

# RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN

-RAI-

## EL DISEÑO GRÁFICO COMO UNA HERRAMIENTA PARA DAR CONTINUIDAD A LA TRADICIÓN ORAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDÍO EN COLOMBIA

---

*CARDONA, Camila; GONZÁLEZ, Juan Alberto*

### **PALABRAS CLAVE**

Realidad Aumentada; animación experimental; tradición oral del Quindío; El Diablo; relatos de personas.

### **DESCRIPCIÓN**

La tradición oral supone desde su propia naturaleza el ritual de escuchar y contar historias, y con esto deja vislumbrar su importancia para la formación de la identidad de una comunidad ya que en estas narraciones no sólo se encuentran historias ignoradas, es decir, que pasan desapercibidas, sino que también se encuentran las versiones de un pueblo sobre determinados acontecimientos. Por consiguiente en este proyecto de obra-creación se encuentra consignado todo el proceso creativo, reflexivo y experimental que dio paso a la materialización de dos productos: una animación y un producto editorial que priorizaron la interacción de los usuarios entre la experiencia verbal y el ritual por medio de la Realidad Aumentada y el Diseño Gráfico como herramientas para proponer una forma de dar continuidad a los mitos del departamento del Quindío en Colombia.

### **FUENTES**

Se consultaron un total de 42 referencias bibliográficas distribuidas así: sobre la tradición oral, la escritura, sobre animación, sobre editorial y el discurso oral.

### **CONTENIDO**

La tradición oral, según la definición que da Nancy Poloche ha existido desde la antigüedad y han sido el único medio del cual se han valido las sociedades carentes de registros para conservar y transmitir su historia cultural. Por lo anterior, el siguiente proyecto tiene como finalidad resaltar la importancia del rito1 alrededor de las tradiciones orales a través de un

proceso de creación Gráfico por medio de un producto editorial y una animación, como vehículo de la tradición oral, en este caso específico de la región cafetera.

El producto animado se realiza debido a que esta tiene la capacidad de construir espacios narrativos poco comunes haciendo que las personas sean más receptivas a las sensaciones, esto con el apoyo de la Realidad Aumentada (RA). El producto editorial es un libro de creación artística que conserva las características de un libro común como lo son su reproductividad y funcionalidad, pero en este caso dándole prioridad al lenguaje verbal oral.

Para el desarrollo del contenido de cada producto se tomó la historia del Diablo y una historia de un cuervo, de creación propia. Para la historia del Diablo se hizo una búsqueda sobre su posible origen como representación de lo malo, así como también una búsqueda sobre los orígenes de sus diferentes nombres y también de su apariencia física, la cual tomó referentes visuales de varias culturas alrededor del mundo. También se habla de la influencia del Diablo en continente americano y de cómo la implantación de esta creencia funcionó como supresión de las creencias de quienes ya habitaban el territorio. En cuanto a la historia del cuervo que fue una creación del colectivo, se hizo con la intención de encerrar todas las historias recolectadas en una sola, siendo un ave con muchos años que se alimenta de fragmentos de historias que ha ido recolectando en toda su vida.

Por otra parte el producto editorial y el producto animado se dividen cada uno en un aspecto artístico (donde se explica la razón de los colores y de los elementos que se encuentran en cada producto) y en un aspecto técnico (donde se habla de la forma en que se realizó cada producto).

También en el documento se encuentran las fuentes orales utilizadas para la creación del contenido del proyecto y estas constituyen la columna vertebral de los productos.

En total se realizan dos aplicaciones de Realidad Aumentada, una para la animación del Diablo y otra donde se encuentran los cuatro audios de algunas personas entrevistadas junto con sus respectivas fotos y nombres.

## **METODOLOGÍA**

Al iniciar el proyecto planteamos la siguiente metodología y con base en ella nos basamos en el desarrollo de todo el proyecto, la cual tiene como nombre “Metodología de acercamiento a los relatos”.

La cual inicia por:

-Fuentes estas son archivos existentes sobre relatos en Colombia, entrevistas a fuentes primarias directas o indirectas.

-Transmisión se divide en: oralidad, textualidad e imagen.

-Acercamiento, son entrevistas las cuales tienen experiencia como oyente y la captura de los signos visibles.

Luego pasamos a contestar las siguientes preguntas:

-¿Dónde? : En el Departamento del Quindío en Colombia, en casas de familia, en Hogar la Esperanza, un hogar para el adulto mayor y Centro Vida Galilea, lugar de recreación para el adulto mayor.

-¿Quién?: Personas entre los 18 años en adelante que tengan acceso y/o conocimiento en dispositivos móviles.

-¿Cuándo?: Su duración fue más de 8 meses

-¿Cómo?: Entrevistas grabadas con consentimiento previo, parte principal y en la que se basa todo el proyecto

-¿Por qué?: Las tradiciones narrativas transmiten verdades sobre la historia de un pueblo.

-Narraciones: son narraciones que encontramos en las entrevistas

Basado en esto, se realizó una investigación de campo cualitativa, debido a que no solo se quería recolectar

los relatos si no también ver la manera en que eran contados. Este tipo de enfoque nos ayudó para acceder a la información del discurso, el cual fue analizado, interpretado y estructurado, dicho esto se da a entender que el discurso debe ser lo más espontáneo posible y debe acercarse a la realidad.

Además de esto se realizaron un total de 26 entrevistas, las cuales tenían una duración entre los 3 y 10 minutos cada una, entre personas de los 25 a 30 años. Estas entrevistas se realizaron en casas de hogar, centro vida galilea y hogar la esperanza.

En dichas entrevistas se obtuvieron relatos sobre la madre monte, brujas, diablos, guacas y pájaro se fue, estas entrevistas fueron grabadas y se tomaron fotografías de los entrevistados con consentimiento previo, algunas entrevistas no funcionaron debido a la salud mental y edad avanzada de algunos entrevistados además por el ruido del entorno debido a que es una fuente primaria, esto consistía estar ahí en mismo entorno.

## **CONCLUSIONES**

Cuando comenzamos esta aventura, puesto que no podría ser llamado de otra manera, en la cual teníamos una idea en mente y era la de cómo mostrar algunos relatos del departamento del Quindío. Pero luego de haber finalizado el proyecto encontramos que no siempre la primera idea es el producto final gracias al proceso creativo que esto nos conllevó.

Con estas entrevistas no sólo comprendimos la riqueza que había en la forma en la que contaban las historias, sino también la importancia que tiene el recolectar estas memorias, debido que en algún momento de nuestras vidas estas personas ya no estarán con nosotros, además de que esos relatos son la columna vertebral de todo el proyecto.

Queríamos que quienes vieran el producto final imaginaran como nosotros a aquellos seres extraños que perturbaban la paz de los entrevistados. De esta manera se nos ocurrió realizar un libro que hablara y que además tuviera su propio relato e empaque y donde iba a aparecer la animación y algunas narraciones de las personas entrevistadas, todo esto con ayuda de la realidad aumentada.

Para finalizar, podemos decir que el trabajo en equipo, la comunicación y la paciencia es muy importante para

lograr un buen proyecto, Siempre habrá dificultades pero si hay una buena relación dichas dificultades pueden volverse fortalezas, que fue lo que sucedió en este caso.

Además de agradecer la ayuda de los entrevistados y de las personas con conocimientos totalmente diferente a los de nosotros, puesto que sin todas estas personas no tendríamos el resultado final que felizmente finalizamos.

## **ANEXOS**

La investigación incluye 10 anexos: el anexo A, es el Storyboard de la animación; el anexo B,C,D,E y F son las transcripciones de los audios utilizados en las aplicaciones; el anexo G, la bocetación de la animación y del cuervo; el anexo H, el libro-arte en PDF donde se encuentra la historia y las imágenes a escanear para poder ver lo que hay en las aplicaciones; el anexo I es la aplicación con la animación del Diablo; y por último el anexo J con la aplicación donde se encuentran los demás audios de las personas.

**EL DISEÑO GRÁFICO COMO UNA HERRAMIENTA PARA DAR CONTINUIDAD A  
LA TRADICIÓN ORAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDÍO EN COLOMBIA**

**CARDONA CAMILA, GONZÁLEZ JUAN ALBERTO  
AUTORES**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC  
ESCUELA DE ARTES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO  
BOGOTÁ, D.C. OCTUBRE 2019**

**EL DISEÑO GRÁFICO COMO UNA HERRAMIENTA PARA DAR CONTINUIDAD A  
LA TRADICIÓN ORAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDÍO EN COLOMBIA**

**SANDOVAL OSCAR  
DIRECTOR**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC  
ESCUELA DE ARTES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO  
BOGOTÁ, D.C. OCTUBRE 2019**

## **Dedicatoria**

*Dedico esto a mí familia y mis amigos por tanta paciencia, comprensión y apoyo, por siempre desear lo mejor para nosotros, incluidas sus familias que han sido como una familia más para mí y quienes siempre van a estar ahí sin importar la distancia, estoy demasiado agradecido con la vida por brindarme a personas tan importantes.*

**Juan**

*A mi familia y amigos por su compañía y en especial a aquellas personas que con pequeños gestos hicieron momentos felices.*

**Camila**

*Por último dedicamos este proyecto a todas las personas que nos contaron sus historias.*

**Se fue Cuervo**

## **Agradecimientos**

*Gracias al profesor Oscar Sandoval por ser nuestro tutor en este último paso, por todas sus enseñanzas, su paciencia, respeto y por ser también un amigo. Gracias a nuestras hermanas que nos ayudaron tanto, a la universidad y por último a todas esas personas que hemos conocido en el trayecto del proyecto o la carrera y que de una u otra manera nos han ayudado en el proceso, sin ustedes mucho de lo logrado no hubiera sido posible.*

***Se fue Cuervo***

## TABLA DE CONTENIDO

<b>Resumen.....</b>	<b>12</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>12</b>
<b>Objetivos .....</b>	<b>13</b>
Objetivo General.....	13
Objetivos Específicos .....	13
<b>Justificación.....</b>	<b>14</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>Marco Conceptual y Metodológico.....</b>	<b>17</b>
Contextualización del Quindío .....	20
Recolección de relatos (Tradiciones orales).....	23
Público estudiado.....	22
Materialización .....	24
Producto animado.....	23
Producto editorial.....	24
El Producto .....	26
Desarrollo de contenido.....	19
Biografía del Diablo.....	19
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>Desarrollo del Producto Gráfico.....</b>	<b>33</b>
Desarrollo del Producto Animado .....	33
Aspecto artístico.....	32



Aspecto técnico.....	42
Desarrollo del Producto Editorial.....	47
Aspecto artístico.....	46
Aspecto técnico.....	49
Contenedor del Ritual.....	54
Aspecto artístico.....	53
Aspecto técnico.....	53
Experiencia de Usuario.....	56
<b>Reflexión Final .....</b>	<b>57</b>
<b>Fuentes y referencias .....</b>	<b>59</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>62</b>
Anexo A. Storyboard.....	62
Anexo B. Ovidio López Agudelo.....	64
Anexo C. Martha Cecilia Restrepo.....	65
Anexo D. Liliana Arias Sánchez .....	67
Anexo E. Erika Moreno González.....	68
Anexo F. Luis Fernando López Agudelo .....	69
Anexo G. Bocetación.....	70
Anexo H. Libro-arte .....	70
Anexo I Aplicación 1.....	70
Anexo J. Aplicación 2 .....	70

## **TABLA DE LISTAS Y FIGURAS**

Imagen 1 Metodología .....	17
Imagen 2 Ubicación Quindío .....	20
Imagen 3 Cernunnos .....	28
Imagen 4 Pan enseña a Dafnis a tocar la siringa.....	28
Imagen 5 The Vajra Holder, Subduer of Daemons.....	29
Imagen 6 Azazel .....	29
Imagen 7 Set y Horus adorando a Rameses II .....	29
Imagen 8 Poseidón portando su tridente .....	29
<i>Imagen 9</i> El pecado original. Adán y Eva .....	30
Imagen 10 Pintura de Anubis.....	34
Imagen 11 La Barca de Caronte.....	34
Imagen 12 Pintura rupestre de Altamira .....	35
Imagen 13 La ramera de Babilonia cabalgando sobre la bestia de siete cabezas .....	35
Imagen 14 Friso de los caballos.....	36
Imagen 15 Sagrada Familia del Cordero .....	37
Imagen 16 Animación – detalles: Diablo, luna, cafetal, vela.....	41
Imagen 17 Animación – detalles: fondo, cafetal, vela, niño.....	42
Imagen 18 Animación – detalles: fondo, cafetal, grano de café .....	43
Imagen 19 Animación – detalles: Partículas.....	44

Imagen 20 Referencias de colores animación.....	44
Imagen 21 Ojo.....	48
Imagen 22 Isologo colectivo.....	49
Imagen 23 Referencias de colores libro-arte.....	51
Imagen 24 Medidas tapas libro-arte.....	51
Imagen 25 Tipografías libro-arte.....	52
Imagen 26 Imágenes del libro-arte.....	53
Imagen 27 Aspecto técnico del contenedor del ritual.....	55
Imagen 28 Proceso del ritual.....	56

## Resumen

La tradición oral supone desde su propia naturaleza el ritual de escuchar y contar historias, y con esto deja vislumbrar su importancia para la formación de la identidad de una comunidad ya que en estas narraciones no sólo se encuentran historias ignoradas, es decir, que pasan desapercibidas, sino que también se encuentran las versiones de un pueblo sobre determinados acontecimientos. Por consiguiente en este proyecto de obra-creación se encuentra consignado todo el proceso creativo, reflexivo y experimental que dio paso a la materialización de dos productos: una animación y un producto editorial que priorizaron la interacción de los usuarios entre la experiencia verbal y el ritual por medio de la Realidad Aumentada y el Diseño Gráfico como herramientas para proponer una forma de dar continuidad a los mitos del departamento del Quindío en Colombia.

