fuera el mejor día de mi vida, **un sentimiento que cada año, cercano de la misma fecha** (a veces un poco antes o después), **experimento cierta** vitalidad e invulnerabilidad, como ~~que soy capaz hacer cualquier cosa~~, salgo a bailar, canto más **fuerte** e incluso me disfrazo sin razón.

**También tengo presente que** a las 10 de la mañana, tras dejar la casa limpia hasta las ranuras, nos preparábamos para salir, ayer la reina dio comienzo del carnaval; por eso a las 3 de la tarde, salimos a la Plaza de la Paz, donde **buscamos** un buen lugar para ver las comparsas, las casas adornadas del Junior, **y a todas las personas con máscaras que** irradiaban felicidad. Conseguimos un estupendo lugar para todos, **donde veíamos** el desfile y el trono de la Reina, pues recordé que ella daría el discurso inaugural con la Lectura de Bando.

---

<sup>174</sup> \*Colombianadas: No existe una definición clara, pero hace referencia a una acción representativa de un colombiano, suelen ser causa del ingenio, humor y excentricidad de la persona, o a la falta de educación o cultura ciudadana

**Sé que mi abuelo se sentó a mi lado, y exclamo-** ¡¿No estás emocionado?! ¡Es el inicio a la temporada de alegría! La Reina en su discurso nos ordena que seamos felices y vivamos en júbilo y alegría esta temporada- temporada que acaba con la coronación de una nueva Reina del Carnaval, que guardará la tradición hasta el próximo año.

**Luego,** cuando empezaron los bailarines a desfilan, la excitación crecía poco a poco en la multitud, como si llegaran con una tempestad de aplausos y gritos. Ellos tenían muchos atuendos y bailaban ritmos diferentes, pero los más divertidos eran los de los indígenas vestidos de mujeres (Farotas) y el de los famosos marimondas<sup>175</sup>.

El gozo y la alegría de la gente estaba casi completo y, cuando apareció la Reina, **(la mujer más hermosa que había visto, parecía una sirena o una diosa)** se dio un estallido de alegría que nunca antes había presenciado. Ella llegó a su trono, tomó su bastón y proclamó:

Yo la Reina del Carnaval, les doy permiso y ordeno que den rienda suelta a toda su alegría, felicidad, creatividad, para hacer de estas fiestas la mejor temporada del año.

**En ese momento me dijo mi abuelo - ¡Ponte la máscara! — y sin dudarlo dos veces lo hice** justo cuando la Reina estaba haciendo la lectura de bando. Al terminar su discurso, instantáneamente, desde su bastón, un estallido gigante de energía cubrió toda la ciudad, el público soltó un alarido al unísono. Parecía un grito de guerra, pero mucho más feliz. **Todos comenzaron** a tirar harina, algunos con sus “compras estadounidenses”, tiraban espuma y también confitas. Como dice el dicho “SE ARMÓ LA FIESTA”. Algunos costeños, de esos que les gusta “mamar gallo”, empezaron con sus juegos a molestar a la audiencia, haciendo bromas aquí y allá. Lo más sorprendente fueron unas ondas **expansivas que empezaron a cambiar** la forma y colores de los objetos, edificios y carros, por ejemplo, los carros se convertían en carruajes, algunas motos en unas clásicas bicicletas, pero en general todo, incluso algunas personas cambiaron, parecían animales salvajes (había aves, perros, simios, y muchos otros), eran iguales a los

---

<sup>175</sup> \*Marimonda: Personaje que combina orejas y trompa de elefante, ojos de simio y está lleno de escarcha y lentejuelas.

que estaban en las comparsas que habían pasado antes que la Reina. **En eso**, mi abuelo se volteó y me dijo – bienvenido al viejo mundo, La Nación del Carnaval-. **Fue ahí cuando note que** mi abuelo era un toro, rojo como un tomate, aunque su tamaño no cambió y en su frente tenía un gran círculo blanco.

**En tanto**, la fiesta se encendía, y toda la ciudad era un solo festejo, con harina, fuegos artificiales, orquestas en cada esquina, había escondidos entre la multitud, un grupo de animales, casi invisibles a la comunidad. Ellos se filtraron en la tarima de la Reina, quien estaba muy entretenida viendo a la gente disfrutar. Momentos después, los animales aprovecharon todo el desorden que había, y se robaron el bastón mágico de la Reina. **Fue cuando surgió el** pánico, sonaron las alarmas, las calles se convirtieron en ríos de gente corriendo, huyendo ante el ruido de disparos y sirenas de policía. **Recuerdo que**, mi tío salió corriendo hacia la Reina mientras mi abuelo me llevaba a la salida, a buscar un sitio seguro.

## LUNES

Mi tío me levantó temprano. Había recibido una llamada de mi abuelo en la que le pedía que me llevara a su casa antes de ir a trabajar.

Al llegar donde mi abuelo, me invito a salir a caminar por la costa, hacia la Ciénaga Grande entre Barranquilla y Santa Marta. Recorrimos alrededor de 40 minutos a gran velocidad, y llegamos a una casa de madera en medio de la Ciénaga, desgastada y muy humilde. –Este es mi refugio- me dijo. Abrió la puerta rechinante, y antes de dar un paso adelante, me detuvo y grito, - ¡Espera!, ponte la máscara. - Casi como una orden.

Cuando me la puse, sucedió algo, de la misma manera que paso tras el discurso de la reina. Las paredes cambiaron, ya no eran la típica madera podrida y abandonada, se tornaba limpia, de color blanco, y salían **vigas** gigantes del piso, y las ventanas se ampliaban y sus marcos se decoraban.

Aunque parecía una pequeña casa, la puerta trasera se abrió de golpe, y dejo entrever la Ciénaga Grande del Magdalena, que se expandía desde unos pocos metros después, hasta donde llegaba la vista. Estaba adornada de flores de colores, de todo tipo y tamaño, animales salvajes, y aves.

Al fondo, se encontraba una casa, no se distinguía muy bien a la distancia, pero parecía tener 2 pisos y un muelle con un gran bote. –Esa es la casa del hombre



caimán- me dijo mi abuelo. No es peligroso, antes era una persona muy amable, pero hizo algo que no debía, no siguió las instrucciones, y nunca volvió a ser el mismo desde entonces, fue rechazado por su familia, y por eso vive allá, solo.

Salimos de la casa y empezamos a recorrer el jardín de la ciénaga. Nos encontramos con un grupo de aves que comparten este santuario con el hombre caimán, había unas garzas morenas y blancas que se movían alrededor de un Coyongos enorme, también entre los árboles y palmas habitaban las guacamayas. Mi abuelo me conto, que las aves y el hombre caimán tienen un acuerdo, él les dejaría cazar en su ciénaga, siempre y cuando las aves le dieran una tercera parte de lo que atrapan, pues él a pesar de tener cuerpo de caimán, tenía cara humana, lo que le impedía realizar los trabajos de cacería; también me dijo que habían hipopótamos -ellos suelen venir a descansar los días libres, dado que su trabajo en semana los cansa enormemente, y nada como un baño en la ciénaga para relajarse-. Y aunque todo parecía paz, al orientar mi mirada a la otra orilla, apartados de todos, descubrí un grupo de mandriles alborotadores, con tambores sonando a todo volumen y bailando su música extraña; a veces algunos se alteraban, y empezaban a tirar piedras, menos mal estaba lejos, o habrían golpeado a las aves o hipopótamos.

Luego de nuestro paseo por el jardín de la ciénaga, sentimos tanta hambre que paramos en la casa del hombre caimán a almorzar.

Mi abuelo resultó siendo un gran amigo suyo. Fueron compañeros en la defensa del Reino cuando “Chivo Malvado” intentó destruir a todos los hombres. –Fueron unos meses horribles- dijo el hombre caimán mientras mi abuelo asentía, -había barreras en todas las esquinas, trincheras, y una gran dificultad para intercambiar alimentos con los humanos- la Nación estaba sumergida en caos, por culpa de “Chivo”, y su gran compañero mago llamado “Burro Oscuro”. Ellos, junto a todos sus seguidores que habían logrado convencer estaban provocando la destrucción total.

Afortunadamente, con mucha valentía y determinación, el comandante del ejército Real de la Nación, con ayuda del gran maestro “Cebra”, conjuraron un hechizo con el cual podrían expulsar a los humanos, y salvarlos del exterminio, pero debía hacerse un sacrificio de la sangre Real de la tierra del Carnaval, para que las puertas a su mundo no quedaran selladas para siempre.

-¿Por qué lloras abuelo?- le pregunte. –Nada- me dijo –se me metió un recuerdo al ojo-

-Espero que aun tengas fuerzas para luchar- le dijo el hombre caimán a mi abuelo.

-

- “Chivo” fue quien robó el bastón mágico, y a menos que lo recuperemos, él y “Burro Oscuro” lo usaran en la coronación de la nueva Reina del Carnaval, para separar los mundos por siempre, acabar con la magia y la felicidad. Piensan aprovechar que muchas personas han olvidado la tradición y se han separado de sus familias, para convertir la celebración un acto sin significado ni sentido, y así vaciar las memorias de los pocos que aun resguardan la tradición-.

Le pregunté a mi abuelo, - ¿Cómo esperas proteger los mundos? No tienes nada que ver en esto, además ya estás viejo, ¡deja a la policía que se encargue de él!-

-Hijo- me dijo – no es trabajo de la policía que conoces—yo solía ser guardián de la Reina hace muchos años, igual que tu padre. Fue él quien se sacrificó por la Nación del Carnaval y el mundo de los humanos-.

Estaba desorientado. Nunca había entendido la razón por la que mi padre me “había abandonado”, nunca lo conocí, nunca estuvo ahí. Pero no había sido su culpa, hasta ahora lo entiendo. No desapareció de nuestras vidas, murió protegiéndonos, a su familia, a su nación.

El Hombre Caimán me ofreció una bebida de especias de la zona, que ayudarían a calmarme. Terminada la bebida, le dije a mi abuelo: - Pito, yo me encargaré de recuperar el bastón, mientras tanto, alguien deberá proteger a la futura Reina-.

-¡Ja! esos mandriles deberían tener silenciador ¡no joda!- Entró diciendo “Mico Leal”, quien, al verme, quedó paralizado, se le cayó todo lo que traía en las manos y acto seguido, se inclinó ante mí, se acercó y me abrazó llorando. Él era al parecer el mejor amigo de mi padre, y estuvo con él en el momento que murió. Intentaron derrotar una vez a Chivo, aunque eso le costó la vida a mi padre, y desde entonces desea vengarlo.

Yo te ayudaré a encontrar a Chivo – dijo—no permitiremos que separe las naciones y acabe con la felicidad. Escuché a las Guacamayas Parlanchinas

cuando venía, Chivo Malvado se está escondiendo en unas bodegas de la Vía 40. Allá está montando todo el armatoste<sup>176</sup> para sus planes el día de la Coronación.