**Palabras clave:** *Realidad Aumentada; animación experimental; mitos del Quindío; El Diablo; relatos de personas.*

## Abstract

The oral tradition means from its own nature the ritual of listening and telling stories, and with this allows to glimpse their importance for the formation of the identity of a community since in these narratives there is not only ignored stories, that is, that pass unnoticed, but there are also find the peoples' versions about certain events. Therefore in this *work-creation* project is consigned all the creative, reflexive and experimental process which gave way to the materialization of two products: an animation and a editorial product that prioritized user interaction between verbal experience and the ritual through Augmented Reality and Graphic Design as tools to propose a way to give continuity to the myths of the department of Quindío in Colombia.

**Key words:** *Augmented Reality; experimental animation; Quindío's myths; The Devil; stories from people.*

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Proponer mediante el Diseño Gráfico una forma de dar continuidad la tradición oral del Quindío en Colombia, así como también el rito que se genera alrededor del mismo.

### **Objetivos Específicos**

- Realizar una recolección de información primaria y secundaria sobre experiencias relacionadas con las tradiciones narrativas del Quindío en Colombia.
- Diseñar un producto gráfico que, dentro de sus posibilidades, abarque tanto las narraciones como el rito alrededor de la tradición oral.
- Procurar que la propuesta de diseño proyecte una experiencia alrededor de la tradición oral en tanto que éste no es sólo el texto narrado sino también una experiencia oral.

## Justificación

Una manera preliminar de definir la tradición oral es la que nos ofrece Nancy Poloche, quien dice que “*las tradiciones orales han existido desde la más remota antigüedad y, con frecuencia, han sido el único medio de que han podido valerse las sociedades carentes de medios de registro para conservar y transmitir su historia cultural*” (Poloche, 2012, pág. 133).

Dichos relatos son contados entre los habitantes de un territorio por medio de la tradición oral, la cual tiene como propósito no sólo difundir conocimientos sino también experiencias a las nuevas generaciones de manera simbólica, generando una memoria cultural la cual responde a ciertas necesidades en determinados contextos, esto con la intención de buscar elementos estabilizadores para su comunidad.

Un ejemplo de lo anterior en Colombia es la historia del *Mohán*, cuyo relato servía para decirles a las muchachas que no fueran solas al río. Esta narración deja ver pequeños vestigios de la condición del hombre en la historia, entendiendo que las tradiciones orales también refleja lo monstruoso del ser humano (*Otto, pág. 30*), por tanto funciona como una advertencia, ya que al fusionar lo fantástico con la realidad se puede generar una imagen mental que de soporte a la historia y así crear en este caso terror, pero en otros respeto, desagrado o divinidad.

Por lo anterior, el siguiente proyecto tiene como finalidad resaltar la importancia del rito<sup>1</sup> alrededor de las tradiciones orales a través de un proceso de creación Gráfico por medio

---

<sup>1</sup> Es una costumbre o ceremonia que siempre se repite de la misma forma; tienen un valor simbólico y muchas veces suelen expresar el contenido de un Mito. (Joven Club de Computación y Electrónica & Centro de Desarrollo Territorial Holguín, 2019)

de un producto editorial y una animación<sup>2</sup>, como vehículo de la tradición oral, en este caso específico de la región cafetera, y también debido a la conexión de una de las integrantes del colectivo puesto que esta región fue su lugar de crecimiento, donde ella tuvo la oportunidad de escuchar varios relatos de familiares y conocidos.

El producto editorial conserva las características básicas de un libro en cuanto a funcionalidad y reproductividad, por medio de un libro de creación artística, de tal forma que, *“cada página es diferente; cada página es creada como un elemento individual de una estructura (el libro) en la que tiene una función particular que cumplir”* (Carrión, 1975, pág. 34). Sin embargo, prioriza la experiencia verbal, teniendo en cuenta que:

*El ser humano natural no es escritor ni lector [...] desde la perspectiva del proceso evolutivo, la escritura en cualquier etapa de su desarrollo es un fenómeno advenedizo, un ejercicio artificial, una obra de la cultura y no de la naturaleza impuesta al hombre natural* (Havelock, 1996, pág. 37).

Con lo anterior se puede entender entonces que con el desarrollo de la escritura, la transmisión de conocimiento por medio de la oralidad quedó relegada a un plano secundario puesto que se consideraba un medio menos estable a comparación de la lengua escrita ya que no había una forma de plasmar el conocimiento verbal que se iba adquiriendo con el tiempo.

El segundo producto se trata de una animación en Realidad Aumentada que apoya el rito de contar historias ya que integra diferentes signos verbales y visuales, generando una experiencia en el espectador debido a los elementos que se utilizan en la realización de una

---

<sup>2</sup> La razón por la que se decide que los productos sean editorial y animado se explicará a lo largo de este documento.

animación, ya que, hay más libertad a la hora de interactuar con la percepción de las personas.

En síntesis podemos decir que las competencias adquiridas en el diseño a través proyecto nos ha ayudado no sólo en su desarrollo visual sino también en su aspecto social puesto que las tradiciones narrativas como se ha dicho anteriormente revelan hechos históricos a pesar de tener un carácter irracional según Schelling. Por tanto lo que se pretende es hacer un refuerzo al imaginario colectivo de las personas sobre las narraciones tradicionales, en este caso del Quindío. Todo esto teniendo en cuenta la consigna de que el diseño comunica y por tanto tiene la capacidad de “*visibilizar asuntos que son ignorados*” (Quijano & Valest, 2017, págs. 15-16).



## CAPÍTULO I

### Marco Conceptual y Metodológico

Al decidir cómo presentar visualmente estas tradiciones, se optó por realizar algo donde hubiera imágenes secuenciales<sup>3</sup> puesto que estas tienen la capacidad de generar movimiento y por tanto una animación. Según Agredo Ramos, en el análisis que realiza a la animación desde la perspectiva de diseño dice que esta es: “(...) *aquella imagen en movimiento, que*

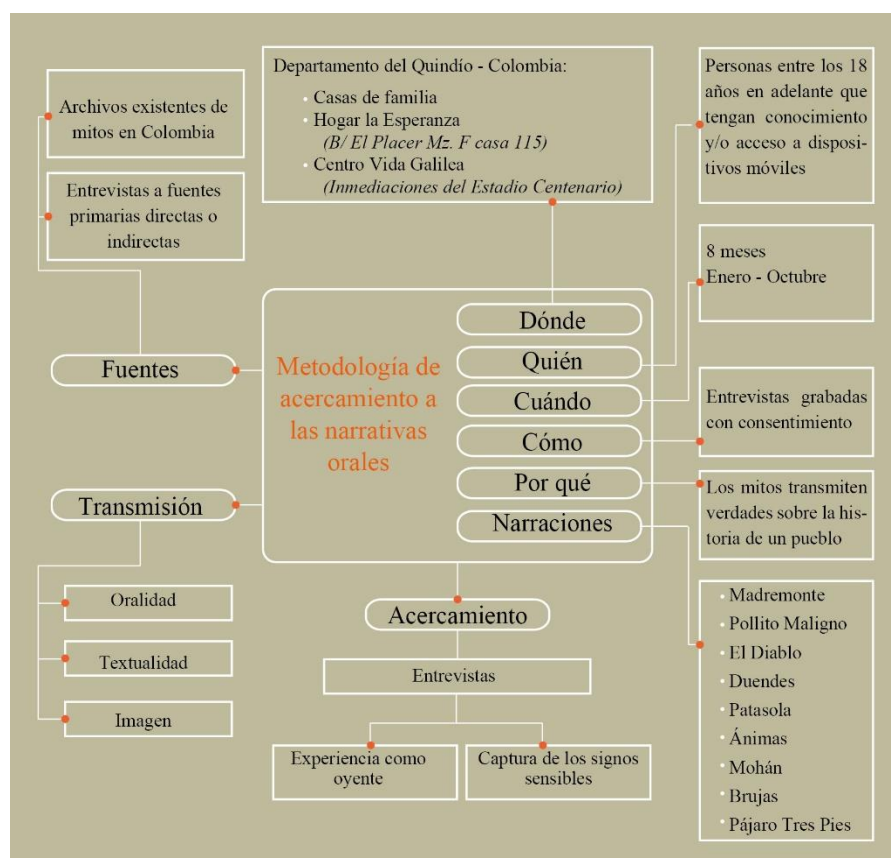


Imagen 1

<sup>3</sup> “Es la ordenación secuenciada de imágenes fijas que por su articulación y disposición generan una estructura narrativo-temporal que va más allá de la sugerencia de dinamismo de las anteriores” (El Blog de Educación Plástica y visual, 2019), por lo anterior se deben considerar estas imágenes como un todo, igual que una pintura ya que al sacar una de estas imágenes de su contexto pierde su significado ya que depende de las demás para tener sentido.

*mediante su forma o movimiento irreal, proporciona un nuevo mundo, un universo que sólo ella puede expresar” (Ramos, 2017, pág. 830).*

En el siguiente mapa mental se puede apreciar la metodología del proyecto:

Pero antes de llegar a decidir animar, se contemplaron otras alternativas para el desarrollo del producto, entre ellas estuvo primero realizar ilustraciones fijas,<sup>4</sup> el problema con estas fue que sólo captaba un momento dentro de la historia, dejándola incompleta, mucho más si se tenía en mente que las historias de las personas entrevistadas no iban a ser escritas puesto que como señala Ong los sonidos y por tanto las palabras son experimentados por las personas de manera diferente, en cambio la escritura solo se queda en el campo visual (Ong, 1982); luego se consideró hacer una puesta en escena con una persona que funcionara como narrador dentro de un espacio determinado que se iba a acomodar para generar un ambiente similar al que se da cuando alguien narra una historia, los problemas que surgieron en este planteamiento fue que primero, no se contaba con un espacio donde desarrollar el montaje y segundo, el hecho de hacer que una persona se sentara a contar historias haría que el rito mismo se alterara, pues ello requería que el narrador estudiara el relato, que se lo aprendiera y que le diera personalidad mientras estaba sentado, perdiendo esa tradición su naturalidad, así fuese una fuente primaria de la tradición oral o un narrador profesional; otra idea fue hacer una escultura o una maqueta con planos seriados que hablara de alguna forma, idea que también fue descartada debido a que también se quería que el producto final tuviera una condición de usabilidad y reproductividad.

---

<sup>4</sup> Imágenes fijas: aquellas que no son secuenciales como pueden ser las fotografías, las obras de arte, los cómics o las ilustraciones (Junta de Andalucía, 2019).

Hay que tener en cuenta que este proyecto reúne anécdotas reales de personas con edades avanzadas (algunas pocas jóvenes), muchas de estas en circunstancias donde pueden olvidar sus historias debido a enfermedades o la misma edad, y que probablemente no nos acompañen durante mucho más tiempo, por ello transmitir sus conocimientos se hace fundamental como fuente de creación popular<sup>5</sup> y el recurso de la animación experimental permite mostrar esta tradición oral sin la necesidad de encerrarlo en un escrito.

Se decide entonces animar la historia del Diablo como ensayo dentro de las otras historias recolectadas, contada por Luis Fernando López Agudelo (**ver anexo F**) porque primero, este es probablemente uno de las tradiciones orales mejor implantados en el constructo imaginario de las personas, como sucedió en el caso del viejo continente, donde este ser cobró fuerza por la situación de vida de las personas en la Edad Media, quienes siempre estaban rodeados de muerte y tenían la constante pregunta de qué sucedería cuando ellos fuesen a morir, sí tendrían vida eterna o sufrirían en el infierno; y segundo, en cuanto a Colombia, más exactamente en la época de La Nueva Granada, se puede apreciar la influencia de una cultura dominante sobre otra y en este caso, es una de las formas en que la iglesia y el discurso colonial traído de España suprimieron las creencias y cualquier tipo de expresión de quienes habitaban el territorio, puesto que buscaban elementos estabilizadores entre una cultura y otra.

---

<sup>5</sup> Popular es algo que pertenece o es relativo a un pueblo, en este caso de la oralidad.

### Contextualización del Quindío

En la Cordillera Central, entre cafetales abundantes, está el departamento del Quindío, fundado en 1966 y cuya capital es Armenia. Este es uno de los departamentos más pequeños de Colombia, pero no por ello deja de tener una interminable lista de recursos naturales y de atractivos turísticos que motivan su frecuente visita. Cuenta con un total de 12 municipios: Armenia, Salento, Filandia, Quimbaya, Montenegro, Calarcá, Buenavista, Córdoba, La Tebaida, Génova, Circasia y Pijao. Tiene un área que abarca los 1.845 Km<sup>2</sup> y una población de aproximadamente 568.473 habitantes. La temperatura de los municipios es variable, aunque predomina el clima templado entre los 17 °c y los 22 °c.



Imagen 2

Para conocer más sobre el departamento del Quindío, se debe remontar al tiempo anterior a la conquista cuando la región era habitada por grupos indígenas como los Ansermas, los Pijaos, los Paucuras, los Carrazos y los Quimbayas, quienes eran reconocidos por ser diestros orfebres<sup>6</sup> famosos por la producción de piezas de oro de alta calidad y belleza, un pueblo que alcanzó un alto nivel de desarrollo artístico y cultural, y cuya obra es un invaluable legado que hoy en día caracteriza a la región por todo lo que representa para el Quindío y para el país. Es de conocimiento general en el departamento, que los Quimbayas fueron el principal componente humano hallado por los españoles cuando iniciaron su proceso de conquista hacia 1.539. Se estima que hacia el *siglo X* empezó la desaparición de las primeras generaciones, infortunadamente su exterminio total sobrevino simultáneamente con la invasión española (*Enciclopedia cubana, s.f.*).

El Quindío, tal y como la gran mayoría de territorios de América, no logró escapar al sometimiento y la crueldad de los conquistadores, quienes no sólo saquearon las riquezas y las obras de los aborígenes, sino que provocaron una notoria despoblación y abandono de las tierras, fenómeno que se prolongó por más de dos siglos.

A mediados del *siglo XIX*, surgió la colonización antioqueña, un movimiento que causó la ocupación masiva de lo antes conocido como Viejo Caldas. En el Quindío, la colonización trajo consigo varios caseríos que con el paso del tiempo se convirtieron en grandes ciudades, tal fue el caso de la ciudad de Armenia, fundada el 14 de octubre de 1889. En este proceso

---

<sup>6</sup> *La orfebrería es el arte de labrar objetos, ya sean adornos o utensilios, de metales preciosos o de aleaciones de ellos.*

de colonización se funda la mayoría de los municipios del departamento donde surge una evolución en los hábitos y costumbres socioeconómicos (*Gobernación del Quindío, 2019*).