- ¡Vayan a proteger a la futura Reina! —exclamé y junto a Mico, fuimos a buscar a Chivo.

Corrimos entre los árboles, sobre los pantanos, y atravesamos el río Magdalena hacia la ciudad. Cuando llegamos, le preguntamos a las Jirafas si habían oído dónde se escondía Chivo Malvado – ¡Es de gran urgencia! — exclamé, pero no se encontraban muy seguras. Nos dijeron entonces que buscáramos por el antiguo centro Fluvial entre la Vía 30 y la 40.

Llegando al lugar, vimos que se encontraba custodiado por algunos guardas, entre esos, Gorila Negro. Mico trató de distraerlos mientras yo, trataba de meterme por la puerta trasera, pero Gorila me tumbó de un golpe.

## **MARTES**

Amanecí con un dolor de cabeza horrible. No era el cuarto de mi tío, ni siquiera la casa de mi abuelo, –qué hago aquí—pensé en ese momento. No entendía por qué estaba allí, estaba amarrado por los brazos y piernas. No llevaba la máscara puesta, el lugar estaba oscuro, apestaba a azufre y pólvora, a pesar de unas pequeñas ventanas en lo alto.

Apareció detrás de unos morros, creo que de explosivos, un señor que apenas si pude reconocer. La persona, se acercó lentamente hasta un claro de luz que llegaba desde las ventanas. Su sombra no me permitía distinguirlo bien, y me dijo con su voz ronca – ponte la máscara muchacho, déjame ver si tu padre estaría orgulloso — mientras se reía para sí mismo.

Me la puse como lo dijo el señor, y entonces pude ver que no era solo un señor, era Chivo Malvado.

---

<sup>176</sup> \*Armatoste: Objeto, en especial una máquina o un mueble, grande, pesado, tosco y poco útil, o demasiado grande o pesado para la utilidad que presta

-Pequeña basura –me dijo- Tu padre murió protegiendo esta tierra, protegiéndote a ti, y ni siquiera resistes un golpe de mis guardias. Qué lástima -Prendió las luces – No puedo creer que te atrevieras a venir a buscarme. ¡Oh! Perdón, o digo mejor, buscando esto -y me mostró el bastón de la Reina—forcejee todo lo que pude pero no logre liberarme – ¡Devuélveme eso! –grité. –No puedes quedarte con algo que no te pertenece. Ese bastón es propiedad de la Reina y de todos los que vivimos aquí, humanos y seres de la Nación del Carnaval, de todos nosotros. -No lo creo- respondió Chivo - los humanos han dañado todo su ecosistema, han destruido sus tradiciones, alaban nuevos dioses, y la Nación de Carnaval no significa nada para ellos, por eso prontamente ellos, no significarán nada para nosotros.

-“Perro Negro” -gritó Chivo -asegúrate de darle un buen trato a este “torito” tengo que buscar una Reina para gobernar.

“Perro Negro”, tomó un látigo y justo antes de golpearme, sonó un estruendo que hizo temblar toda la edificación. Mico había regresado, y no estaba solo, venía con una Cebra a su lado. –Mico, volviste -le dije- y veo que acompañado. Cebra me liberó inmediatamente con su magia, y con las mismas cuerdas ató a Perro Negro en una esquina del lugar.

–Él es el Sabio Cebra, fue el tutor de tu padre, y apenas se enteró de tu regreso, vino a buscarte -dijo Mico.

-Carlos—dijo el Sabio—tú eres el único que puede defender la nación de Carnaval y el mundo de los humanos, tú eres el único capaz de mantener unidos ambos mundos, y no puedes quedarte tomando unas vacaciones ahí sentadas mientras los destruyen.

Quedé mudo. -¡Qué esperas!- gritó el Sabio.

Salimos rápidamente, antes de que llegaran más guardias de Chivo y corrimos rápidamente hacia el hogar de Cebra, Barrio Arriba, donde estaba el Santuario de Torito, las tumbas y estatuas de todos los guardianes de la Reina.

El Santuario era vigilado por una guardia de Tigres, al mando del General Fontalvo, tercera generación de su familia en este cargo. Abrieron el camino a nuestro paso, y con una reverencia todos mostraron su respeto, no solo a Cebra, sino también a mí. – ¿Los ves Carlos? Tu padre marco la vida de todos, es un

héroe y siempre será recordado por la población de Carnaval—Dijo Cebra mientras entrabamos por una puerta adornada hasta los cerrojos.

Adentro había un mausoleo con todos los guardianes de la Reina fallecidos, en combate, por vejez, etc. Y en el centro de todos había construida una gran estatua, con todo color, mucho más grande que las demás, y a sus pies una inscripción. Germán W. Gómez “Héroe de Todos, por su valentía nunca será olvidado su legado.”

Me consumió el llanto nuevamente.

--No te defraudaré viejo, jamás nuestro nombre será olvidado— pensé. No lograba comprender la idea de que no estuvo conmigo porque no quiso, sino que murió por tanto amarme, a mí, a todos.

--Toda su armadura fue reconstruida—dijo Cebra, --y no te preocupes es de la talla del guerrero que esté dispuesto a usarla, estoy seguro que te quedará—. Sin pensarlo dos veces, caí de rodillas frente a ella, y tomé una por una sus partes. Me advirtió que no debía ponérmela aun, que me faltan cosas por aprender, pero estaba dispuesto a aprenderlas todas.

Tienes cuatro semanas antes de que se lleve a cabo la nueva coronación, deberás aprender todo lo que puedas, pero no te lo podré enseñar todo, habrá cosas que llegarán a ti. Todos los días vendrás conmigo, no será fácil, pero necesitas estar listo para enfrentar a Chivo Malvado y a todos sus secuaces.

### **JUEVES DE CARNAVAL- 4 semanas después (coronación de la nueva Reina E inicio del Carnaval)**

Me he preparado las últimas 4 semanas para este día.

Había madrugado, la ansiedad no me dejaba dormir. No me preocupa la Reina, sabía que estaba muy bien protegida, me preocupaba la gente, y lo que podría hacer Chivo Malvado en el momento de la coronación.

Las aves ribereñas se habían estado agrupando desde muy temprano, y eso era una señal de mal agüero.

La coronación se haría cerca de las bodegas donde estuve encerrado, en la Plaza Bolívar, el lugar donde nació el Carnaval, y también donde “renació” después de muchos años este festejo.

Es hora de ir a buscar al Sabio. Ya veremos si mañana podré contar lo que sucedió, o si no estaré aquí para hacerlo.

## **VIERNES**

Aquí estoy, más vivo que un toro en carnaval, y esto es lo que pasó con la reina.

El Sabio me recibió sentado en una habitación, tenuemente iluminada por un hoyo en la pared y un par de velas puestas sobre la mesa. Se encontraban con él Mico, mi abuelo y la Reina, hablando sobre la estrategia para combatir a Chivo cuando se apareciera.

Tendríamos el apoyo militar del General Fontalvo, y toda su escuadra. Estarían vigiladas todas las graderías, y lo más importante, la Reina debía ser protegida.

Se esperaba que Chivo llegara escondido en una de las comparsas con su grupo de secuaces, por ello la Reina también estaría vigilada desde su comparsa.

--Es muy importante, y hago hincapié en esto, ¡la Reina debe vivir!, el Malvado no puede autoproclamarse Rey, ese poder es cedido mágicamente por el pueblo, a menos que ella muera—dijo el Sabio. Chivo ya tiene el bastón, solo necesita que no haya Reina, y con el poder del artefacto sería suficiente para dividir los mundos para siempre, y acabar con los humanos.

Mi abuelo se acercó a mí y me dijo --Carlos, pase lo que pase allá afuera, estoy orgulloso de ti, y sé que tu padre también lo estaría—gracias abuelo—le dije—pero tengo demasiado miedo -Hijo, no es un héroe aquel que hace lo posible, sino el que se arriesga a enfrentar sus miedos y vencerlos, a hacer incluso lo imposible, así serás tu propio héroe, y seguramente el de los demás—me respondió—cree en ti, tu padre, y todas las generaciones de toritos estaremos ahí -señaló mi corazón -Nunca estarás solo, tu llevas el poder de la Nación, solo debes recibirlo y aceptarlo, él actuará solo- gracias abuelo- . Ya era momento de ponerme la armadura de mi padre.

Saqué la armadura del armario donde la había guardado. Cada una de las partes brilló, en el momento en que los toqué, y cuando me las puse se acomodaron perfectamente a mi cuerpo, ni siquiera se sentían.

Era hora de montarnos en el Carrus Navalis de la Reina. Mientras ella se encontraba afuera, con su gente, yo iría escondido adentro al lado del chofer, buscando cualquier señal de Chivo.

Era fiesta por todos lados, los humanos se estaban gozando más que nadie, disfrutando del desfile realizado por la Nación de Carnaval para la coronación de la nueva Reina. La música sonaba en todo su esplendor, al ritmo de cumbiambas, Mapalé, e incluso un poco de vallenato y pop.

La carroza iba adornada de muchos tipos de flores, y además de ser la más llamativa, era la única en todo el desfile, con poderes mágicos, para proteger a la Reina en cualquier momento.

Faltando unas calles para la coronación, surgió un disparo desde la multitud, detenido gracias al poder de la carroza. En ese momento sonó un gran estruendo, un grupo de gorilas tiró las graderías cercanas, y cerraron el paso del Carrus Navalis, mientras lo acorralaban los secuaces de Chivo.

Me bajé enseguida a defender a la soberana, momento en el que Gorila Negro corre hacia mí para embestirme, pero mientras sucedía eso, mi abuelo salió detrás de las otras tribunas, en dirección a Gorila para bloquearlo. Mico se fue en busca de Perro Negro, para tratar de desactivar las posibles bombas que instalaron en todo el lugar.

De la alegría se pasó a la agonía. Solo se escuchaba el llanto de la gente herida tras los ataques, gritos de angustia y dolor. Chivo no podía perderse el espectáculo, así que se apareció por entre una cortina de humo. Señaló a la Reina de manera triunfante y rencorosa –Ya eres mía, nada podrá detenerme en este momento—insinuó. No podía permitir que se acercara a la Reina lo suficiente para atacarla cuerpo a cuerpo, pues el Carrus Navalis solo evita ataques desde afuera.

--No lo creo—respondí. --Aquí lo único que sucederá es que serás llevado al calabozo para siempre, terminarás igual que en tus sueños, ¡destruido! --.

Chivo ardió de ira y me disparó con su bastón una cantidad de energía, tanta que salí volando. —¡Tienes que protegerte! -Me gritó mi abuelo- ¡Para eso es la armadura! ¡Aprovéchala!-.

Mientras estaba tirado en el piso no podía dejar de pensar en mi padre y lo débil que yo era. Me llenaba de ira no poder defender a la Reina, pero no me iba a quedar ahí tirado, no iba a deshonrar a mi familia ni a mi pueblo.

Me paré una, y otra y otra vez, y cada vez que lo hacía, Chivo me lanzaba sus ataques cada vez con más fuerza. —Eres exasperante—me dijo irritado— ¿Por qué defender un mundo que acabas de conocer? ¿Qué obtendrás de todo esto? ¿Para qué seguir peleando? — Porque yo fui y soy parte de él, gracias a mi padre pude conocerlo, y el pueblo merece la felicidad del Carnaval—le respondí arrodillado, casi acabado.

Y entonces el círculo en mi frente se expandió, y brillo una luz como nunca antes había visto, iluminaba tanto como el sol, y estaba de día, todas mis heridas se curaron como por arte de magia, y la armadura ya no solo parecía un disfraz, también empezó a brillar, mis cuernos crecieron, como había dicho mi abuelo: “Nunca estarás solo, tu llevas el poder de la Nación, solo debes recibirlo y aceptarlo, él actuará por sí mismo.”

Inmediatamente, salí a toda velocidad a embestir a Chivo, quien desesperadamente en mi recorrido, me lanzó ataques a diestra y siniestra, estaba asustado, lo podía notar. Llegué ante él, y lo embestí con toda mi fuerza. Lo lancé lejos, muy lejos, contra las graderías que ellos mismos habían tumbado. Intentó levantarse, pero no lo lograba, su pierna derecha había quedado atorada, y si la movía se la rompería totalmente. Intentaron detenerme gorilas, perros, y los demás secuaces que seguían en pie, pero a todo el que se atravesó, recibió el mismo castigo.

Cuando llegué a donde Chivo, le pedí el bastón, estaba atrapado ¡debía acceder! pero nunca perdería la última oportunidad que tenía para destruir a los humanos y separar las naciones; así que aunque no deseaba hacerlo, sabía que eso era lo que debía hacer, cargue de energía cada parte de mi cuerpo, y, con la luz de mi frente, salió un inmenso rayo con el cual exterminé a Chivo para siempre.

Sus secuaces trataron de huir, pero la armada de Fontalvo los atrapó a todos mientras corrían.



Pasaron unas horas hasta que se pudo reanudar el desfile, pues no podía perderse la coronación como cierre del Carnaval. El sabio se encontraba con la Ex-reina esperando en la posesión del trono, mientras la nueva Reina llegaba en su Carrus Navalis, conmigo a su lado, y con el bastón en mi poder. Al parar en la tarima donde se encontraba el trono, le entregué el bastón a la Ex-reina quien, con ayuda del Sabio, profesaron el ritual para ceder el poder de Reina a Reina. Entregaron el bastón, la corona y el trono, mientras la multitud aplaudía, agradecida y entusiasmada, pues nunca más, serían amenazados.

Estaba satisfecho, me sentía pleno al haber acabado con el peligro y protegido a todos los presentes en el Carnaval. Mi abuelo, se acercó un poco a donde yo me encontraba y me dijo –Estoy muy orgulloso de ti, y estoy seguro que tu padre lo está en el cielo, viéndote convertirte en el gran defensor de la Nación de Carnaval y los humanos, ser su gran héroe— seguía sorprendido de lo que hice, pero sabía que no fui yo quien lo logró, sino todos los allí presentes.

Después de haber coronado a la Reina, era tiempo de coronar al Rey Momo. Este año fue una gran excepción. Por tradición, el Rey solía ser escogido previamente, así como la Reina, pero, el Sabio ante la multitud, mencionó las siguientes palabras: --Como es tradición aquí en el Carnaval, se corona como Rey Momo a una persona de mayor edad, y quien ha estado estrechamente ligado al Carnaval, pero dadas las circunstancias, con apoyo del popularmente electo, y el de todos ustedes, “sube”—me insinuó el Sabio—les presento a Carlos, nuestro Rey Momo—No podía creer el título que me otorgaban, y además que el pueblo, no se molestara con la decisión, sino que se alegrara con la noticia. El Júbilo por la pareja de Reyes, era increíble. Sentía demasiada dicha y agradecimiento hacia todos ellos, ni siquiera fui capaz de dar el discurso de agradecimiento, estaba en shock.

Al acabar la celebración, la Reina subió al Carrus Navalis, el cual, voló hacia las nubes, mientras cubría con un manto de alegría eterna a Barranquilla y la Nación del Carnaval, ya que, las fiestas habían comenzado oficialmente y serían 5 días de gran júbilo y alegría.

## **MARTES**

El Carnaval ha sido una experiencia enriquecedora además de placentera, he disfrutado cada segundo de este mundo fantástico pues como dicen, “Quien lo vive es quien lo goza” y efectivamente, nunca habría podido vivir esto desde Cali.

La Reina y yo dimos un discurso para finalizar con éxito estas fiestas, y al terminar, igual que el primer día, cuando inició el Carnaval, la Reina desde su Carrus Navalis, cubrió con un manto de luz toda la Nación, pues la alegría y el recuerdo deben perdurar, hasta que el próximo año vuelva a realizarse la Lectura de Bando.

Fin.

### **Cierre**

Después de todo lo vivido y lo conocido, es difícil regresar a casa sin pensar que algo se quedó en Barranquilla y en la Nación del Carnaval, algo que seguramente me hará volver una y otra vez a aquel maravilloso lugar.

Espero el día en que pueda regresar a la Nación del Carnaval. Traje mi máscara de Torito, y no dejo de ilusionarme, ponérmela y recordar todo lo que viví. Sin duda, nunca volveré a ver las máscaras de la misma manera, pues no están muertas,

ESTAN LLENAS

DE VIDA

## Información adicional:

### Comentarios:

- Justo al lado de la Catedral de la Plaza de la Paz, se hace en una esquinita el vendedor de la arepa e' huevo más exquisita de Barranquilla. Mi mamá aprendió a hacerlas con la señora que allí vende, por eso tenía tanta ansiedad de conocerlas
- Este es un pergamino que colgaba en casa de mi abuelo. En él se encontraba escrito el mito que nos narró
- Desde hace mucho, mucho tiempo, Chivo Malvado desea el poder del Báculo de la reina, para llevar a cabo sus más oscuros deseos.
- la mujer más hermosa que había visto, parecía una diosa, adornada de trajes típicos y llena de color
- Torito es el líder de toda esta comunidad. Criatura de gran poder, impone el orden y el respeto entre los suyos. Su cabeza tiene la forma de un toro, de color rojo en su gran mayoría, aunque combina con el negro, blanco, verde, azul y amarillo. Tiene unos grandes cuernos los cuales en otras ocasiones, criaturas de la misma especie llevan colgados de ellos listones y decoraciones muy festivas.
- Báculo de la Reina. En él se guarda la energía que permitió separar la Nación de Carnaval y el real.
- Mi abuelo me conto, que las aves y el hombre caimán tienen un acuerdo, él les dejaría cazar en su ciénaga, siempre y cuando las aves le dieran una tercera parte de lo que atrapan, pues él a pesar de tener cuerpo de caimán, tenía cara humana, lo que le impedía realizar los trabajos de cacería
- Mandril Es un grupo de simios revoltosos, muy opuestos a los micos indígenas. Aunque le gusta comer fruta, en muchas ocasiones puede ser grosero y ofensivo, y le gustaba mucho molestar a las personas.

- **Mico** Es uno de los animales más activos de esta comunidad. Su alegría y abundancia, los hacen el “alma de la nación” Tiene una cara un poco similar a la de un simio, con los ojos redondos como gorila. Es café con amarillo, y tiene unos dientes filosos. En caso de ser atrapado se le facilita escapar por esta razón, o en caso de cazar peces o aves, son una gran ayuda.
- Esta criatura, similar a un gorila, es de gran tamaño, tal vez la criatura más grande de la Nación. Es completamente negra, excepto por sus ojos, y no tiene ojeras. Sus ojos, son los únicos redondos de esta comunidad y sus dientes son grandes y afilados. Uno de ellos era el guardián del Castillo, pero decidió apoyar a Chivo en su causa, razón por la que fue exiliado.
- **Cebra** Es de gran admiración y respeto, no como el toro por su fuerza, sino por su conocimiento y sabiduría, razón por la que viste como los indígenas Wayu. Es un gran maestro no solo de las tradiciones locales, sino de la sociedad y la vida, pues en sí mismo carga el equilibrio entre lo bueno y lo malo, lo blanco y lo negro. Fue él quien por orden del Rey, separó los mundos de Carnaval y Humano.
- **Fontalvo** fue el creador de la danza de torito, la más antigua del carnaval, y hoy protege su legado con su casa-museo del Torito. Por eso el Coronel Fontalvo protege el Santuario de Torito. Este personaje además fue creado a partir de su máscara de tigre.

El coronel Fontalvo hace parte de las fuerzas del Carnaval desde hace muchísimo tiempo, así como su padre, su tío y su abuelo. Fue su abuelo quien formó el ejército Real, y hasta hoy en día el Coronel lo defiende con todo su poder.

### **Información documental:**

- El carnaval de Barranquilla es el resultado de la mezcla tri-étnica de la región (europea, indígena y africana), donde confluyen celebraciones de todos los alrededores del río Magdalena, como Cartagena, Santa Marta, Mompox, etc.
- El Hombre caimán es un desafortunado de la región, quien por una aventura perdería todo su cuerpo por un montón de garras y escamas.

- La palabra Carnaval proviene del griego “carrus navalis” (carro naval) que hacía referencia al carro en el que llegaba el dios Bacco (romano) desde el mar, para hacer presencia en las “Saturnales romanas”.

Posteriormente cambió al latín “carne velare” significando una forma de despedirse de los deseos materiales previos a la Cuaresma.