Por otro lado, gran parte del Quindío se cubre por cultivos de café, plátano y bosques de guadua, productos que además de ser un renglón importante de la economía, constituyen un marco paisajístico característico y de notoria belleza. La siembra del café se convirtió en uno de los medios más importantes para iniciar su modelo de desarrollo, que muchos años después sería promotor de toda una industria a su alrededor. El café fue la razón fundamental para crear una nueva forma de hacer turismo en la región. Las haciendas cafeteras, que en su mayoría sirven de hospedaje, están presentes en casi todos los doce municipios. Pero además del conocimiento de la cultura cafetera, el turismo rural implica varios temas complementarios que tienen que ver con la rutina diaria del trabajador y de quienes idearon la forma de mostrar una parte de Colombia a través de las costumbres y las tradiciones.

Además de eso, el departamento del Quindío fue declarado patrimonio por la UNESCO<sup>7</sup>, como paisaje cultural cafetero, también de flores, platanales y guaduales. Más de 2.000 especies vegetales y un conjunto de tierras fértiles, donde se crea un ambiente multicolor con predominio de verdes y al abrigo de una temperatura de 25 °C en la mayor parte del departamento, a excepción de escenarios como el Valle de Cócora y el Parque Nacional Natural de Los Nevados que al estar a más altura sobre el nivel del mar, los hace fríos.

---

<sup>7</sup> *La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), cuya misión es contribuir a la consolidación de la paz, la erradicación de la pobreza, el desarrollo sostenible y el diálogo intercultural mediante la educación, las ciencias, la cultura, la comunicación y la información.*

### **Recolección de relatos (Tradiciones orales)**

Se realiza una investigación de campo cualitativa debido a que se quería recolectar información no sólo de las tradiciones orales, sino también de las formas en que las personas contaban las historias y por medio de este tipo de enfoque se puede acceder a la información a través de un discurso<sup>8</sup> que es analizado, interpretado y estructurado, donde se pide como requisito que la manifestación de dicho discurso sea lo más espontáneo posible con el propósito de aproximarse lo mejor posible a la realidad.

**Público estudiado.** Se realizaron 26 entrevistas a personas entre los 25 y 80 años de edad, de las cuales 11 se realizaron en casas de familia, 7 en la institución *Hogar la Esperanza* de la Diócesis de Armenia, Quindío y 8 en el *Centro Vida Galilea*, lugar de recreación para el adulto mayor, que brinda atención en alimentación, salud, interacción social, deporte, cultura, entre otras cosas, por parte de la Gobernación del Quindío.

Dichas entrevistas dieron como resultado los relatos de historias como: *El Pollo Maligno*, *La Madremonte*, *los duendes*, *las guacas*, *El Diablo*, *El Pájaro Se Fue o Pájaro Tres Pies*, *La Patasola*, *las ánimas*, *La Llorona*, *El Mohán*, *las brujas* y *La Rodillona*. Además se obtuvo fotos de cada persona entrevistada y grabaciones, aunque algunas no muy entendibles debido a las edades de las personas, su salud, sus estados mentales o el ruido del entorno, puesto que la idea era ir hasta las fuentes primarias y ello implicaba estar en su entorno.

---

<sup>8</sup> “entendiendo por discurso (R. Muchinelli) todo texto producido por alguien en una situación de comunicación interpersonal, sea esta oral, escrita o filmada (Báez & Pérez de Tudela, 2009, pág. 37)”

## **Materialización**

Con todo lo anterior, para la materialización del proyecto se decide realizar un producto animado y un producto editorial.

**Producto animado.** Esto se realiza debido a que la animación tiene la capacidad de construir un espacio narrativo poco común que hace que las personas sean más receptivas a las sensaciones, lo cual hace que tenga *“la potencia de hacer ver, sentir y escuchar lo que está aparentemente oculto”* (Traslaviña, 2017, págs. 101-102) y era lo que se requería a la hora de proponer una forma de mantener vigente el rito de contar historias. Por otra parte esta animación se encuentra apoyada del recurso de la Realidad Aumentada (RA).

**Realidad aumentada.** La Realidad Aumentada como menciona, Ruíz Torres en su libro *La realidad aumentada y su aplicación en el patrimonio cultural es “una tecnología que combina el mundo real con información generada por ordenador, obteniendo una percepción mejorada o aumentada del mismo”* (Moreno, 2014).

Con lo anterior se entiende que la RA permite una interacción de elementos virtuales en el mundo real por medio de dispositivos móviles como por ejemplo celulares o computadores.

Hay diferentes tipos dependiendo su fin. En el caso de este proyecto se utiliza la RA por marcadores que permite por medio de imágenes digitales o impresas que cuando un dispositivo móvil interactúa sobre dichos marcadores, estos los reconozcan y permitan visualizar una experiencia, en este caso una animación y unos audios. Uno de los requisitos para que funcione es que la imagen se encuentre en una superficie plana.

La imagen mencionada anteriormente cumple con el objetivo de ser escaneada



por medio del dispositivo móvil para lograr ver dicha animación, esta animación solo es vista por el teléfono móvil. Combinando así el mundo real, siendo la imagen la representación de esta y el mundo virtual siendo la animación que se ve por el dispositivo móvil.

**Producto editorial.** En cuando al producto editorial, se opta por un libro de creación artística que *“se caracteriza por la construcción de contenido a partir de la integración del lenguaje verbal y gráfico, por lo cual se considera como autor tanto al escritor del texto como al creador visual”* (Universidad Santo Tomás). El lenguaje verbal es todo lo oral o escrito, también se conoce como signo verbal; el lenguaje gráfico se refiere a la utilización de imágenes para comunicar.

## **El Producto**

Como se había mencionado anteriormente, para desarrollar el prototipo se utilizará la historia del Diablo, por tal razón, este capítulo está dedicado a la experiencia de diseño, en el siguiente orden: desarrollo del contenido y desarrollo del producto gráfico.

### **Desarrollo de contenido.**

*Biografía del diablo.* El Diablo es considerado por muchos como la personificación del mal en la tierra y es un elemento importante en la religiosidad al igual que Dios. Pero para hablar de él primero hay que hablarse de sus primeros vestigios que datan de la época neolítica, de la cual se han encontrado objetos que indican las creencias que profesaban las personas primitivas en ese momento.

Lo que era bueno y malo se fue aprendiendo con la experiencia misma, por ejemplo el sol daba luz, hacía florecer y había alimento, por tanto debía ser un espíritu bueno, y las lluvias y demás cosas que les hacían daño debían ser espíritus malignos. Pero no por ello consideraban a esos espíritus enemigos uno del otro, entonces adoraban ambos lados para asegurar el favor de las dos partes. Paulatinamente la moral se va definiendo y con ella la religión, y el hombre comienza a notar que además del bien y el mal que ha aprendido al observar a la naturaleza, también hay un bien y un mal moral y comienza a considerarse así mismo bueno o malo. De esta manera ya no sólo atribuye a divinidades o demonios eventos buenos y malos respectivamente, sino que también se los atribuye a la moralidad.

Entonces surge la concepción del espíritu bueno y con él la luz, la santidad y las virtudes; y del espíritu maligno nacen las enfermedades, la muerte y el pecado y con lo anterior el deseo de que el bien triunfe sobre el mal y que el demonio que en su

momento era capaz de acciones positivas y negativas se separe del bien y sea la contraparte “*de todo lo bueno, agradable y perfecto.*” (Rm 12:2 Nueva Versión Ilustrada).

Con lo anterior se establece un dualismo que se puede ver en casi todas las religiones con ciertas variaciones en sus atributos.

Aunque en religiones como la romana y la griega no hubo realmente un Satanás, pero si hubo otro tipo de antagonistas que no fueron separados como si sucedió en el judaísmo o el cristianismo. “*Por tanto el Satanás verdadero, con las cualidades y atributos que le son propios y forman su persona, sólo pertenece a aquellas dos religiones y especialmente a la segunda*” (Graf, 1991, pág. 22).

En cuanto al origen de las diferentes denominaciones del Diablo, la palabra *Satán* proviene del hebreo que significa adversario y está relacionada con el verbo oponerse (Lizorkin-Eyzenberg, 2014). Además esta palabra es nombrada por primera vez en la biblia en el libro de Job 1:6 “*Llegó el día en que los ángeles debían hacer acto de presencia ante el Señor, y con ellos se presentó también Satanás.*” En otras traducciones la palabra *Satanás* se cambió por *diábolos*, de origen griego y que significa calumniador (Tresguerres, 2004, pág. 11). Por otro lado la palabra *Demonio* proviene del griego *daimon*, que comenzó teniendo como significado: *el que reparte*. Más tarde esta palabra pasó a definir a los dioses primitivos de la antigua Grecia, quienes eran de rango inferior y eran representados con un cuerpo mitad bestia mitad humano. Estos dioses luchaban a favor de la oscuridad. Luego pasó a definir el carácter de cada persona: El carácter es el *daimon* del hombre, señala Heráclito, y como tal, puede ser bueno o malo (Conde, s.f.). Se entiende entonces que *Satanás*, *El Diablo* o *El Demonio* son la misma entidad, representado muchas veces con cuernos, cola y cabeza de chivo.

Su apariencia física podría tener varios referentes tomados de diferentes religiones debido a que los cristianos consideraban que estos dioses, externos a sus creencias, eran los culpables del hambre, las enfermedades, las guerras y los desastres naturales (BBC, 2016). Por ejemplo el *Dios Pan* (**Imagen 4**) de la mitología griega tenía cuernos y barba, era el dios de los rebaños y pastores y también representaba la fertilidad y la sexualidad masculina desenfrenada; *Cernunnos* (**Imagen 3**), pertenece a la mitología celta y de él se pudo haber tomado la cornamenta; de los grecorromanos el tridente de *Poseidón* (**Imagen 8**) o *Neptuno*; de la mitología egipcia se utilizó a *Seth* (**Imagen 7**), un demonio de ojos rojos que representaba la fuerza bruta, aunque *Azazel* (**Imagen 6**), un dios adorado por los hebreos probablemente fuera inspirado por este dios en tiempos anteriores a Moisés y funcionaba como un recuerdo de la esclavitud sufrida por su pueblo en la época de los faraones; los



*Imagen 4 Pan enseña a Dafnis a tocar la siringa*

Fuente: Copia Heliodoro. (100 a.C.). Pan enseña a Dafnis a tocar la siringa. {Escultura}. Recuperado de <http://agrega.iuntadeandalucia.es>



*Imagen 3 Cernunnos*

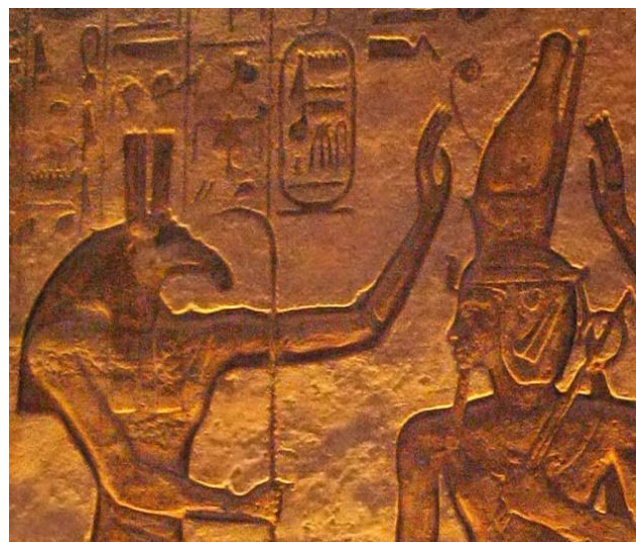
Fuente: (I d.C.). Imagen en piedra de Cernunnos. Pilas de los navegantes. {Grabado}. Recuperado de <https://santuariodelalba.wordpress.c>

budistas por otro lado nombran a *Mara* (**Imagen 5**), un dios demonio que controla a los humanos.



*Imagen 8 Poseidón portando su tridente*

Fuente: (550-525 a. C.). Poseidón portando su tridente. {Placa de cerámica corintia}. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/>



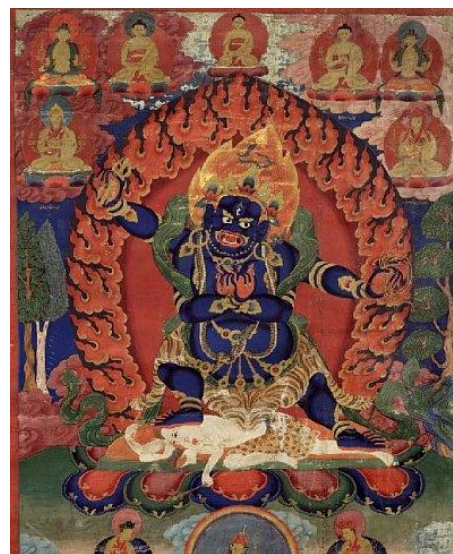
*Imagen 7 Set y Horus adorando a Rameses II*

Fuente: fotografía tomada por Jarvis, Dennis (1264-1224 a. C.). Set y Horus adorando a Rameses II {Fragmento de Grabado}. Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/22490717@N02/>



*Imagen 6 Azazel*

Fuente: de Plancy, C. (1863). Azazel. {Ilustración}. Recuperado de *Dictionnaire Infernal*

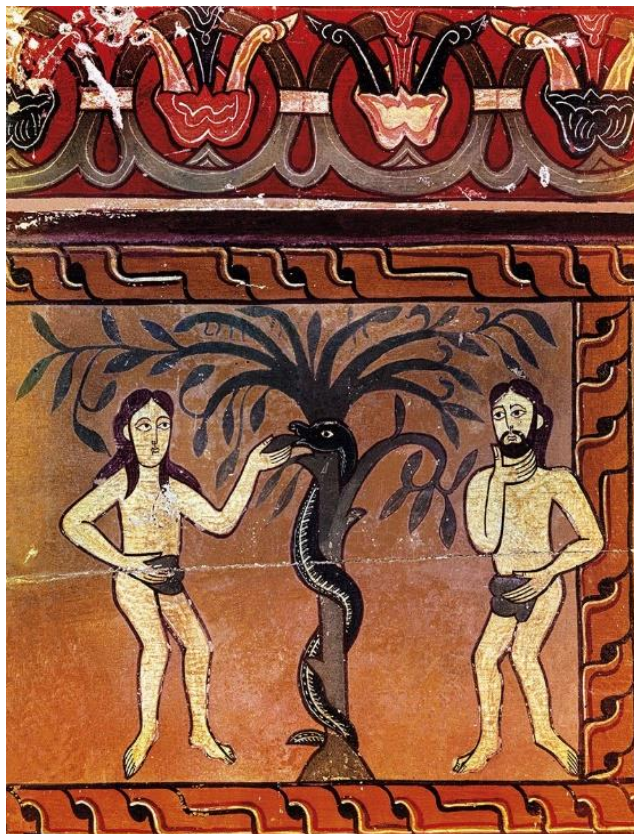


*Imagen 5 The Vajra Holder, Subduer of Daemons*

Fuente: (1700-1799). The Vajra Holder, Subduer of Daemons {Pintura}. Recuperado de <https://www.himalayanart.org/items/64>



En el antiguo testamento de la biblia cristiana, más exactamente en el libro de Génesis aparece una serpiente (**Imagen 9**) considerada *El Demonio*; y en el libro de Job aparece *Satanás* pero no propiamente como un detractor de *Dios* ni un fomentador de pecado, sólo duda de la santidad de este y de la paciencia de Job (*Graf, 1991, pág. 23*). Aunque en el nuevo testamento, en el libro del Apocalipsis es donde más se detalla la apariencia de lo satánico describiéndolo también como una serpiente antigua o un dragón.