**Anexo D. BOCETOS**

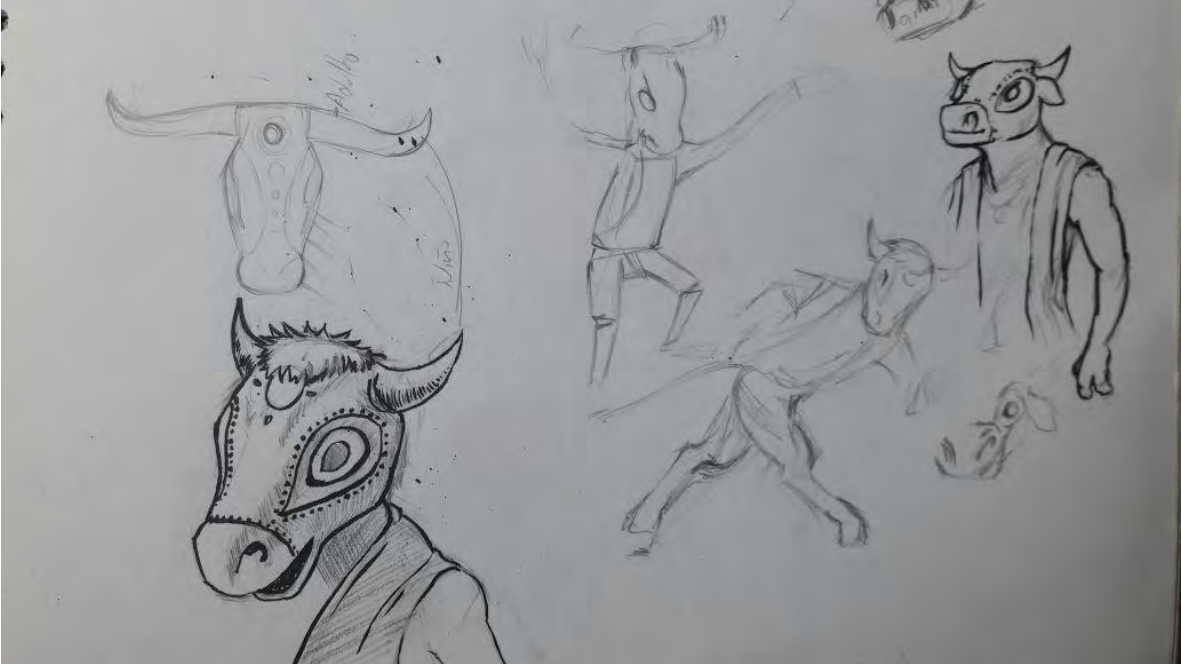
**Nación del carnaval**

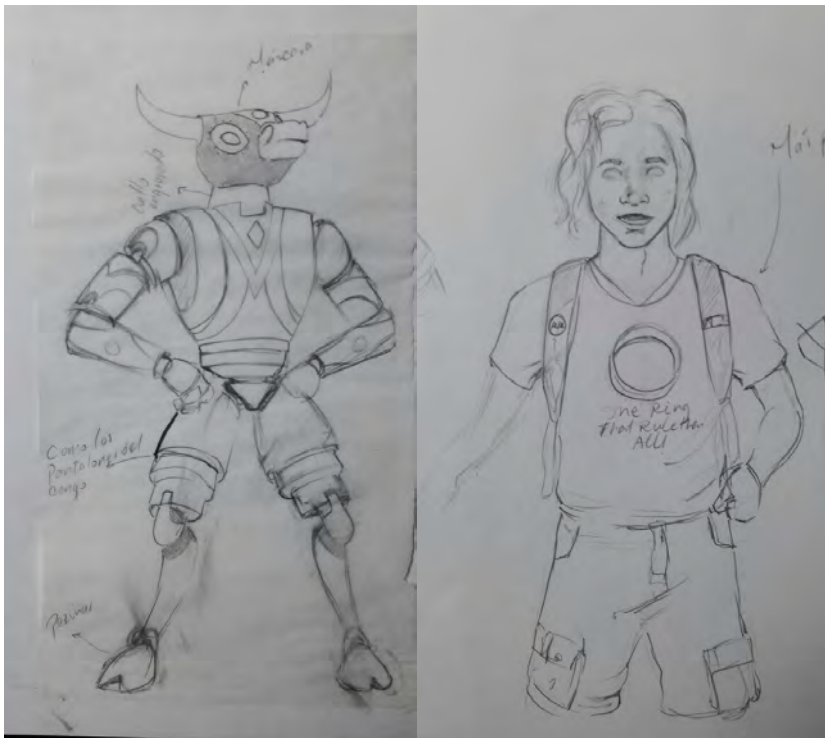


**Primeros bocetos de Carlos**



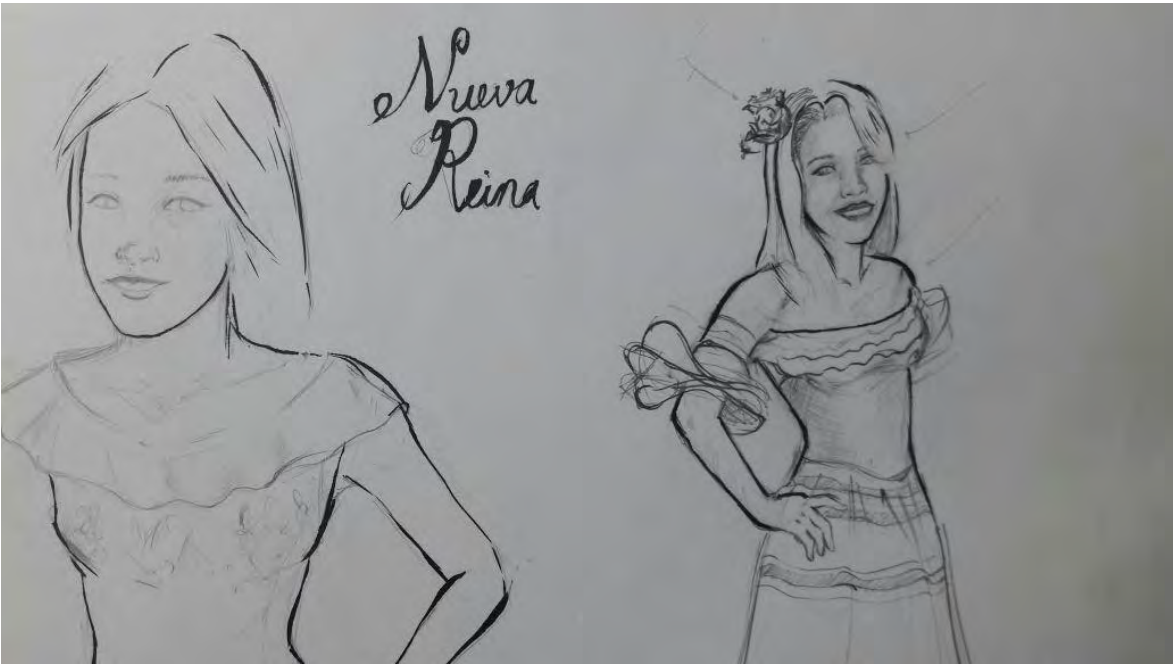
**Bocetos Torito**



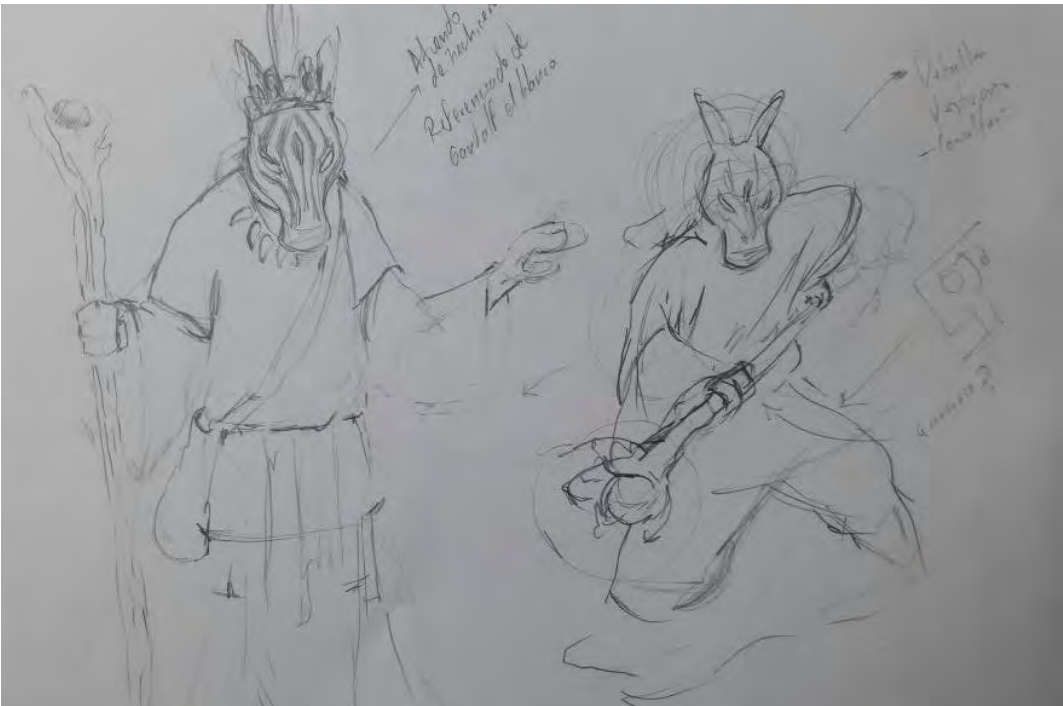




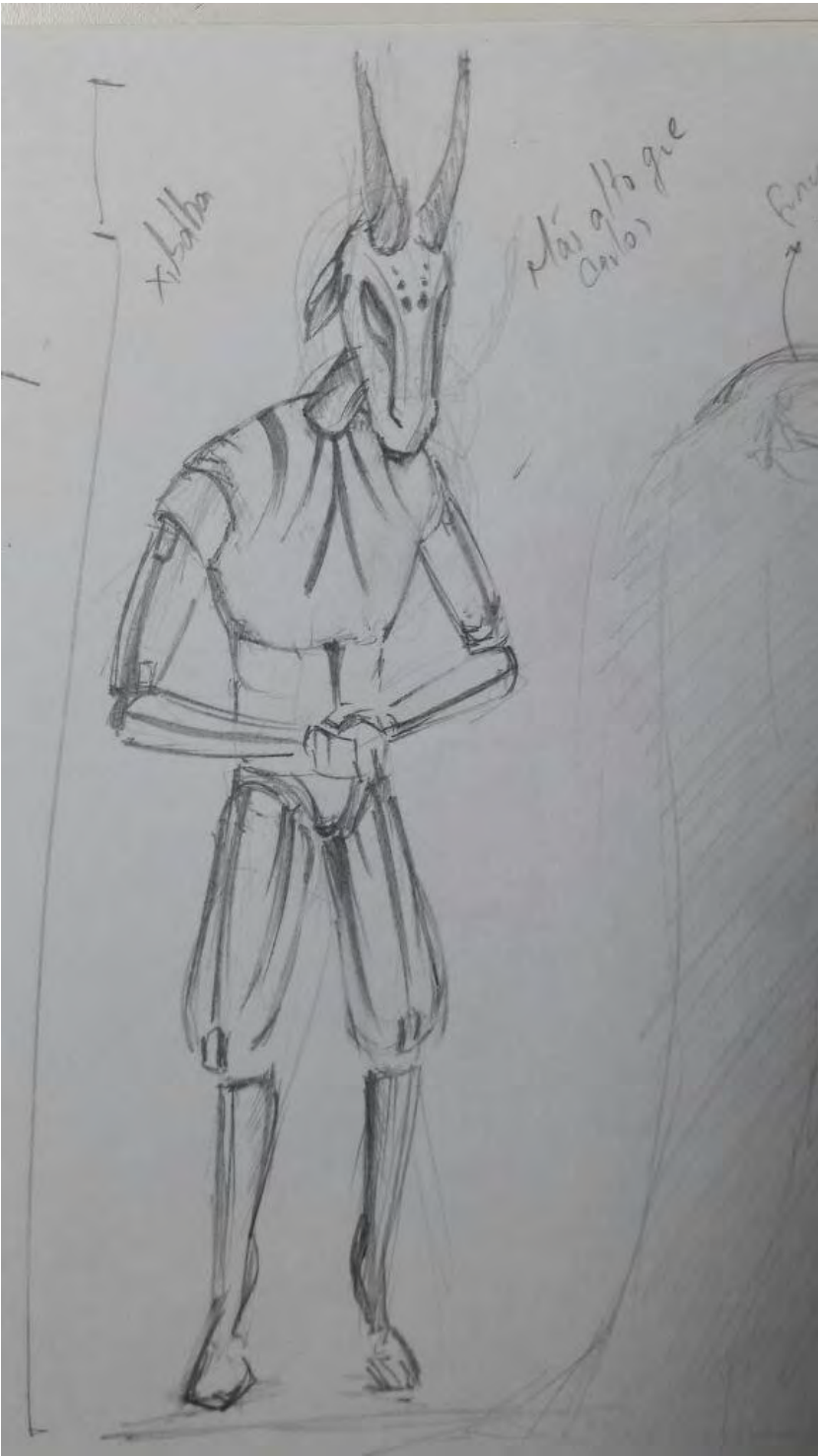
**Boceto de la reina**



**Boceto de Cebra**



Boceto de Chivo





**Boceto de Gorila**





**Boceto de Coyongos - Boceto de Burro**

## Anexo E. FICHA DE ANÁLISIS

Máscara	Punto	Línea	Plano	Volumen	Dimensión
 Toro mayor	Alto	Precisa	Geométrico	Medio	Similar
 Coyongos	Escaso	Continua	Geométrico	Medio	Pequeño
 Mandril (de comparsa africana)	Escaso	Fluida	Gestual	Medio	Similar
 Tigre (de comparsa africana)	Alto	Fluida	Gestual	Medio	Similar
 Burro	Escaso	Fluida/ Continua	Gestual	Medio	Similar
 Cebra (artesanía no presente en las danzas)	Nulo	Fluida	Gestual	Alto	No aplica
 Chivo	Escaso	Precisa	Geométrico	Medio	Similar
 Gorila	Escaso	No aplica	Geométrico	Medio	Grande
 Perro	Escaso	Fluida/ Precisa	Geométrico	Medio	Similar
 Perro negro	Escaso	Fluida/ Discontinua	Geométrico	Medio	Similar
 Burro blanco	Escaso	Fluida/ Discontinua	Geométrico	Medio	Similar
 Tigre (Isaac de la Hoz)	Muy alto	Fluida/ Continua	Gestual	Medio	Similar

(Continuación Análisis)

Máscara		Color										Tono	Saturación	Valor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	Toro mayor	Red	Orange	Yellow	Blue	Green	Purple	Brown	Black	White	Yellow star	Medio	Alto	Medio
	Coyongos							Brown				Muy bajo	Muy bajo	Muy bajo
	Mandrill (de comparsa africana)	Red		Yellow	Blue	Green						Bajo	Medio	Bajo
	Tigre (de comparsa africana)	Red	Orange	Yellow				Brown				Medio	Medio	Medio
	Burro	Red										Muy bajo/ Muy alto	Muy alto	Muy bajo/ Muy alto
	Cebra (artesanía no presente en las danzas)											Muy bajo/ Muy alto	Muy bajo	Muy bajo/ Muy alto
	Chivo	Red		Yellow								Muy bajo/ Alto	Muy alto	Muy bajo/ Alto
	Gorila	Red										Muy bajo	Bajo	Muy bajo
	Perro	Red	Orange	Yellow	Blue							Alto	Muy alto	Alto
	Perro negro			Yellow								Muy bajo/ Muy alto	Bajo	Muy bajo/ Muy alto
	Burro blanco	Red		Yellow								Muy bajo/ Muy alto	Bajo	Muy bajo/ Muy alto
	Tigre (Isaac de la Hoz)	Red		Yellow		Green						Muy bajo/ Muy alto	Muy bajo/ Alto	Muy bajo/ Muy alto

(Continuación Análisis)

Máscara	Textura	Posición	Escala	Equilibrio	Iconicidad
 Toro mayor	Lisa	Principal	Similar	Composición simétrica, triada de primarios, contraste cromático acromático	8
 Coyongos	Lisa	Principal	Similar	Contraste de valor. El resto del atuendo es claro.	7
 Mandril (de comparsa africana)	Lisa	Secundario	Similar	Composición simétrica, armonía de primarios y contraste de valor.	9
 Tigre (de comparsa africana)	Lisa	Secundario	Similar	Composición simétrica, armonía de colores cálidos.	9
 Burro	Lisa	Secundario	Similar	Composición simétrica, contraste de valor, el rojo es acento.	8
 Cebra (artesanía no presente en las danzas)	Lisa	Secundario	Similar	Composición simétrica, contraste de valor, armonía acromática	9
 Chivo	Lisa	Secundario	Similar	Composición simétrica, alto contraste de valor y saturación entre el negro y el amarillo.	7
 Gorila	Lisa	Secundario	Mayor	Composición grande con predominancia del color negro, con acentos rojos.	7
 Perro	Lisa	Secundario	Similar	Composición simétrica, contraste por temperatura.	6
 Perro negro	Lisa	Secundario	Similar	Composición simétrica, armonía acromática y contraste por valor.	7
 Burro blanco	Lisa	Secundario	Similar	Composición simétrica, contraste de valor.	8
 Tigre (Isaac de la Hoz)	Lisa	Secundario	Similar	Composición simétrica, con puntos en desorden pero iguales en peso. Contraste cromático-acromático	6

(Continuación Análisis)

Máscara	Denotación	Connotación	Arquetipo/función
Toro mayor	Máscara artesanal con forma rectangular irregular. Serie de círculos ordenados de grande a pequeño. Forma ovalada amarilla alrededor de los ojos y alrededor una forma ovalada negra. Cuernos alargados que sobresalen en la parte superior.	El toro es el totem de mayor poder traído de la ideología africana, representa fuerza, virilidad, poder.	Héroe
Coyongos	Máscara artesanal con forma cónica. Composición de muy bajo valor y con una protuberancia al frente alargada y puntiaguda representando un pico.	Las aves de coyongos representan la lucha entre la desigualdad campesinos/indígenas - españoles. En su danza bailan alrededor de una presa muerta.	Donante
Mandrill (de comparsa africana)	Máscara artesanal con forma romboide. Terminación triangular en la parte superior, los ojos están al frente. La zona media de la máscara tiene elevaciones que procuran textura en nariz y mejillas.	El mandrill como animal simio es enérgico y suele relacionarse como agresivo. Su expresión "inexpresiva" genera dudas de su estereotipo.	Otro
Tigre (de comparsa africana)	Máscara artesanal con forma ovoide, puntos café en la parte superior, la punta del ocico o nariz roja. Con hilos colgando representando los bigotes.	El tigre es uno de los principales animales de la selva africana, por su poder y presencia. En el caso de la comparsa el poder lo tiene el león.	Donante
Burro	Máscara artesanal de forma ovoide, predominan las formas del ocico, cabeza y orejas así como el color negro en contraste con el rojo y blanco. Tiene unas líneas y puntas encima y debajo de los ojos.	El burro connota, por su color aspectos negativos, por otro lado las formas alrededor de los ojos son algo agresivos por sus terminaciones en punta. Las líneas encima y debajo de los ojos parecen las riendas que les ponen para conducirlos.	Agresor
Cebra (artesanía no presente en las danzas)	Máscara artesanal con forma ovoide, amplía en la parte superior y angosta en la inferior, generando la forma del ocico. En la parte superior sobresalen 2 formas ovaladas representando las orejas. Textura icónica representando el pelaje de la zebra.	El equilibrio cromático y la ausencia de color, además de la ausencia directa en las danzas permite un uso más universal y relacionarlo con la "maestría" o la función narrativa de mentor.	Mentor
Chivo	Máscara artesanal ovoide con dos salientes triangulares a los lados formando las orejas. Alrededor de la forma que representa los ojos hay una mancha negra que se asemeja a ojeras y dos líneas alargadas que marcan la división con el ocico.	El contraste de amarillo con negro, sumando los cuernos al frente y las "ojeras" le connotan a este chivo una personalidad malvada. Además al demonio suelen relacionarlo con un chivo o cabra por lo que el estereotipo queda marcado.	Agresor
Gorila	Máscara artesanal ovoide sin elementos externos. Con abertura circular en la parte inferior simulando una boca abierta, y planos puntiagudos triangulares representando los dientes. Los ojos son 2 circunferencias blancas y hay 2 circunferencias centrales como "nariz"	El gorila connota fuerza, y como hemos visto en otros relatos es muy protector. Los dientes y color connotan por otro lado agresividad. Su personalidad es aplicable en la función narrativa de guardián del umbral.	Guardián del umbral
Perro	Máscara artesanal compuesta de formas circulares, triangulares y rectangulares, aunque no geométricas, de varios colores que permiten identificar distintas partes del animal representado. Son colores muy vivos y en contraste.	El perro es el que tiene nivel icónico más bajo junto al simio. Su origen no es netamente africano, y sus colores contrastantes son confusos. Por un lado podría cumplir una función narrativa de donante por su condición de perro, pero por otro lado podría ser un falso héroe, por la confusión que genera.	Auxiliar
Perro negro	Máscara artesanal con forma ovoide. Tiene unos planos blancos y amarillo alrededor de los ojos a manera de "antifaz", y un plano romboide en la parte superior central a manera de cresta. Tiene 4 formas cónicas en la parte inferior como colmillos	Por sus colores tiene una connotación negativa. El perro suele relacionarse con el amigo o ayudante. Podría ser amigo o auxiliard del agresor, igual que burro negro.	Auxiliar
Burro blanco	Máscara elaborada artesanalmente con forma ovoide y rasgos morfológicos y morfográficos similares a un burro, de color blanco, con volumen pensado en caras humanas	Tiene diversos elementos que por separado connotan por ejemplo: las orejas levantas significa que está alerta, al igual que sus ojos. El color blanco suele verse como algo limpio o bueno en contraposición al burro negro. En la costa el burro es un medio de transporte común	Donante
Tigre (Isaac de la Hoz)	Máscara artesanal con forma rectangular, con muchos puntos orgánicos. Tiene dos ovalos pequeños en la parte superior enseguida los ojos con una inclinación ligera hacia abajo.	Las orejas ovaladas y pequeñas le restan poder al animal. Sumado por la inclinación de los ojos y la "composición amigable", connota debilidad. Función narrativa de posible víctima.	Victima



(Continuación Análisis)