*Imagen 9 El pecado original. Adán y Eva*  
Fuente: (Siglo XII). El pecado original, Adán y Eva.  
{Pintura}. Recuperado de  
<https://www.nationalgeographic.com.es>

Pero a pesar de lo anterior, La Biblia nunca describe la apariencia del Diablo,  
Arthur Walkington Pink dice:

*“Las Sagradas Escrituras son la única fuente confiable que poseemos en cuanto a su primer estado, su apostasía, y la historia de este misterioso ser. Y, como la Biblia no ha sido escrita para satisfacer curiosidades ociosas, en comparación, es poco lo que se nos dice acerca del origen y la naturaleza de Satanás (Pink, Satan and His Gospel, 1952, pág. 10).<sup>9</sup>*

Aunque para complementar lo dicho anteriormente se debe remontar a las escrituras dejadas por los esenios que eran una secta judía establecida entre el siglo I y II a.C., en los Rollos del Mar Muerto. Para esta comunidad, el universo estaba dividido en dos partes *“el Mundo de la Luz, gobernado por el Príncipe de la Luz o Ángel de la Verdad, y su adversario, el Mundo del Mal, gobernado por el Ángel de las Tinieblas cuyo nombre era Belial o Satanás”*, (Dulitzky, 2007, pág. 97), pero este último no figura en el antiguo testamento de la biblia como *El Diablo* sino como alguien que hace maldades. Más tarde el apóstol Pablo lo toma como *el Ángel de la Perdición* creado por *Dios* tomando como referencia los escritos de Qumran. De esta manera se deja claro que el origen del Diablo no se encuentra en la biblia puesto que explicar el origen del diablo nunca fue una prioridad en ninguno de los dos testamentos como se ha establecido anteriormente.

En cuanto a América, el concepto del demonio fue introducido por el proceso de evangelización como un arma imperialista. *Barbosa (2017)* dice que esa construcción es el encuentro de dos mundos: del imaginario del mal traído por los españoles y el

---

<sup>9</sup> *The Holy Scriptures are the only reliable source of information that we possess concerning the first estate, the apostasy, and the history of this mysterious being. And, as the Bible has not been written to satisfy idle curiosity, comparatively little is told us therein respecting Satan’s origin and nature.*

imaginario de las deidades de los indígenas, que fueron reestructurados, por lo que el diablo es entonces la representación de lo malo y perverso de mundo. Pero esta imposición no fue tarea fácil y evidencia de esto se encuentra en el escrito *Tratado de hechicerías y sortilegios*, escrito por el fray Andrés de Olmos donde mostraba la importancia de establecer un imaginario donde se imponía la idea del *Diablo*, puesto que sin él, el cristianismo no tendría pecado ni redención, y la presencia de la iglesia y los españoles, junto con sus ideas del bien y el mal no tendría sentido en el nuevo mundo.

América era considerada tierra del *Demonio* puesto que las religiones autóctonas que aquí se encontraban iban en contra de las creencias de los colonos clasificándolas de idólatras y creyendo que hacían la presencia del maligno más poderosa. Los jesuitas que fueron quienes trajeron el evangelio, creían que *El Diablo* estaba utilizando como refugio el Nuevo Mundo ya que en el Antiguo había sido purgado satisfactoriamente. También se creía que el *Demonio* apoyaba la resistencia de los indios a las nuevas costumbres y los instigaba a perseverar en sus viejas supersticiones (*Dupeyron, 1995, pág. 89*).

Las razones por la que se elige *al Diablo* para ser representado es porque primero, es probablemente uno de las mejores tradiciones orales implantados en el constructo imaginario de las personas: un ser poderoso capaz de los peores males imaginables del cual la única manera de combatirlo es la fe en *Dios*, quien sacrificó a su hijo para limitar el poder del *Diablo* sobre los muertos que se encuentran en el infierno. Una narración que a pesar del escepticismo y de su debilitamiento a través del tiempo sigue viviendo; segundo, en cuanto a Colombia se puede apreciar la influencia de



una cultura dominante sobre otra puesto que como se ha comentado a lo largo del escrito, la tradición oral son relatos de las experiencias de los pueblos, en nuestro caso este es una de las representaciones de la supresión de la iglesia y el discurso colonial traído de España sobre el territorio y quienes lo habitaban, puesto que buscaban elementos estabilizadores entre una cultura y otra; en el caso del continente viejo, el Diablo cobró fuerza por la situación de vida de las personas en la Edad Media, quienes siempre estaban rodeadas de muerte y tenían la constante pregunta de si luego de morir tendrían vida eterna o sufrirían en el infierno.

## CAPÍTULO II

### Desarrollo del Producto Gráfico

#### Desarrollo del Producto Animado

**Aspecto artístico.** En cuanto a los elementos artísticos primero hay que hablar de la elección de los colores y de cómo estos complementan la narrativa visual de la animación:

*Negro.* Este color es el resultado de la ausencia completa de luz visible y es considerado un color acromático, es decir, un color sin color. Simbólicamente está asociado con situaciones negativas puesto que representa la oscuridad y todo lo semejante, por ejemplo, en la antigua Roma, se marcaban en el calendario los días de celebración con piedras blancas y los días negativos con piedras negras, siendo entonces llamados estos días *fasti* y *nefasti* respectivamente (*Brewer, pág. 107*), aunque también era el color utilizado por los artesanos según la jerarquía social de Roma. En Egipto por otro lado este color representaba la fertilidad debido a que el suelo del río Nilo era negro, además era el color de Anubis (**Imagen 10**) el dios del inframundo. En Grecia, según la mitología también representa al inframundo, más

exactamente al río Aqueronte, uno de los cinco ríos que rodea el Hades, tiene aguas negras y separan al mundo de los vivos y los muertos, asimismo, su dios, Hades tenía un trono de negro ébano (**Imagen 11**).



*Imagen 10 Pintura de Anubis*

Fuente: Egipcio. (300-30 a.C.). Pintura de Anubis. Recuperado de <https://www.cb-gallery.com/>



*Imagen 11 La Barca de Caronte*

Fuente: Benlliure Gil, J. (1919). The Boat of Charon. Recuperado de <https://magictransistor.tumblr.com/>

Ya en la Edad Media el negro comenzó a ser usado por la iglesia para connotar cosas negativas o malignas, esto podría deberse a que la misma biblia lo relacionaba con el pecado, la muerte y lo terrenal y por consiguiente al infierno, por ello el Diablo era constantemente representado de este color aunque con el tiempo se le agregaron más cualidades a este color como el respeto, la humildad, la solemnidad, la autoridad y la elegancia.

**Rojo.** Al rojo se le da el atributo del poder puesto que en la historia de la humanidad está relacionado con la sangre y el fuego, el amor y la violencia. Este

color, al igual que el negro se encuentra presente desde la prehistoria acompañando su proceso creativo (**imagen 12**).



*Imagen 12 Pintura rupestre de Altamira*

Fuente: Cueva de Altamira (Paleolítico superior). Recuperado de <https://elpais.com>

Asimismo el rojo representa el pecado de la carne, un ejemplo de esto se encuentra en el libro del Apocalipsis en la biblia, donde San Juan describe a la prostituta de Babilonia vestida de rojo (**Imagen 13**). Aunque este color tiene una ambivalencia puesto que también representa la sangre que Jesús derramó por las personas, por ello

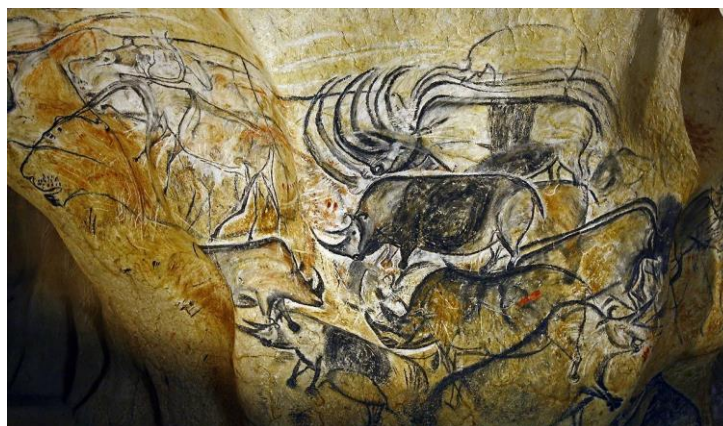


*Imagen 13 La ramera de Babilonia cabalgando sobre la bestia de siete cabezas*

Fuente: Grabado ruso (siglo XIX). Recuperado de <http://www.venerabilisopus.org>

en el siglo XIII y XIV el Papa, que antes vestía de blanco, comienza a hacerlo de rojo, esto significando que él estaría dispuesto a derramar su sangre por Cristo según Michel Pastoureau. Por lo anterior es que también al Diablo se le representa con rojo.

**Blanco.** Este color se da debido a la fotorrecepción de todas las ondas de luz y por tanto es el color con máxima luminosidad, al contrario del negro, también se considera un color acromático y fue uno de los primeros pigmentos que el hombre creó a partir de la arcilla blanca y el nácar, evidencia de esto se encuentra en La Cueva de Chauvet al sur de Francia (**imagen 14**).



*Imagen 14 Friso de los caballos*

Fuente: Cueva de Chauvet (40.000 y 30.000 a.C.). Recuperado de <http://www.rupestre.net>

Está asociado a la pureza, la perfección, la castidad, la bondad y la inocencia. En Grecia por ejemplo, el blanco representaba la leche materna, y es una de las cuatro sustancias sagradas en el Talmud (texto principal del judaísmo (deposit, s.f.). Por otro lado la iglesia convirtió este color en un símbolo del sacrificio de Cristo, representado por un cordero blanco como aparece en el cuadro “la Sagrada Familia del Cordero” (**imagen 15**).



*Imagen 15 Sagrada Familia del Cordero*

Fuente: Sanzio, R (1507). Recuperado de <http://pictify.saatchigallery.com>

Igualmente, se encuentra que estos tres colores han tenido una gran frecuencia de uso a través de la historia y que se han relacionado entre sí debido a las connotaciones socioculturales que se le han atribuido con el tiempo. Antiguamente el hombre primitivo asociaba el negro y el rojo con el peligro puesto que al carecer de visión nocturna, estaban expuestos a toda clase de peligro en la oscuridad, y a pesar de que el fuego (*relacionado con el rojo*) les iluminaba en las noches, también este color les recordaba la sangre y los depredadores, al contrario de lo que sucedía con el blanco que para ellos representaba el día, así como también el azul, los marrones y los verdes y aunque ya el color no es información relevante para la supervivencia, todavía se encuentran resabios en la memoria primitiva del cerebro humano que hace que reaccionemos a estos estímulos (Caivano & López, 2004, pág. 25). Por otro lado en los relatos tradicionales la combinación blanca – negro servía para representar la

oposición entre el bien y el mal, y el rojo al simbolizar la sangre de Cristo como se dijo anteriormente, se utilizaba para asustar (*Caivano & López, 2004, pág. 27*).

Por lo anterior para la historia del *Diablo*, que debe reiterarse que proviene de una ideología cristiana, se decide utilizar el color negro, blanco y rojo por la influencia que tuvo la evolución humana y la iglesia en el significado de estos colores, distribuidos en los elementos de la animación de la siguiente manera:

***El Diablo. (Imagen 16)*** Representado por el negro y rojo que según las imágenes de culto del cristianismo simbolizan el mal, siendo el negro la muerte y el rojo la sangre o un símbolo de alerta. Con respecto a la utilización del blanco en los ojos, hay que remontarse a la misma historia del *Diablo*, que antes era un ángel llamado *Lucifer* que significa *portador de luz*, el ángel más sabio de todos y que por su soberbia fue expulsado del cielo convirtiéndose en un ángel caído. Por tanto con estos tres colores, donde predomina el negro, quiere mostrarse lo que una vez fue y en lo que ahora es.

***El niño. (Imagen 17)*** Este se encuentra personalizado por el color blanco, sería la antítesis del Diablo, encarnando la pureza e inocencia; y las rayas negras que contornean al niño funcionan no sólo para diferenciar las expresiones de su rostro y sus extremidades, sino también para mostrar la ambivalencia entre lo humano y lo monstruoso de una persona.

***La luna. (Imagen 16)*** Este elemento aparece de color rojo como símbolo de peligro. Igualmente al derretirse personifica la sangre, recurso que utiliza nuestro antagonista para provocar miedo en el niño.