Máscara	Punto	Línea	Plano	Volumen	Dimensión
 León (comparsa africana)	Escaso	No aplica	Gestual	Alto	Grande
 Tigre (Mañe Herrera/ Carlos Asís)	Alto	Continua	Geométrico	Medio	Similar
 Tigre (Fontalvo)	Muy alto	Fluida/ Continua	Gestual	Medio	Similar
 Mico (Carlos Asís)	Alto	Fluida/ Continua/ Discontinua	Lineal	Medio	Similar
 Toro mayor (Carlos Asís)	Escaso	Precisa/ Continua	Geométrico	Alto	Similar
 Toro mayor (Carlos Asís, original de Mañe)	Alto	Precisa/ Continua	Geométrico	Medio	Similar
 Toro mayor (Carlos Asís/ original de Mañe)	Escaso	Fluida	Geométrico	Medio	Similar
 Toro mayor (Rocha) 1878	Alto	Fluida/ Discontinua	Geométrico	Medio	Similar
 Tigre caribeño (Herrera/ original de Mañe)	Escaso	Fluida/ Continua	Gestual	Medio	Similar
 Guacamayo bandera (José Llanos)	Escaso	No aplica	Gestual	Alto	Similar
 Ave ribereña (José Llanos)	Alto	Fluida/ Discontinua	Geométrico	Medio	Similar

(Continuación Análisis)

Máscara		Color										Tono	Saturación	Valor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
	León (comparsa africana)	Red	Orange	Yellow	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Medio	Alto	Medio
	Tigre (Mañe Herrera/ Carlos Asís)	Red	Light Grey	Yellow	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Muy bajo/ Muy alto	Muy bajo/ Alto	Muy bajo/ Muy alto
	Tigre (Fontalvo)	Red	Light Grey	Yellow	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Alto	Alto	Alto
	Mico (Carlos Asís)	Red	Light Grey	Yellow	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Bajo/ Alto	Alto	Bajo/ Alto
	Toro mayor (Carlos Asís)	Red	Light Grey	Yellow	Light Grey	Green	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Medio	Alto	Medio
	Toro mayor (Carlos Asís, original de Mañe)	Red	Light Grey	Yellow	Blue	Green	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Alto	Alto	Alto
	Toro mayor (Carlos Asís/ original de Mañe)	Red	Light Grey	Yellow	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Muy bajo/ Muy alto	Bajo	Muy bajo/ Muy alto
	Toro mayor (Rocha) 1878	Red	Light Grey	Yellow	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Muy bajo/ Muy alto	Medio	Muy bajo/ Muy alto
	Tigre caribeño (Herrera/ original de Mañe)	Red	Light Grey	Yellow	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Muy bajo/ Alto	Alto	Muy bajo/ Alto
	Guacamayo bandera (José Llanos)	Red	Light Grey	Yellow	Blue	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Medio/ Alto	Alto	Medio/ Alto
	Ave ribereña (José Llanos)	Light Grey	Light Grey	Yellow	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Light Grey	Muy bajo/ Alto	Alto	Muy bajo/ Alto

(Continuación Análisis)

Máscara	Textura	Posición	Escala	Equilibrio	Iconicidad
 León (comparsa africana)	Lisa	Principal	Grande	Representación altamente icónica de un león. Composición simétrica	9
 Tigre (Mañe Herrera/ Carlos Asís)	Lisa	Secundario	Similar	Composición simétrica, contraste de valor y cromático-acromático.	7
 Tigre (Fontalvo)	Rugosa	Secundario	Similar	Composición de representación icónica. Las manchas negras dan lugar a la textura del tigre.	7
 Mico (Carlos Asís)	Lisa	Principal	Similar	Composición simétrica. Contraste de color saturado-no saturado	6
 Toro mayor (Carlos Asís)	Lisa	Principal	Similar	Composición simétrica. Armonía por temperatura, en contraste cromático-acromático.	8
 Toro mayor (Carlos Asís, original de Mañe)	Lisa	Principal	Similar	Composición simétrica. Armonía de cálidos, contraste cromático-acromático.	7
 Toro mayor (Carlos Asís/ original de Mañé)	Lisa	Principal	Similar	Composición simétrica. Contraste de valor.	7
 Toro mayor (Rocha) 1878	Lisa	Principal	Similar	Composición simétrica. Contraste cromático - acromático	8
 Tigre caribeño (Herrera/ original de Mañe)	Lisa	Secundario	Similar	Composición simétrica/ libre	7
 Guacamayo bandera (José Llanos)	Lisa	Principal	Similar	Composición simétrica. Triada de primarios	9
 Ave ribereña (José Llanos)	Lisa	Principal	Similar	Composición simétrica. Contraste cromático - acromático	9

(Continuación Análisis)

Máscara	Denotación	Connotación	Arquetipo/ función
León (comparsa africana)	Máscara artesanal con forma ovoide, nariz triangular, oculo prominente. En la parte superior tiene un volumen grande representando la melena, tiene bigotes y pelo real. Tiene las fauces abiertas y ojos mirando al frente.	León, con un alto grado icónico. Los bigotes y expresión facial muestran en él gran fuerza. Es una buena representación del rey de la selva.	Mandatario
Tigre (Mañe Herrera/ Carlos Ásis)	Máscara artesanal con forma compuesta: ovoide-triangular, con oculo amplio. Tiene una forma triangular alrededor de los ojos. En la parte superior las orejas sobresalen hacia los lados.	Tiene una composición agresiva, aun cuando los colores no lo marcan directamente.	Falso héroe
Tigre (Fontalvo)	Máscara artesanal con forma ovalada, llena de texturas, las manchas lineales son icónicas en función de tigre. En la parte inferior tiene "bigotes" y está altamente cargado de pelo	El pelo abundante en zonas como cejas o bigote suelen relacionarse con edad y sabiduría. Podría representar al mentor o un ayudante experimentado.	Mentor
Mico (Carlos Ásis)	Máscara artesanal con forma ovoide, más amplia en la parte superior que la inferior. Tiene los ojos redondos, bordeados con color rojo, cuya línea sigue hasta la parte inferior de los dientes.	La máscara como totem, tiene una energía similar a la del animal que representa. En este caso, travesura, energía, etc.	Auxiliar
Toro mayor (Carlos Ásis)	Máscara artesanal con forma rectangular irregular. Tiene un rombo verde en la parte superior central, dos formas bancas ovaladas alrededor de los ojos y unos largos cuernos en la parte superior.	El toro es el totem de mayor poder traído de la ideología africana, representa fuerza, virilidad, poder.	Héroe
Toro mayor (Carlos Ásis, original de Mañe)	Máscara artesanal con forma ovalada, con cuernos en la parte superior y listones de varios colores. Un rombo a partir de espejos en la parte superior central. Los ojos tienen una decoración justo debajo suyo, y alrededor unos ovalos blancos.	Además del poder que connota el toro, éste tiene una connotación mucho más festiva que los demás, gracias a los listones de colores.	Héroe
Toro mayor (Carlos Ásis/ original de Mañe)	Máscara artesanal con forma rectangular irregular. Tiene un círculo con un espejo en la zona superior central. Un adorno en la parte superior. Los ojos están rodeados de ovalos blancos con líneas rojas y puntos blancos.	El contraste negro - blanco es algo confuso no tiene un significado claro. Históricamente es una de las máscaras del carnaval más antiguas realizadas.	Héroe
Toro mayor (Rocha) 1878	Máscara artesanal con forma rectangular irregular, de varias formas geométricas; terminaciones triangulares, un círculo en la zona superior y un rombo en la inferior. Los ojos también tienen forma de rombos y están rodeados de ovalos blancos. Largos cuernos en la parte superior.	El toro es el totem de mayor poder traído de la ideología africana, representa fuerza, virilidad, poder. Además de ser una máscara de torito, es la primer máscara de la danza de torito, es decir, esta máscara tiene más de 140 años. Las formas geométricas al rededor del toro tiene un aire victoriano, de arte de finales del siglo XIX.	Héroe
Tigre caribeño (Herrera/ original de Mañe)	Máscara artesanal con forma ovoide. Textura de tigre del caribe (o tigrillo), ojos grandes. Combina la textura de líneas con las de puntos, incluso los planos blanco y negro del oculo.	Máscara en la que la fauna nativa sustituye la simbología ancestral, el tigre "africano" es reemplazado por un animal semejante de la fauna local. Sus ojos grandes lo podrían hacer ver como un cazador, sin embargo su apariencia es "amigable" por lo que es más observador pasivo.	Falso héroe
Guacamayo bandera (José Llanos)	Máscara artesanal con forma cónica, círculos azules a los lados como ojos, y una protuberancia al frente haciendo el pico.	Es una máscara bastante icónica o figurativa, que hace alusión a una de las aves insignias de la nación. Simbólicamente para el carnaval no es tan importante como su significado que tiene para el país.	Auxiliar
Ave ribereña (José Llanos)	Máscara artesanal de papel maché con forma cónica. Al frente hay 2 formas cónicas puntiagudas representando el pico abierto, y al lado dos círculos representando los ojos.	Es la representación de una de las aves del río Magdalena, aunque no define una especie. Su pico puntiagudo y su alto contraste connotan agresividad	Agresor

## Anexo H. ENTREVISTA A DARÍO BOLIVAR

- Hola Darío, para empezar, cuéntanos un poco acerca tu trayectoria como profesional, en que trabajos te has desempeñado, cuál ha sido tu último proyecto realizado o a realizar.
  - Yo soy diseñador gráfico de bellas artes en Cali, y empecé en una agencia de un fotógrafo que se llama Johnny Pasmasen, y ahí empezamos a hacer dibujo animado por allá en el 97. Y fue ahí donde empezamos a tener experiencia con el tema de la animación y reforzando todos los conceptos de ilustración y animación que habíamos aprendido en bellas artes. Posteriormente iniciamos un emprendimiento junto con mi esposa, que dura más o menos del 2000 al 2010 y de ahí tomo la decisión de dedicarse más de lleno a la docencia, en ese emprendimiento lo que hacía era trabajo con multimedia, integre los conceptos de animación y de diseño en el tema de multimedia. Ya desde finales del siglo pasado ya la multimedia estaba en boga y la web, nunca hemos dejado de seguir produciendo a nivel personal con clientes de hace muchos años, y desde el 2011 empecé en la docencia. En 2016 regreso al emprendimiento cuando mezcle la docencia con la experiencia profesional y el tema de multimedia con los estudios de maestría en la universidad Oberta de Cataluña y que empiece a trabajar con el tema de videojuegos y aplicaciones en este caso con el tema de realidad aumentada.
- Veo que tienes una larga trayectoria en la animación, y en los videojuegos, ¿cuál es el proceso, o método que realizas (o realizan, en el caso de ser alguna productora o agencia) para llevar a cabo un videojuego?
  - En el tema de los videojuegos la experiencia en la universidad san buenaventura en el programa de multimedia y la maestría de multimedia de la UAO empezamos a entender tema de los videojuegos, nos encontramos con el concepto del pipeline, pues entiendo yo que viene a ser como una línea de producción donde se integran varias disciplinas: diseño, la ingeniería, la comunicación y las disciplinas que se integran dependiendo del producto a realizar. En este caso las primeras experiencias fueron con el departamento de psicología de la Universidad San Buenaventura y realizamos 2 videojuegos que tienen que ver con la capacitación y el desarrollo cognoscitivo para niños sordos y también con el departamento de comunicación un videojuego web, para el ingreso de nuevos estudiantes. Aplicamos el conocimiento de ingeniería que tenían los muchachos y mezclarlos con el tema del diseño que lo estaban

viendo conmigo. Y sacamos de la experiencia tres videojuegos, fue muy interesante porque integramos ese pipeline y entendimos los conceptos de construcción.

- ¿Que como se hace el videojuego? Todo se centra en el pipeline, que dentro de lo que he manejado se divide en tres fases. Ideación y diseño, la programación y la publicación, cada una hace parte importantísima de lo que es el videojuego como tal, sin la una o la otra no hay videojuego. Yo siempre he trabajado con la ideación el diseño, qué son el diseño de los personajes, diseño de entornos en la integración con el guion y las condiciones adecuadas para ser conectado con la parte de programación.
  
- ¿Cuál es la importancia del concepto y del guion? ¿debería testearse con audiencia antes de iniciar la producción o pre-producción siquiera, o debe realizarse toda la pre-producción para poder tener un juicio de valor relevante frente a lo que podría acontecer?
  - Cuál es la importancia del guion. En este caso y primero ante todo tener clara la función del videojuego, puede ser el entretenimiento, educación, rehabilitación y ya lo que se hace es adecuar una historia a eso y siempre debe tenerse en cuenta que debe ser atractivo para el público objetivo.
  
  - Como se testea. En la experiencia mía, se testea es el producto como tal, no se testea el guion antes, no se hace un estudio de mercados, como le gusta la historia a los niños, pero bien podría hacerse, normalmente la gente apuesta a las historias sin pasar por ese filtro.
  
- Así como el concepto y guion tienen una relevante importancia en el juego, ¿qué relevancia tiene el arte, y el diseño del videojuego?
  - Qué importancia tiene el arte y el diseño del videojuego, absoluta, como te estaba diciendo yo, mezclando el objetivo principal del videojuego, mezclando la intención, el tema del guion, el público objetivo, pues así igual uno va a producir el arte o el concept art para el videojuego, de ahí que es fundamental entender a quién va dirigido, entender en que entorno se desarrolla, entender cuál es el

alcance, entender quienes lo van a consumir, entender también cuáles son las tendencias que se están manejando. También como organizar la línea, la textura, o el acabado, o el orden gráfico para que pueda ser adecuadamente montado u organizado con el tema de la programación y la producción, y que sea adecuado para todos los otros pasos que tengan que ver con el proyecto y el videojuego. Qué sea construible, podrá ser un reto que tiene que ver con el presupuesto, que presupuesto se está manejando, cómo se organiza entonces esa gráfica con los elementos tridimensionales o con los elementos animados, o con la programación es importantísimo y es la imagen del producto.

- Aprovechando que has sido profesor universitario en distintos lugares tanto como profesor de diseño para videojuegos como profesor de dirección de arte para animación. ¿Cuáles son los pasos o procesos más adecuados para realizar un arte y diseño de videojuegos?
  - El arte y diseño de videojuegos. Hablábamos sobre la relevancia, el proceso más adecuado sería una investigación general sobre tendencias, una investigación del público al que va dirigido el producto. Sería una investigación en las técnicas a utilizar, un entendimiento general del proceso completo además de los presupuestos, porque dependiendo de los presupuestos también van a ser los tiempos de desarrollo, también van a ser las apuestas desde lo gráficos, otra cosa también importante es la consecución del equipo que va a trabajar, esto no es un trabajo de uno solo sino de varios es como van a integrar las líneas de diferentes personas en un solo proyecto, esta es la parte más complicada al realizar un videojuego y este tenga el impacto esperado.
- ¿Cuál te parece que suele ser la parte más complicada o decisiva a la hora de realizar un videojuego, y que este tenga el impacto esperado?
  - Siento que la promoción, la interacción, hay varias cosas de tener en cuenta para analizar el impacto esperado, hay caso en que el juego no es muy atractivo pero es muy interesante de jugar, hay casos también el juego es bueno desde la programación pero no es atractivo, o hay casos en que el videojuego es muy buenos pero no ha sido bien promocionado, o el proceso de publicación ha sido deficiente, cada área es importante y cada área hay que meterle todo el cuidado y profesionalismo para que al final salga un buen producto, entonces es tan importante la estética, como el diseño, como la programación, como la difusión, y obviamente una adecuada publicación como te dije es un trabajo multidisciplinario, y esto es lo

que hace interesante la producción de videojuegos, todo debe ser muy cuidadoso y organizado, todas las partes son importantes, no puede dejarse nada pendiente. Es muy importante dependiendo del impacto que se le quiera dar que todo sea muy bien coordinado y que la persona que este coordinando tenga una visión global de las cosas, que el director tenga un entendimiento general y una comprensión de la importancia de cada proceso.

- Respecto al diseño del videojuego, ¿Qué puede determinar las acciones de un personaje, y las interacciones del usuario? ¿Es algo únicamente determinado por software, por la historia o hay otra razón?
  - Qué puede determinar las acciones de un personaje y las interacciones del usuario. Pues obviamente el software es una cosa importante, la historia ni más faltaba, dependiendo de la historia el comportamiento de los actores, las interacciones del personaje, la publicación, dónde vamos a publicar, cual es el rendimiento de las plataformas que van a tener el videojuego, no es lo mismo un Atari y un Play Station. Por eso hay que entender en que plataforma se va a jugar y eso determina las acciones del personaje, en el caso del rendimiento del personaje, tiene que ver cómo va a disparar, como va a saltar, como va a correr, eso tiene que también ser limitado dependiendo de la plataforma como va a ser publicado.
- Últimamente estuviste trabajando en un proyecto de interacción en la Universidad San Buenaventura, ¿de qué trata el juego (si se puede saber) y como fue el proceso de creación?
  - El último que desarrollamos en la San Buenaventura que yo participe porque ya no estoy en la universidad, la primera versión de un videojuego que se llama Visor, es un videojuego de inclusión socioeducativa para niños sordos, y hace parte igual de un proceso de exploración, en donde el trabajo de los estudiantes fue muy importante porque ellos aportan mucho en horas de juego, conocen muy bien las diferentes posibilidades que un videojuego puede tener, apoyan al soporte conceptual juegan más que los docentes y apoyan más. Ese proyecto fue muy importante porque integra una comunidad vulnerable que son los niños sordos y las interacciona de diferentes escuelas dentro de la universidad, la de psicología, ingeniería y termina teniendo un reconocimiento del ICBF y se pudo financiar con la universidad y con una entidad del estado.
- Uno de los productos de ese proyecto fue un libro con realidad aumentada, ¿cuáles son los elementos y/o momentos indicados para realizar la



interacción con el celular para la realidad aumentada? ¿Qué software se usó?

- La decisión de hacer el libro con realidad aumentada es que pensando hay muchos niños sordos que no tienen una buena capacidad lectora la que conocemos convencional, la intención es mostrar a los niños es que pudieran ver cómo eran los personajes del videojuego sin tener que leer del videojuego y que pudieran ver directamente y los invitara ya, el software utilizado para este desarrollo se trabajó con Unity, plugin con Euforia, animaciones con Nicsamo que pronto sale del mercado, los objetos tridimensionales se construyeron con maya y con blender. Los diseños generales Photoshop e Illustrator.
- ¿Alguna información adicional para un joven estudiante cuyo trabajo de grado está relacionado con la interacción digital en medios editoriales?
  - Lo que entiendo es que lo bueno del diseño es que nos permite relacionarnos muy bien con las demás disciplinas, tener una visión del universo, de lo social, de lo tecnológico y poder compaginar todas esas perspectivas con la misión del diseño que es hacer que la vida sea mejor, es como el secreto de esta historia, al final es tener la capacidad de integrar todos estos diferentes medios en un canal que en este caso va a ser un medio editorial que va integrar varias interacciones desde lo digital donde la imagen es la protagonista.

## **Anexo I. ENTREVISTA A MAESTRO PADILLA**

Esto hay que brillarlo, ya están pintados, pero hay que brillarlo para que del tono para el mercado.

Estos son portapiceros.

Estos no, nosotros aprendimos a respetar a la naturaleza, nosotros no talamos madera, nosotros la reciclamos, la madera que muere de los arboles nosotros la traemos acá y la usamos.

Miren así comienzo una máscara, esto es una madera en bruto, que es la madera como sale del campo, ya con la madera se empieza a bocetar sea un tigre, sea un burro, una cebrá, si vamos a hacer un torito, cualquier pieza, entonces usted empieza a bocetarlo dentro de este pedazo de madera cosa que sea que ya, está el boceto y usted empieza a tallarlo. Consiguiendo esta forma, usted deja ya la máscara quieta y empieza a trabajar lo que son los cachos. Estos cachos están bocetados, hay que cepillarlos pa que queden igual que estos. Ya teniendo estos aquí, usted coge y ensambla y como vemos ahí ya tenemos la base de la máscara ya terminado. Después de eso, recortamos lo que sobra, y lijamos y pulimos limpiamos. Cuando eso está empastado se pasa a la pintura y se empieza con la decoración. Ya cuando está decorado se revisa que esté completamente sano del todo y ya sí, entra para el mercado.

Para todo este proceso que tiene la artesanía que se trabaja en madera, bueno ustedes dirán y cuál es el taller donde trabaja este mano, yo entré ahí y no encuentro nada, y pues mire, yo tengo mi mesa, tengo mi maquinaria que son estas (manos) mis herramientas, y lo más importante, el Disco Duro (señala su cabeza) que es donde está toda la información. Estas son mis herramientas que yo manejo aquí.

### **¿Cómo es el proceso de pintura de las máscaras?**

Nosotros solemos manejar la pintura con vinilo, con esmalte, pero resulta que el esmalte es malo, te baja las plaquetas, da muchas enfermedades, y ya cuando se bajan las plaquetas es como la anemia aguda. Entonces había que reemplazar ese material había que buscar uno que fuera mejor que el esmalte. Conseguimos el vinilo acrílico, y el vinilo acrílico se disuelve en agua, o sea ese no tiene ese olor impactante, sino que tiene olor a fresa y entonces en vez de usted estar

mortificado como con ese grogui, usted se siente bien, tiene otro ambiente. Luego ya para darle un proceso de terminación utilizamos la resina, templada, se le aplica de a poquitos que pueda manejarse en una máscara, y eso le da el brillo, de acabado y terminado.

### **¿Y en cuanto a los tipos de color?**

Usamos los primarios, y ahora le estamos incluyendo los secundarios como el fucsia, el naranja, el verde brillante, el morado.