**La vela. (Imagen 16)** Aparece de color blanco, debido a que según su contexto histórico, la parafina fue lo que hizo que las velas se vendieran de forma barata y para todas las personas, esta era de un color blancuzco. Además funciona para alumbrar el camino del niño. El rojo y el negro de la vela son criterios estéticos.

**Los arbustos. (Imagen 16) (Imagen 17)** La historia de la animación se desarrolla en un cafetal por donde el niño está caminando. Aparecen negros no sólo porque se quiere generar el ambiente de la noche y de la incertidumbre, sino también para generar un contraste con el niño y una especie de similitud con el personaje del Diablo en cuanto a la sensación de miedo. En ellos también aparecen unos puntos rojos que hacen alusión a los frutos del café, que en su estado maduro es rojo.

**Las partículas. (Imagen 19)** Son de color rojo y están moviéndose siempre, el propósito es dar la ilusión de las cenizas de los incendio flotando en el ambiente, como si de cierta manera se estuviera en el territorio del Diablo, pero nunca su intención es generar miedo o algo parecido, sólo es un recurso estético.

**Fondo. (Imagen 17)** Aparece negro pero con una opacidad más suave, esto con el propósito de que el personaje Diablo se perdiera un poco entre el fondo y los arbustos, puesto que la intención de la animación es darle más protagonismo a la sensación que a apariencia de los personajes. Se encuentra en constante movimiento.

**El grano de café. (Imagen 18)** Antes de hablar del porqué de su diseño, primero debe hablarse un poco del mismo fruto que recibe el nombre de cereza y que por dentro tiene dos semillas enfrentadas entre sí, las cuales se conocen como grano. Por otra parte el café es uno de los productos más consumidos en el mundo y es el principal producto agrícola de Colombia, aunque su consumo se tardó en extender y

ser aceptado debido a su color negro (*Echeverri, Buitrago, Montes, Mejía, & González, 2005, pág. 357*), aunque no solamente se debía a esto sino también a su uso para el deseo sexual y porque era la bebida favorita de los musulmanes lo que generó que la iglesia la considerara una bebida diabólica. Por este contexto se decide utilizar un grano de café de color negro en la animación, sustentados en lo dicho por el Papa Clemente VIII al momento de probarlo, luego de que sus consejeros le advirtieran que el Diablo creó esta bebida negra para reemplazar al vino que era el símbolo de la sangre de Cristo: *“Esta bebida es tan deliciosa que sería un pecado dejársela solo a los incrédulos. Venzamos a Satanás y demos nuestra bendición a esa infusión para hacer de ella una bebida verdaderamente cristiana”*. Por este motivo fue que el café terminó siendo aceptado y propagado por el resto del mundo.

Ahora bien, la razón por la que utilizamos un grano negro para mostrar la forma en la que algo considerado obra del mal pasa a ser algo bueno, caso contrario lo que sucedió en la historia del Diablo donde el comenzó siendo algo bueno y pasó a representar lo malo.



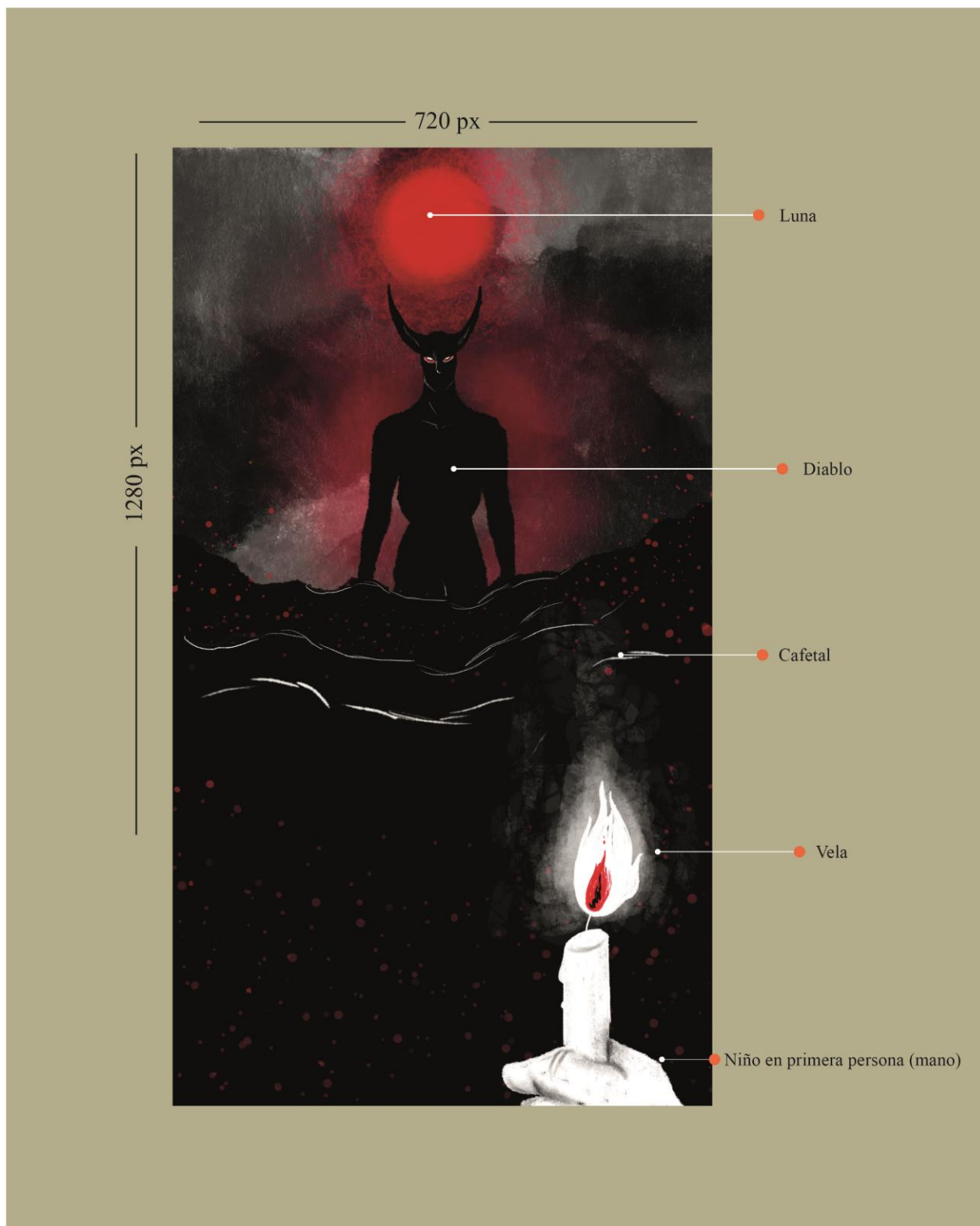


Imagen 16

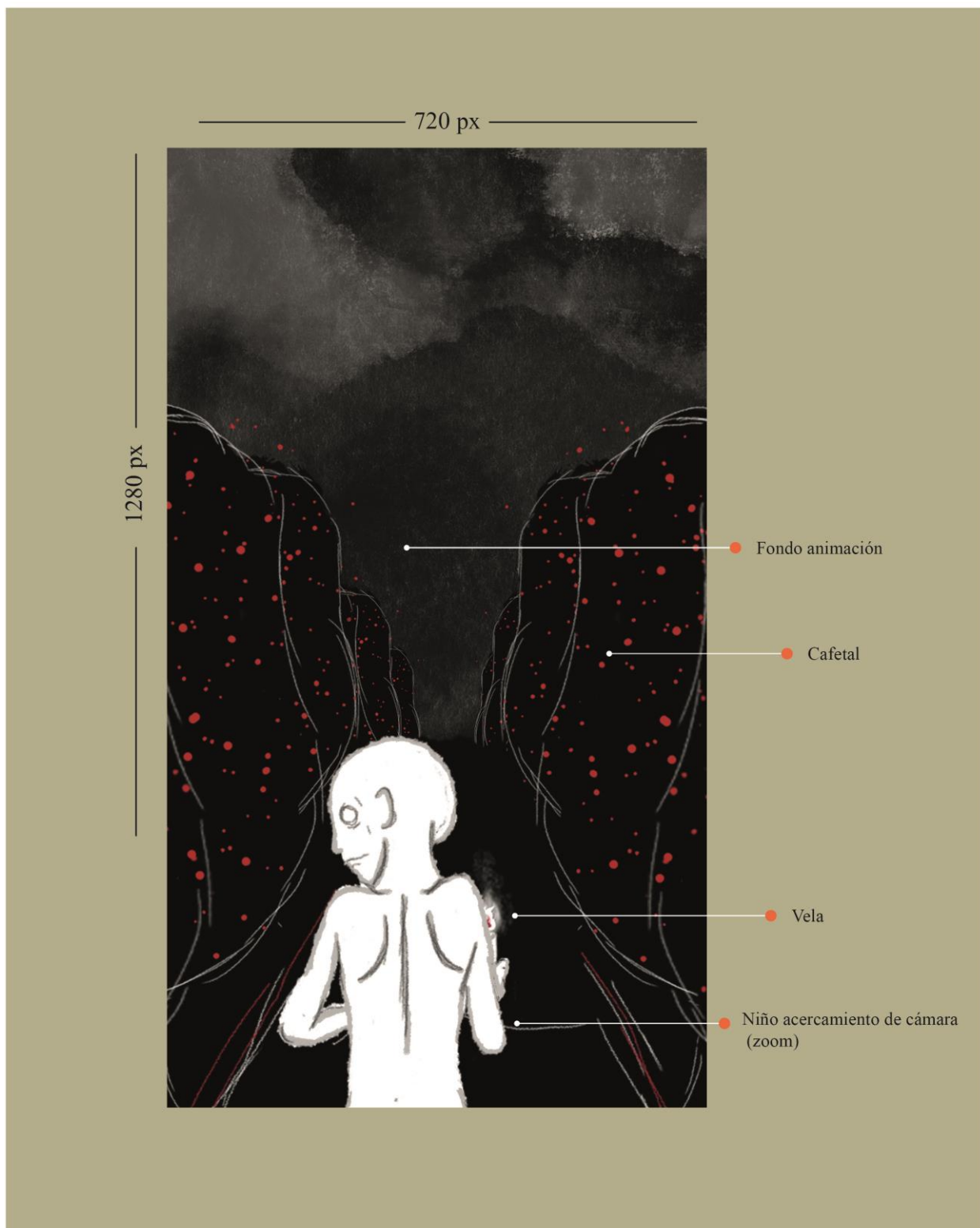


Imagen 17

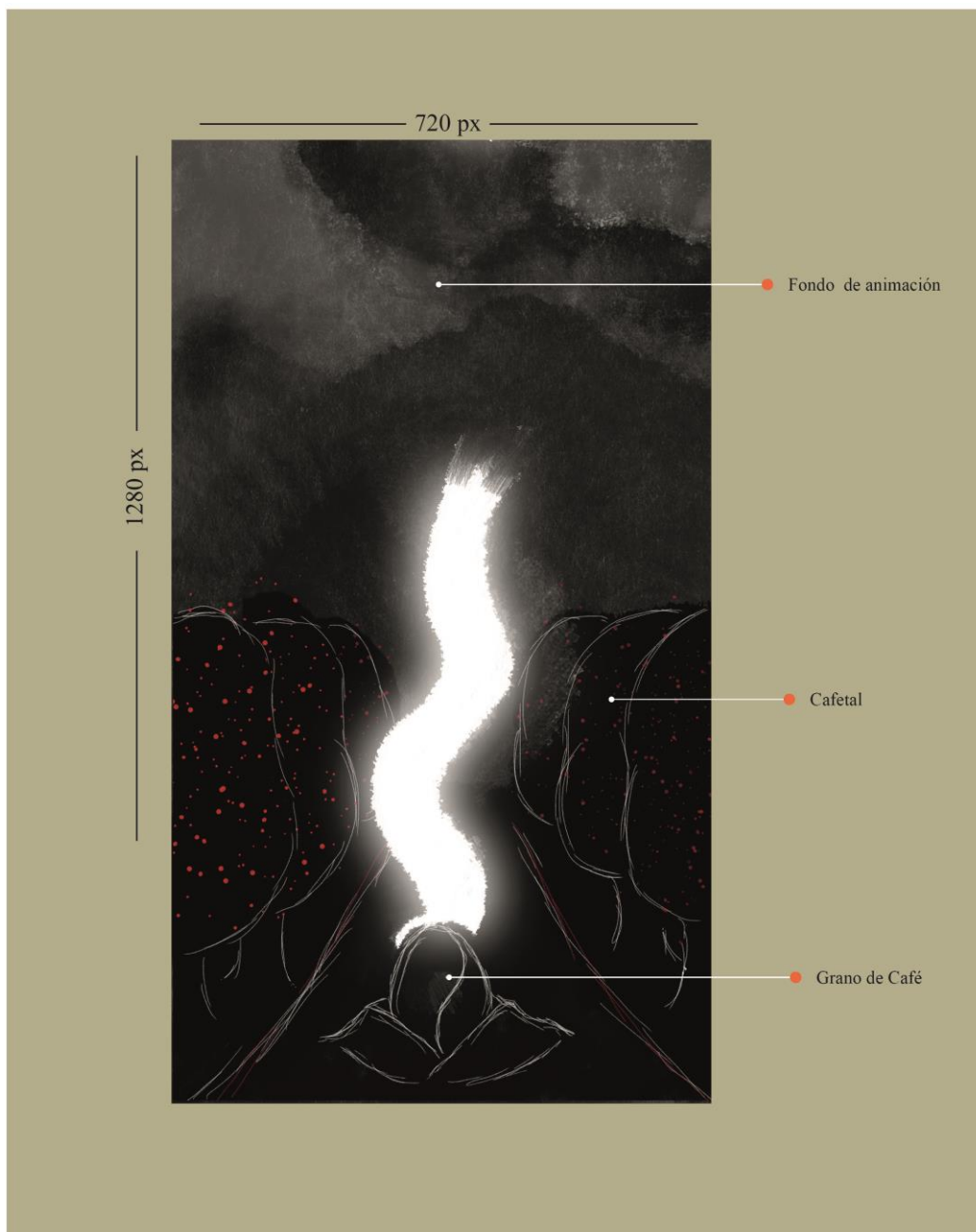
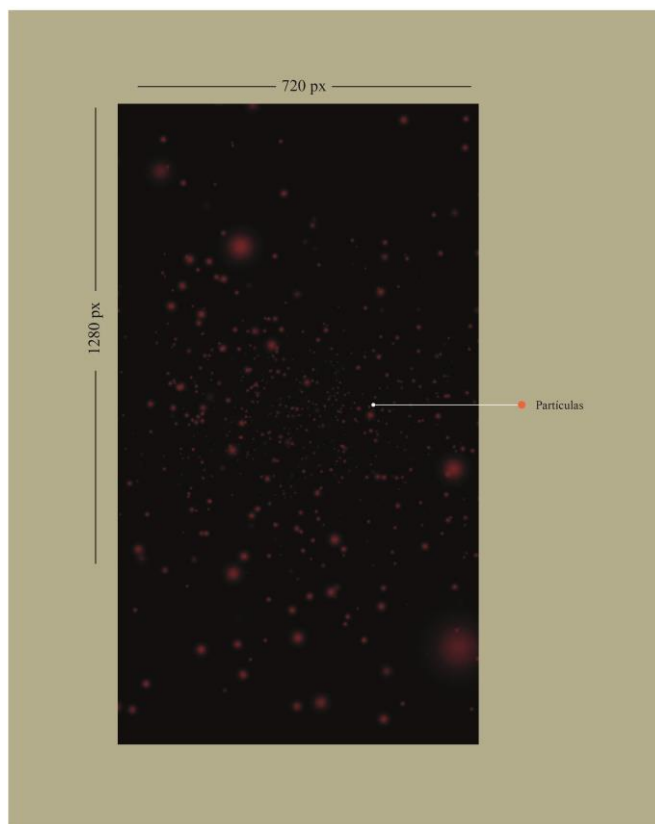
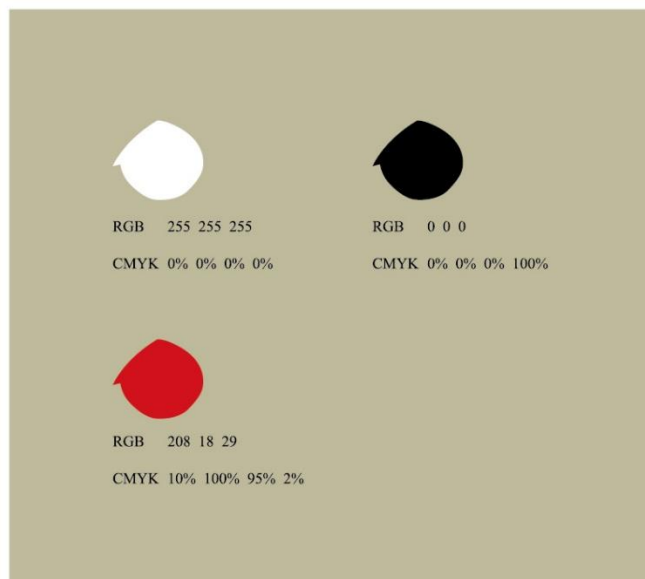