### **¿Por qué los primarios?**

Porque había que acostumbrar a la gente al color fuerte: el rojo, el amarillo, el verde, después fuimos metiendo el azul, después empezamos ya a degradarlo, no todo el mundo sabe degradar pintura de aceite. (En vinilo usted puede porque es con agua, pero el aceite no, el aceite usted tira otro color para hacer una sombra, y eso se le chorrea, y si eso pasa pues daña el producto) Pero si conseguimos aprender a conseguir un brillo, además, conseguimos que el material secase con más rapidez, echándole aceleradores a la pintura, y entonces a cambio de eso, ya muchos compañeros han tenido problemas en la vista, porque son vapores, y ahora eso fue entrando al mercado. Ahora la gente la quiere, hágame eso con verde, con rojo, hágame un sancocho de colores, entonces listo, uno le mete colores fuertes para que la máscara quede bien adornada. Tampoco vamos a meter un montón de colores amarillo rojo verde fucsia etc. porque no hacemos nada. Una máscara con 3 colores queda simplemente hermosa. Amarillo, verde y rojo y le pone divisiones con negro y ya.

### **¿Muchas máscaras cuando las pintan, tienen unas formas geométricas, esas formas tienen alguna repercusión ancestral o son meramente decorativas?**

Yo aprendí, que soy el que lleva 60 años modificando madera, son marcas originales de los talleres, los demás se han copiado en la división, aunque ya muchos la hacen en la parte geométrica muy gruesa. Nosotros hacemos la, de acuerdo a la dimensión de la máscara, así se le hace la línea, una máscara de 60-80 cm no puede tener una línea diminuta, porque no se ve, pero si uno le hace a una máscara una línea bien hecha, bien jalada, pues se ve hermosa, porque ella le da, además de dividir la pintura, la resalta. Hay algunos talleres que no le hacen la línea, dejan los colores con mucho cuidado, pero no le ponen la línea. Hacer la línea después de la máscara pintada es un peligro, entienda, o se le pasa pa un

lado, o se le pasa pal otro, Tonces ahí tiene que tener ese pulso tremendo para que no se dañe.

Son marcas originarias de los talleres. Esas máscaras vienen modificándose desde la primera vez que se hicieron

Cuando yo empecé, hace varios años en el carnaval había esos, palos de rayar, yuca, se les sacaba el corazón como si fueran a hacer una bateíta por dentro y arriba no tenían el soporte de la máscara, al principio quedaban como una canal, como si usted cogiera un tubo y lo cortara por la mitad, después le hacían un tapón y ensamblaban en la parte superior con clavo. Y tampoco hacían la base para el cacho, cogían el cacho y le metían un tapón de madera a la boca del cacho, antes cogían el cacho y lo clavaban y lo ponían, y lo cogían por dentro y lo clavaban. Nosotros no, nosotros hacemos la madre del cacho, luego lo atornillábamos, y eso era difícil de transportar, 100 cajas a Bogotá. Qué tal si hacemos los cachos como los tienen las vacas, que se pueda coger el cacho y quitar y poner, y me puse y fui dejando una base que tapara que se estrellara con el pie del cacho, y funcionó. Tonces listo, uno desarmaba su máscara. Y los otros talleres. Usted se mata haciendo solo las pruebas y eso, pero después le siguen el camino.

Cada taller se identifica no solo por las líneas sino por los trases en cada diseño aquí nosotros no tenemos diseños aplicados, no me gusta trabajar con diseño aplicado. A menos que usted me diga, hágame tantas máscaras, pero las hace con mi diseño. Que me le pone pintura pastel terracota. Si señor son pa usted yo se la hago con mucho gusto. Pero mis artesanías yo nunca las haría con un color pastel. Dígame usted, si usted es carnavalero será que usted me compra una máscara con color pastel, no me la compra. Porque no tiene gracia. Bonito que tengan rojo, azul, verde; nosotros sabemos encajar la bandera de Colombia, usted se lleva la máscara y esa máscara es hermosa también, la bandera de Barranquilla, eso funciona, pero imagínese usted con colores de comida, jajaja, eso no funciona. Cada taller maneja su propio diseño.

Las máscaras tienen su origen en África, yo soy descendiente de la tribu Mocana, pero como somos 3 mezclas de sangre, somos españoles, indígenas y africanos, el africano ha podido más que el Mocana, porque los Mocana trabajaban en arcilla, eran alfareros, y los africanos eran talladores de madera, todavía están, mira que tú vas a Bogotá a Corferias y encuentras Kenia Etiopia, todo africano, y cada uno se identifica por su trabajo, hacen la jirafa, y la hacen que lo que le falta es que tenga movimiento, porque esa es su visión, pero si usted se transporta al amazonas, que también llegan a la feria, usted se estrella y cambia la visión enseguida porque estaba en África y ya está en amazonas, y se encuentra con un

tótem indio y usted ve como si ese indio quisiera cogerlo y hacerle daño a usted, por esa vista que le ponen, unos artesanos tremendos, nacidos ahí en sus propias raíces, y por eso nos diferenciamos en nuestro taller, porque le damos más vida. Además, yo soy emporito, yo nunca le repito una máscara, son los mismos todos, y todos son distintos. El taller que usted ve que repite es que aprendió de otro taller.

**¿La cultura, o raza de la cual proviene la tradición, implica en el tipo de animal que se utilizará en la máscara?**

Claro

**¿De qué manera?**

¿Antes aquí en la costa atlántica, participe del carnaval de barranquilla, no gustaban de la cebra, que, porque la cebra es africana, pero como es que la gente no reconoce su origen? Si barranquilla es barranquilla, estados unidos es estados unidos, son indios, Yankees, Cabecipancha, Piel roja, Wiwa, Arahuacos, Apaches, Muchimila, los mismos Mocana, hay una cantidad de razas y nosotros no podemos decir el indio ese (el cual no molesta a nadie, que además es un seudónimo de india). En la historia hay que conocer mucho, porque lo que usted acaba de preguntar ahorita tiene mucho que ver. Cuando hablamos de las máscaras que se colonizaron, que fueron esclavos la cultura, porque las culturas africanas e indígenas fueron esclavas, y entonces me preguntan, ¿cómo van a esclavizar unas máscaras como se le ocurre? Al que esclavizan es al que tiene el disco duro (cerebro) A esos pobres negros, a esos indígenas que se los llevaron, por eso nuestro color de piel, porque los bandidos esos que vinieron comenzaron a mestizar, a violar a robar a saquear. EN la universidad tengo muchas discusiones porque en la universidad me dicen, es que nosotros estamos aquí porque Cristóbal Colon nos colonizó, y yo les digo mentira, cuando los territorios indígenas que pertenecían a los territorios como Galapa, (nombra muchos tipos de territorios indígenas (y este era un solo territorio libre que iba hasta Tierradentro, Bolívar los límites de Bolívar, y los gobiernos dividieron los territorios. Y entonces los Mocaná que los conocían como los Tierradentro estaban en su espacio libre. Y yo tuve la facilidad de conocer unas máscaras, que eran africanas, que solo se utilizaban en África, y las colonias americanas solo se usaban en Haití y Cuba. Porque Haití es tierra de brujería, magia negra, budu y esas cosas, las máscaras (estas no porque son máscaras caribeñas toro burro perro el mico leopardo) cuando hablamos de África hablamos de rinoceronte, hipopótamos, gacelas, bongos, ñu, tigre. Esa máscara era pintada solo negro blanco y azul. Luego nosotros comenzamos a conocer mejor el carnaval de barranquilla. Antes no había carnaval, ni reinas ni rey momo, sino clubes y capitanes, y de ahí fueron dando

hasta que encontraron en la Vara Santa, (y que el carnaval no solo viene de Roma, Europa y esas partes del 20 de enero que se celebra alrededor del mundo por San Sebastián) se conoció aquí en San Nicolás, la famosa vara santa, nosotros lo conocimos en nuestras fiestas que alzaban una caña brava, gruesa y larguita, y en la punta lo llenaban de cosas, y usted era ingenioso, porque es que el indígena ingenioso llenaba los bolsillos de cenizas arena y trapo, iba subiendo y llegaba allá arriba. Acá era lo contrario, como existía la esclavitud todavía en esos tiempos, al que se portaba bien le prestaban ropa buena, le prestaban el traje etc., y lo dejaban irse a festejar su 20 de enero. ¿EL que se portaba mal que crees que premio le daban? Lo amarraban en la vara santa, le pegaban dulce en el cuerpo y le alborotaban hormigas alrededor. Y Entonces se iban a bailar al son de su cultura, y el que estaba amarrado bailaba, pero de dolor, y se moría. Comenzó a entrar lo que llaman nuevamente, los heridos que venían de allá, a barrio abajo, a Cartagena los acobijaba San Pedro Claver, y ahí se iba generalizando la cultura, dándole vida a esa cultura que llevaban por dentro, y volver a nacer, volver a danzar, volver a la VIDA. Así fue naciendo el Congo grande, el torito, después nació la burra mucha, y así fueron naciendo los marimondas el monocuco, todas las comparsas. Las máscaras fueron encajando y cambiando los colores típicos blanco negro y amarillo, después entra Galapa como danza foránea y se presenta con máscaras de colorido, a meterle color al carnaval porque es que el carnaval es colorido. Le describo con lo siguiente como es el carnaval: Color, folclor, caloría, ron y sexo ahí termina todo el carnaval. La gente suele olvidar que el martes que acaba el carnaval termina la parte alegre del carnaval, entonces entramos en la parte fúnebre en la muerte, por eso ustedes oyen que el martes se muere Joselito, ¡es por eso!, porque detrás del carnaval viene la muerte y que nadie sabe cuál es el significado cual es esa parranda y después viene la muerte. El carnaval es eso, es una conglomeración de tantos sacrificios en la vida y que se le está haciendo un festejo honorario. Es una celebración a la vida y a los géneros de la vida que participaron en eso, para darnos a nosotros la libertad y el conocimiento.

Las máscaras han tenido su proceso de crecimiento y de vida, tanto que hoy en día, pues son ellas las que identifican este pueblo, Galapa.

Hay 2 tipos de máscara, las que tienen volumen que suelen usarse en las danzas y las que son planas, que suelen ser máscaras para pared, decorativas. Apiques.

Tipos de máscaras:

Tigre Leopardo León Puma León de melena Caimán Cebra Burro Torito Gacela Venado Búfalo Jirafa Jabalí Hipopótamo Rinoceronte Cierra el diablo La muerte El Congo La negrita El puloi El marimonda La guacamaya.

Para hacer la máscara con papel maché se coge la arcilla, se amasa, y cuando ya está en condiciones de que no se va a desmembrar comienza a moldear, se deja orear, y se unta con vaselina simple, que va a funcionar como repelente entre el engrudo y el papel, un aislamiento entre el barro y el papel, le da unas 6 o 7 capas, y le da un baño de almidón para que quede liso. Saca un lado y otro y después los une y resana. Eso gracias al uso de un molde repitente. Hay un molde que no es repitente que se llama molde perdido.