Imagen 18

**4.1.2 Aspecto técnico.** La animación tiene una medida de 1280 px de alto por 720 px de ancho, tiene una duración de 60 segundos, puede verse en dispositivos móviles por medio de una aplicación (**ver anexo I**) y tiene los colores descritos en la **Imagen 20**.

*Imagen 20**Imagen 19*

***Bocetación.*** Es un proceso importante para hacer una ilustración esquemática, es decir, una ilustración simple que carece de detalle y muchas veces es una pieza no terminada, pero que funciona para fijarse en lo fundamental, por esta razón el primer paso fue la bocetación de los personajes y del fondo para utilizarlos en la animación **(Ver anexo G).**

***Storyboard.*** Conjunto de imágenes en secuencia que logra representar cuadro a cuadro la idea general en la de animación a que se quiere llegar o cualquier otro medio interactivo, en pocas palabras en un *guion gráfico*. Utilizar este tipo de bosquejo narrativo, ayudó a centrar y marcar puntos importantes en la animación como colores, tiempos y ambientación tanto para los personajes diseñados, como para el fondo y la acomodación de toda la narrativa y así evitar errores al momento de animar **(Ver anexo A).**

***Audio.*** Debido a que el proyecto se basa principalmente en la tradición oral del Quindío, se optó por grabar las historias que eran contadas por las personas, con el fin de usarlas en el producto final del proyecto, esto se realizó con un teléfono celular y luego estos audios pasaron por un proceso de mejoramiento en *Adobe Audition*.

***Programas para animación y diseño.***

- ***Daz Studio.*** Es un programa para crear animaciones y objetos en 3d, esta herramienta nos brindó la oportunidad para recrear todos los movimientos de la animación para así tener un movimiento fluido y exacto para el proyecto.

***Adobe Illustrator.*** Programa especialmente dedicado al dibujo vectorial y al diseño de diversos elementos gráficos. Esta herramienta fue de utilidad para arte finalizar el

logotipo del colectivo, el cual fue diseñado basados en la historia que se creó del cuervo y se utilizó para la animación.

- *Adobe Photoshop*. Herramienta usada por diseñadores y fotógrafos que permite editar o modificar imágenes digitales. Al ser un programa tan amplio en aspectos de edición también funciona como herramienta de ilustración, por ello fue utilizado para ilustrar todos los *frames* de la animación.
- *ToonBoom Harmony*. Es un programa usado por diversos estudios de animación ya sea en post producción, producción, en animación 3d o 2d etc. Usar esta herramienta nos proporcionó la facilidad para acomodar los frame de la animación y exportarla sin ninguna complicación.
- *Adobe After Effects*. Programa de composición digital y *motion graphics*, es usado para animar y componer espacios en 2d y 3d y al igual que *Photoshop* tiene una amplia variedad de herramientas que pueden ser utilizadas para diferentes fines. Se utilizó con el fin finalizar la animación hecha con *ToomBoom Harmony*, acomodando en este todo el material sonoro y de algunos efectos visuales conocidos como *motions graphics*.
- *Adobe Premiere Pro*. Programa orientado a la edición de video, este fue utilizado para exportar los videos de la animación puesto que el programa de *Unity* requería especificaciones de video.
- *Adobe Audition*. Es un programa destinado a la edición de sonido y gracias a sus amplias herramientas funcionó para editar los audios de las grabaciones, controlar el volumen y extraer los sonidos innecesarios.

- *Unity*. Software desarrollado para la generación principalmente de videojuegos pero también se ha utilizado para la creación de Realidad Aumentada. En este programa se puede trabajar audio, animaciones, renderizado de imágenes, entre otras cosas puesto que es un programa muy extenso, por ello solo se hablará de su utilidad como herramienta para la creación de Realidad Aumentada.
- *Vuforia*. Es un SDK<sup>10</sup> el cual reúne un conjunto de herramientas las cuales son usadas para la programación de aplicaciones móviles. *Vuforia* como tal permite crear aplicaciones para realidad aumentada, estas aplicaciones utilizan la pantalla del dispositivo para lograr ver el mundo real con elementos virtuales. Con esta herramienta y con ayuda de *Unity* se logró crear dos aplicativos para celular, uno conteniendo la animación y otro conteniendo los audios de algunas personas entrevistadas.
- *Windows PowerShell*. Es una herramienta de administración de Windows que permite configurar completamente un equipo informático. Se utilizó como instrumento para pasar los videos de *.MOV* a *.WEBM*, porque es un requisito necesario para que los videos funcionaran en el programa *Unity*.

### **Desarrollo del Producto Editorial.**

**Aspecto artístico.** Este libro – arte (**ver anexo H**) tiene tres particulares: una historia creada como recurso para justificar la forma en que se obtuvieron las otras narraciones; una

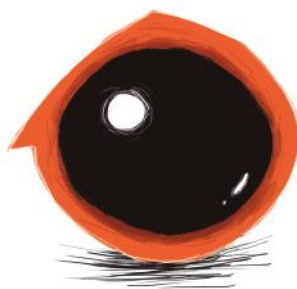
---

<sup>10</sup> Software Development Kit o Kit de desarrollo de software

gráfica que complementa la narrativa visual<sup>11</sup> y unos audios que surgen al exponer el libro con una aplicación.

**La historia.** Esta se configuró como una excusa para integrar las demás historias dentro del libro – arte, y en ella se desarrolla el cuento de un cuervo viajero sin edad, que un día los autores del proyecto se encontraron y les entregó la responsabilidad de buscar un relato de algo que él había visto hace mucho tiempo.

*El ojo.* Aparece en la portada del libro-arte y hace alusión al ojo del cuervo.



*Imagen 21*

**La gráfica.** Se encuentra dos tipos de imágenes:

*Las imágenes realizadas por el cuervo.* Estas, como se dijo anteriormente funcionan para complementar la narrativa visual. Según la historia, el ave guardó dentro de una caja de madera algunas cosas que él consideraba valiosas, entre ellas unos papeles viejos pintados por él mismo donde contaba historias que recolectó en el Quindío. Dichos relatos se encuentran pintados con pigmentos naturales puesto que se quería conservar cierta fidelidad a la misma naturaleza del ave y su entorno, por tanto utilizará elementos que se encuentren en su entorno natural.

---

<sup>11</sup> La narrativa visual se basa en la capacidad de la imagen de contar historias, a través de un discurso visual que remite a la existencia de un mundo (Pontificia Universidad Católica del Perú, 2019)



*El isologo del colectivo.* Está compuesto por un cuervo de dos cabezas, un círculo y un nombre.



Imagen 22

- *El cuervo.* Se utiliza como parte del isologo debido a que según observaciones sobre su comportamiento pueden formar lazos sociales como la amistad, algo que resalta en el colectivo, además como símbolo representa la curiosidad, la sabiduría y el respeto a los mayores, cualidades que consideramos que podíamos relacionar con el producto final (libro y animación). Por otra parte se relacionó el tener dos cabezas con el trabajo en equipo. El color negro no sólo se relaciona con el color del cuervo sino también con la fuerza, la seguridad, la formalidad y la seriedad. finalmente el isologo es extraído de la tapa de la caja (empaquete).
- *El círculo.* Simboliza el sol y el compromiso y es naranja debido a que es un color que se le asocia con la alegría y la sabiduría. En china representa la transformación, eso se puede apreciar al ver interactuar una pequeña gota de rojo caer sobre el color amarillo, quien rápidamente toma el color naranja. La razón por la cual se usó este

color es porque *“El color naranja tiene una visibilidad muy alta, por lo que es muy útil para captar atención y subrayar los aspectos más destacables”* (Diez, 2012).

- *El nombre.* Se llama Se fue Cuervo, ya que se quiso hacer alusión a la historia del pájaro tres pies, fue una historia que nos gustó y al considerar crear un colectivo surgió la idea de llamarlo así, pero al revés ya que de esta manera no significa nada, pero también genera preguntas.

Al escanear con el celular el isologo sale la animación del Diablo.

*Los audios.* Aparecen cuatro grabaciones en el libro–arte correspondientes a Ovidio López Agudelo (**ver anexo B**), quien habla de una bruja que lo violó; Marta Cecilia Restrepo (**ver anexo C**), que relata una historia sobre una guaca; Liliana Arias Sánchez (**ver anexo D**), quien vio al Pájaro Tres Pies o Pájaro Se Fue; y Erika Moreno González (**ver anexo E**) que habla de la Madremonte, se encuentran en las imágenes que pintó el cuervo y se pueden escuchar al escanearlas. La razón por la que estas historias no se escriben es debido a que se quería dar prioridad a la oralidad ya que *“las fuentes orales, además de desmitificar rompen, incluso violentamente, el aislamiento y soledad protegida por los archivos, el mundo concluido de lo escrito, la visión más o menos estática desde la que se sitúa el historiador”* (Thompson, 1998, pág. 12).

**4.2.2 Aspecto técnico.** Se tienen en cuenta tres aspectos: la diagramación, la realización de las imágenes y la aplicación que contiene los audios. Por otro lado en la **Imagen 23** se encuentran las referencias de los colores.



Imagen 23

**Diagramación.** El libro-arte consta de unas cubiertas y una tripa<sup>12</sup> de 12,5 cm de ancho y 17,5 cm de alto (media carta); una margen superior e inferior de 1,5 cm, una interior de 2 cm y una exterior de 1 cm; con 19 páginas y 2 tapas y grapado.



Imagen 24

<sup>12</sup> La tripa es el conjunto de hojas que forman el libro, su interior (bubok, 2018).

**Tipografía.** Cuenta con dos tipografías: una llamada *Domine*, es serifada y se utilizada para el cuerpo de texto; otra llamada *Homemade Apple*, caligráfica y utilizada para resaltar partes del cuerpo de texto, ambas pueden ser utilizadas sin fines comerciales; y para hacer los ladillos<sup>13</sup> se utilizó una tipografía realizada a

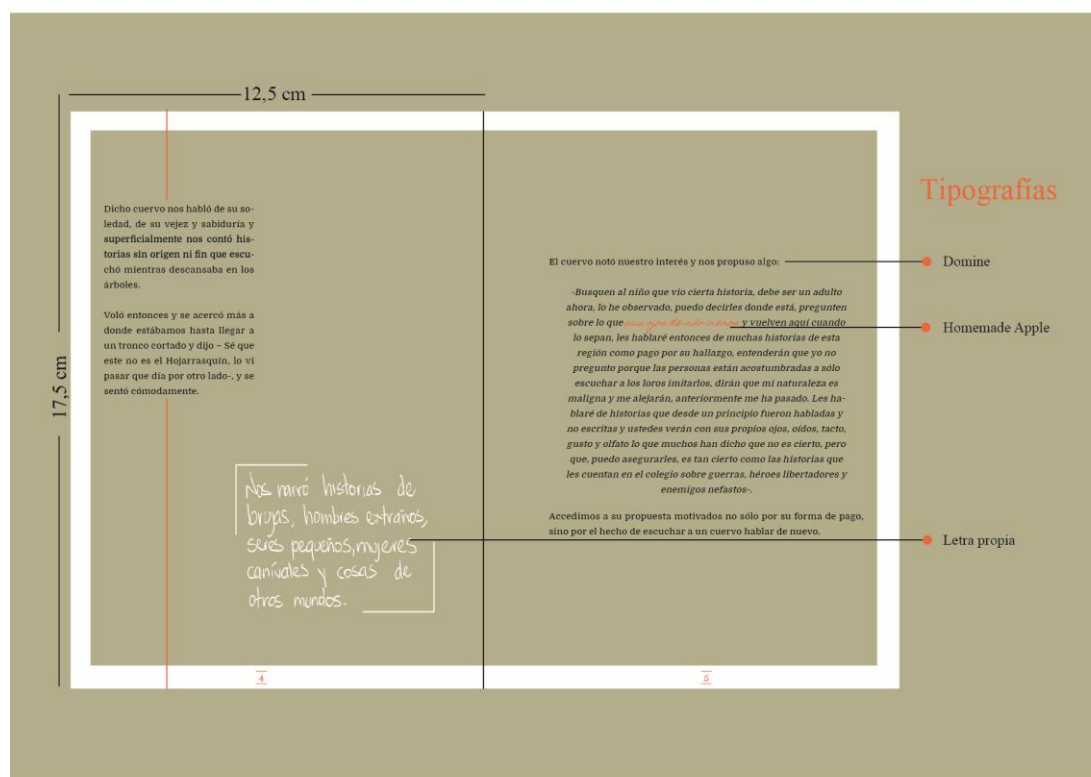


Imagen 25

puño y letra.

**Imágenes.** Se encuentran 4 imágenes que como se dijo anteriormente el cuervo las realiza, dentro de la diagramación miden 9 cm de ancho por 12,5 cm de alto y se encuentran sobre un fondo negro en las páginas derechas; dichas hojas pasaron por

<sup>13</sup> Sirve de separador entre un párrafo y otro para destacarlo.

un proceso de *Eco Print*<sup>14</sup> (**Imagen 26**) y luego se comenzó a intervenir con pigmentos naturales como el carbón, la cúrcuma, el achiote, algunas plantas

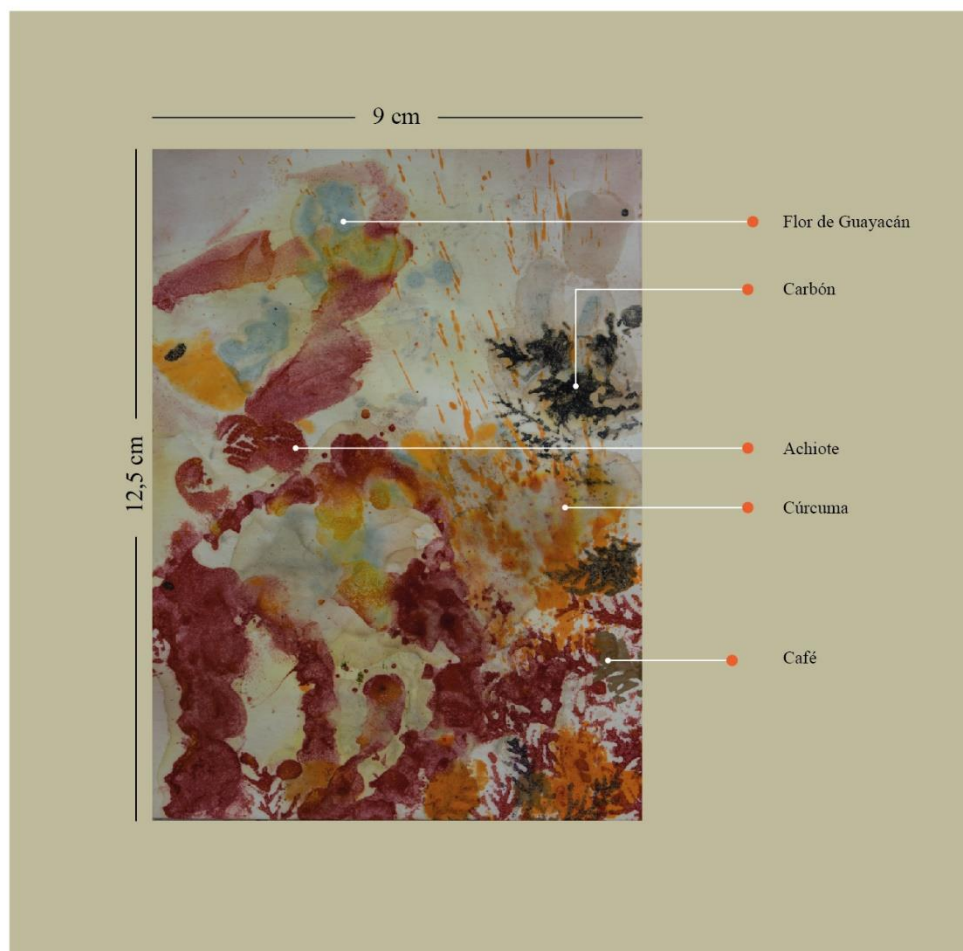


Imagen 26

maceradas y café molido; además se utilizó pinceles naturales hechos con ramas, plantas, raíces y piedras. El isologo por otra parte se encuentra en la penúltima página y mide 6 cm de ancho por 8,5 cm de alto.

---

<sup>14</sup> Procedimiento mediante el cual se estampan hojas y flores en telas confeccionadas con fibras de origen natural, aprovechando el pigmento y la forma que ellas mismas poseen (Emol, 2016). En este caso se realizó con hojas de papel.

**Aplicación.** Se realizó una aplicación de Realidad Aumentada (**ver anexo J**) con Unity 2017.3 y Vuforia para poder reproducir los audios y la animación al escanear las imágenes que hizo el ave y el isologo. Funciona para dispositivos Android 6.0 hasta el 9.0.

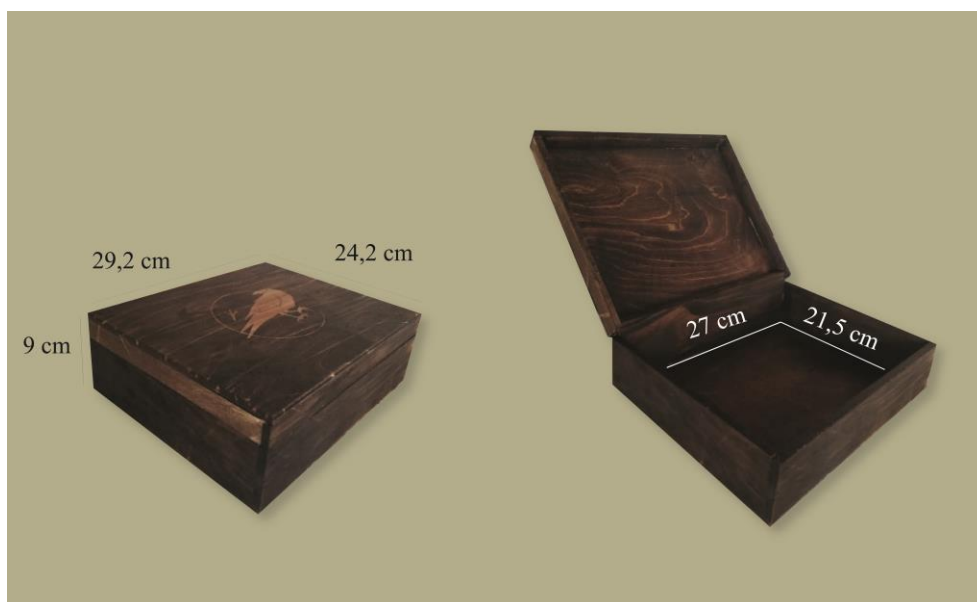
### **Contenedor del Ritual**

**Aspecto artístico.** Es una caja surgida con el propósito de recrear lo que dice la narración el cuervo, esta se encuentra bajo tierra y tiene olor a tierra. Dentro de ella se encuentran unas hojas que según en la historia pintó el cuervo recubiertas por un trozo de tela viejo y algunos elementos que recolectó con el tiempo y que consideraba valiosos.

#### **Aspecto técnico.**

**La caja de madera.** Está pintada y maltratada de manera intencional, con el fin de obtener una apariencia antigua, mide 29,2 cm de largo, 24,2 de ancho y 9 cm de alto. En su interior sus medidas son 27 cm de alto y 21,5 de ancho y su tapa tiene un dibujo de un cuervo grabado con láser. Dentro de ella se encuentran las hojas, los objetos que el pájaro recolectó y un trozo de tela.

**Trozo de tela.** Es un pedazo de lienzo que mide 43 cm de largo por 25 cm de ancho que pasó por un proceso de envejecimiento natural, donde se remojo en café, se expuso a materiales oxidados con agua, se restregó en tierra y se quemó en las puntas para dar la sensación de antiguo.

*Imagen 27*

## Experiencia de Usuario





## Reflexión Final

Cuando comenzamos esta aventura, puesto que no podría ser llamado de otra manera, entendiendo aventura como una serie de sucesos extraños, emocionantes, peligrosos y poco comunes, teníamos una idea en mente y era la de cómo mostrar algunas narraciones del departamento del Quindío de tal forma que se saliera del estereotipo (*del libro con una ilustración y una historia*) del que pensábamos era víctima. Ahora, luego de haber finalizado el proyecto encontramos que no siempre la primera idea es el producto final gracias al proceso creativo que esto nos conllevó, muchas veces motivados por emociones y otras veces por las necesidades que el proyecto iba requiriendo a medida que se iba recolectando información.

Con la idea anterior en mente se comenzaron a realizar unas entrevistas a personas en su mayoría adultos mayores, con ello no sólo comprendimos la riqueza que había en la forma en la que contaban las historias, sino también la importancia que tiene el recolectar las memorias de nuestros mayores, puesto que en algún momento ya no estarán más. Estas entrevistas se convirtieron en la columna vertebral de nuestro proyecto.

Consideramos entonces ilustrar dichas grabaciones, pero ninguna imagen podía expresarse de la manera que ellos lo hicieron mientras hablaban y no queríamos que éstas tuviera más valor que sus palabras, queríamos entonces que quienes vieran el producto final también se imaginaran como nosotros a aquellos seres extraños que perturbaban la paz de los entrevistados. Por otra parte, al considerar transcribir las historias, entendimos que estábamos destruyendo su naturalidad puesto que no se entendía del todo sin una voz y teníamos que darle un sentido por medio de una redacción estructurada. Así mismo, los diversos escritos que hallamos sobre la oralidad, a pesar de decir que la escritura se “*define como representación del discurso oral, la condena como un mal sustituto, como una distorsión del*

*discurso oral, en la medida en que funciona en ausencia del hablante. (Marcone, 1997, pág. 123).*

Así fue que pensamos en realizar un libro pequeño que de alguna manera permitiera interactuar con él, un libro que hablara.

Al comenzar a bocetar, se decidió trabajar con una grabación de alguien que narraba la historia de cómo El Diablo casi se lo lleva, y este proceso nos llevó a la animación y luego a realizar Realidad Aumentada (RA), un tema con el que no estábamos familiarizados. Este proceso nos sacó de nuestra zona de comodidad pero aprendimos a no depender de un único programa, reconociendo que cada uno tiene sus cualidades y dificultades. Por otra parte, la RA la tuvimos que aprender desde cero, y no fue un proceso fácil ya que constantemente nos tropezábamos con errores, requerimientos, con la frustración de no entender qué sucedía pero finalmente con ayuda lo logramos. Finalizado esto, realizamos el libro quien contenía una propia historia hasta en su mismo empaque y donde iba a aparecer la animación y algunas narraciones de las personas entrevistadas.

Para finalizar, podemos decir que el trabajo en equipo, la comunicación y la paciencia es muy importante para lograr un buen proyecto, puesto que siempre habrán dificultades pero si hay una buena relación dichas dificultades pueden volverse fortalezas, que fue lo que sucedió en este caso. Además cabe destacar el valor de la ayuda de personas con conocimientos totalmente diferente a los de nosotros, puesto que sin todas estas personas no tendríamos el resultado final que felizmente finalizamos.

## Fuentes y referencias

- Bacon, F. (1906). La sabiduría de los sabios.
- Báez, J., & Pérez de Tudela. (2009). *Investigación Cualitativa*. Madrid: ESIC Bussines Marketing School.
- BBC. (8 de mayo de 2016). *BBC*. Obtenido de BBC:  
[https://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/05/160503\\_cuernos\\_del\\_diablo\\_finde\\_dv](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/05/160503_cuernos_del_diablo_finde_dv)
- Brewer, R. D. (s.f.). *A guide to roman history, from the earliest period to the close of the western empire*. Londres: Jarrold & Sons .
- bubok. (13 de junio de 2018). *bubok*. Obtenido de <https://www.bubok.es/blog/partes-de-un-libro/>
- Caivano, J. L., & López, M. A. (23 de Diciembre de 2004). Retórica del negro, blanco y rojo: razonabilidad y estética para persuadir con imágenes visuales. *Significação: Revista de Cultura Audiovisual*, 25.
- Carrión, U. (1975). *El arte nuevo de hacer libros*. Amsterdam: Plural.
- Conde, F. (s.f.). *Página sobre filosofía*. Obtenido de  
<http://www.paginasobrefilosofia.com/html/daimon.html#Razon>
- deposit, T. N. (s.f.). *The National Library of Israel*. Obtenido de <http://gizra.github.io/CDL-ES/pages/04742146-4A6C-FCA8-766B-176722205CC9/>
- Diez, S. C. (septiembre de 2012). EL PODER DEL COLOR. León: Universidad de León. Obtenido de  
[https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/1904/71554167V\\_GADE\\_septiembre12.pdf](https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/1904/71554167V_GADE_septiembre12.pdf)
- Dulitzky, J. (2007). *Los Rollos del Mar Muerto y las raíces secretas del cristianismo*. Buenos aires: Editorial Biblos.
- Dupeyron, G. R. (1995). *América, imperio del demonio - cuentos y recuentos*. México: Universidad Iberoamericana.
- Echeverri, D., Buitrago, L., Montes, F., Mejía, I., & González, M. d. (2005). Café para Cardiólogos. *Revista colombiana de cardiología*, 357-365.
- El Blog de Educación Plástica y visual. (2019). *El Blog de Educación Plástica y visual*. Obtenido de <http://elblogdeeducacionplasticayvisual.blogspot.com/>
- Emol. (10 de mayo de 2016). *Emol*. Obtenido de Capital Humano, el verdadero capital está en las personas: <https://capitalhumano.emol.com/544/eco-print-la-moda-que-cuida-al-planeta/>
- Enciclopedia cubana. (s.f.). *EcuRed*. Obtenido de [ecured.cu](http://ecured.cu)
- Gobernación del Quindío. (2019). *Gobernación del Quindío*. Obtenido de [quindio.gov.co](http://quindio.gov.co)
- Graf, A. (1991). *El Diablo*. Barcelona: Montesinos.
- Havelock, E. A. (1996).

- Joven Club de Computación y Electrónica, & Centro de Desarrollo Territorial Holguín. (2019). *EcuRed*. Obtenido de [www.ecured.cu](http://www.ecured.cu)
- Junta de Andalucía. (2019). *Junta de Andalucía*. Obtenido de <http://agrega.juntadeandalucia.es>
- Lizorkin-Eyzenberg, D. E. (15 de septiembre de 2014). *Israel Biblical Studies*. Obtenido de <https://blog.israelbiblicalstudies.com/es/jewish-studies/satanas-en-hebreo/>
- Lopez, J. O. (2001). *mitos y leyendas de antioquia grande*. Plaza y Janes Editores Colombia s.a.
- Marcone, J. (1997). *La oralidad escrita: Sobre la reivindicación y re-inscripción del discurso oral*. Lima: Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Marín, J. D. (2018). *Espacio el dorado*. Obtenido de <https://www.espacioeldorado.com/kup-hilar>
- Ministerio de Salud, & Instituto Colombiano de Bienestar familiar, R. (s.f.). *Abrazadabra*.
- Morales, J. (s.f.). Artista. *Kup (Hilar)*. Espacio El Dorado, Bogotá.
- Moreno, A. F. (15 de septiembre de 2014). *El genio Maligno, Revista de humanidades y ciencias sociales*. Obtenido de <https://elgeniomaligno.eu/>
- Moreno, D. (s.f.). Artista. *Silence*. MoMa, Nueva York.
- Moreno, D. (s.f.). *Silence*. Sao Paulo.
- Ong, W. J. (1982). Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra.
- Otto, W. F. (s.f.). *Essais sur le mythe*.
- Pink, A. W. (1952). *Satan and His Gospel*. Bible Truth Depot.
- Poloche, N. R. (2012). La importancia de la tradición oral: El grupo Coyaima - Colombia. *Revista Científica Guillermo de Ockham*, 129 -143.
- Pontificia Universidad Católica del Perú. (2019). *Laboratorio de Investigaciones y Aplicaciones de Semiótica visual PUCP*. Obtenido de Departamento de Arte, Sección de Diseño Gráfico: <http://departamento.pucp.edu.pe/arte/laboratorio-semiotico/>
- Quijano, E. D., & Valest, K. A. (2017). *Humanos a la obra en la emergencia*. Barranquilla: Universidad del Norte.
- Ramos, A. F. (2017). Análisis de la animación en nuevos medios. *Revista Latina de Comunicación Social*, 811-842.
- Thompson. (1998).
- Traslaviña, C. (2017). La animación experimental en el territorio de los afectos. *Con A de Animación*.
- Tresguerres, A. F. (2004). Satán la otra historia de Dios. *El Catoblepas*, 11.
- Universidad Autónoma de Colombia. (2004). *Cuentos de espantos y otros seres fantásticos de Colombia*. El Tiempo.

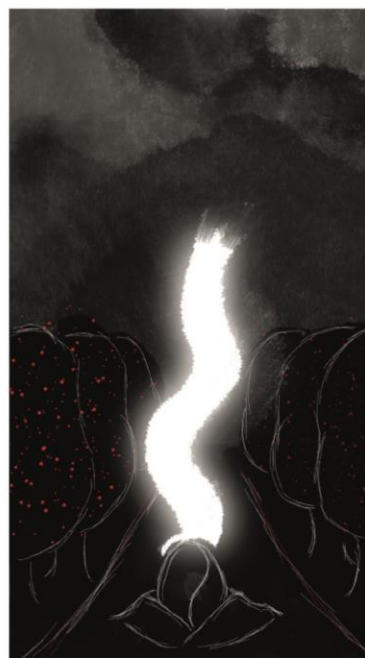
Universidad Santo Tomás. (s.f.). *Ediciones USTA*. Obtenido de  
<https://ediciones.usta.edu.co/images/documentos/ClasificacionLibrosyProductos.pdf>  
Villa, E. (s.f.). La literatura oral: Mito y leyenda. En *Los mitos en la región andina* (pág. 39).

## Anexos

## Anexo A. Storyboard



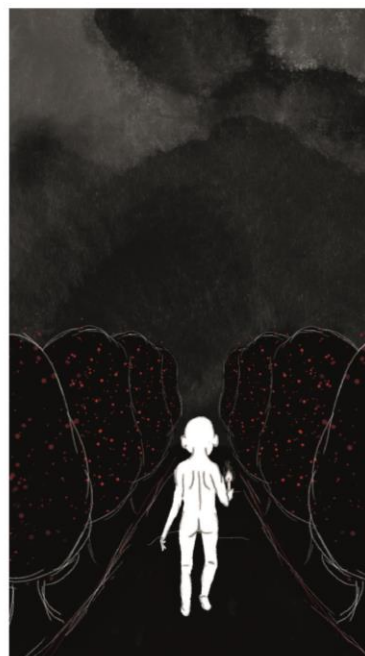
El diablo asecha por algo que parece ser unos arbustos y los abre, con sus grandes manos para ver qué hay detrás de ellos, al hacerlo se da a conocer que está en un cafetal



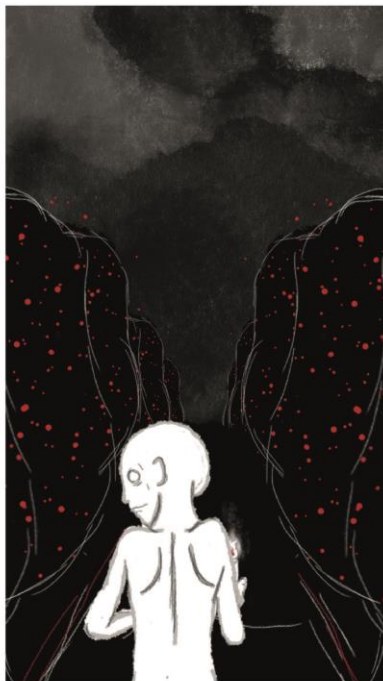
En medio del cafetal sale un enorme grano de café del piso, expulsando humo blanco de su interior



El enorme grano de café se abre y de su interior sale un niño



El niño se pone de pie, se observa que posee una vela en su mano derecha y comienza a caminar por el cafetal



El niño voltea para atrás y la cámara hace un zoom rápido hasta su ojo y todo se torna negro



La cámara que estaba posterior pasa a primera persona, haciendo que el espectador sea ahora el niño, el niño comienza a adaptar al espectador por medio de movimientos para que este entienda lo que ocurrió.



Ante la oscuridad el niño ilumina con su vela hacia lo profundo del cafetal, observa una luna roja y como de ella sale un ser oscuro, este lo observa detenidamente y comienza acercarse lentamente al niño (espectador)



El diablo se aproxima tanto que queda enfrente del niño (espectador), la vela se apaga, el diablo sonríe y abre su mandíbula intentando morderlo y todo se torna queda oscuro

## Transcripción audios

**Anexo B.** *Ovidio López Agudelo.* Yo personalmente no creía en eso, aún me es difícil de creer a pesar de que yo viví la experiencia, la viví por dos veces por las brujas. Yo iba en un bus para Palmira y pasando el retén, el penúltimo peaje para llegar Armenia, me varé<sup>15</sup>, entonces me cuadré ahí y transbordé a los pasajeros, y yo tengo una cualidad o defecto, de que yo reviso muchas veces todo, pasadores, puertas cuando me voy a acostar, y yo revise el bus, que cerré ventanas, las cortinas, era un bus de lujo y todo estaba cerrado, porque ahí la tierra es fría. Me acosté en la mitad del bus en el pasillo con cobija y me acobije, como al rato, como a las dos horas, yo no me podía mover, era ahogado, asfixiado, no podía moverme, dije *-Dios ¿qué me pasa?* En el pensamiento, cuando ya pude moverme, escuché que algo voló, como un aleteo y yo *-pero ¿qué será esto?-* Y veo una ventanilla, que veo que la cortina se movió, me puso todo “arrozudo<sup>16</sup>” de la bulla<sup>17</sup> que yo hice, ahí estaba la policía y ellos vinieron *-Quibo<sup>18</sup> paisita ¿qué le paso?-* Dije *-hermano-* les dije *-Esto y esto-*, entonces... Voy a decir la palabra que ellos me dijeron vulgar *-se lo comió<sup>19</sup> esa bruja-*, y yo *-pero ¿cómo así?-*, yo no creía en eso y me paso dos veces, dos veces.

Bueno eso es un, bueno yo pensé que eso era un mito, pero ese para mí fue un mito, que yo hasta ahora me entero que, o sea que eso quedó, quedó como comprobado, quedó como en la duda, todavía no le doy mucha credibilidad, a pesar de que yo, dos veces lo viví.

El otro fue más berraco, el otro fue más berraco. Esto vuelvo y le digo yo soy un hombre cristiano, soy temeroso de Dios, y estas cosas las digo con respeto porque esto me da pena. En el segundo fue en el hotel de la empresa, me pasó lo mismo, pero esa bruja no me soltó,

---

<sup>15</sup> “Quedarse detenido un vehículo por avería o atasco en la carretera (Americanismos, s.f.)”

<sup>16</sup> Que se le pone la piel erizada ya sea por el frío o por miedo

<sup>17</sup> Hacer mucho ruido.

<sup>18</sup> Compresión de Qué Hubo, utilizado como saludo (Así Hablamos, s.f.)

<sup>19</sup> Tener relaciones sexuales.



hasta que no me hizo el amor completo, cuando yo me di cuenta, yo me había desarrollado, o sea que ella, si lo utilizan a uno, y yo en ese tiempo, modestia aparte, tenía el pelo negro y blanco y si eso me paso con las brujas.

*Contexto.* El señor Ovidio habla de su experiencia con las brujas, las cuales se dice que muchas veces se enamoran de los hombres y los persiguen, les hacen chupetones en el cuerpo, les juegan o tienen relaciones sexuales con ellos sin sus consentimientos. Es común que los hombres no se percatan de lo que ocurre pero cuando no es el caso, la mejor opción es ir donde un cura o bendecir la casa.

**Anexo C. Martha Cecilia Restrepo.** Sí van a allanar un cementerio indígena, tiene que pedir permiso a los espíritus indígenas porque sí no, no les deja sacar nada. Cuando hay envidias, por ejemplo si usted va... Emm por ejemplo usted tiene una tierra, por decir algo, usted va de aquí a Bogotá o va caminado por ahí en alguna parte de noche y usted ve una lucecita y esa lucecita va creciendo, y usted se va detrás de ella y esa lucecita, se va yendo, se va yendo y de pronto queda resplandeciendo, allá se la está mostrando a usted, pero usted va y dice al otro día *-Ay mirá que yo ayer vi una lucecita, y yo deje una marca-* (por decir, usted se quitó algo que tenía y la puso ahí), *-yo tengo la marca, yo sé por dónde es, vamos-*. La lleva y ya a usted se le pierde, ósea se le pierde porque usted va con esa otra persona, tiene que irse callado e irse solo, porque es a usted a quien le quieren mostrar las cosas.

Él (su esposo) encontró varias veces y de los indígenas. Él pateaba, es como una especie de recatón<sup>20</sup>, pero era cóncavo y con palo y comenzaba a catear la tierra. La tierra es pareja, y viene con capas: blanca, amarilla, como sea, hasta llegar a la negra, pero resulta que usted comienza la negra, y de aquí después de la capa negra para acá pá abajo no puede haber

---

<sup>20</sup> Herramienta que se utiliza para romper o levantar piso.

mezclas, pero entonces usted empieza a ver mezclas, mezclas, la negra con la amarilla, la amarilla con la blanca, cuando hay mezclas así es porque se ha sido movida la tierra.

El aprendió mucho de eso, y una vez, buscando una guaca<sup>21</sup>, -¡ay las guacas tienen gases!- suben bajan como una serpiente, hay diferentes formas, y hay unas que son tapadas con piedras, selladas y para abrir esa piedra, pá destapar esa piedra tiene que ser abierta con mucho cuidado , porque al abrirse esa piedra, eso gases, lo pueden matar, porque son muy fuertes son gases de... de muertos, y de ahí eso , eso los afecta, y Gonzalo se sacó una vez una así, y resulta que, que ellos se encontraron unas ollas, y encontraron unas narigueritas<sup>22</sup>, de oro y resulta que cuando las vieron, ellos comenzaron a destaparlas así suavemente para no dañarlas y de pronto Gonzalo subió, y el otro bajo; Gonzalo dijo *-con mucho cuidado vaya sacando-*, cuando bajó el chico, ya no había , se les escondió. Y decía... Gonzalo decía que, esos espíritus indígenas son delicados, son cosas delicadas.

Una vez, a un amigo de él: gUAQUERO, se le prendió un espíritu de esos indígenas, y cómo lo torturaron, ese hombre sudaba impresionantemente, le tuvieron que llevar a alguien espiritual para poderle sacar ese espíritu que se le había incorporado.

Una vez cuando vivíamos en Tuluá, fuimos a una guaca y yo me metí ahí, a una de esas de allá, pero sacaban ollitas, y estaba el muertico ahí, lo único que no se puede hacer, es sacarlos a ellos, hay que dejarlos ahí, cuando a ellos los encuentran es porque quieren ser descubiertos, quieren que los saquen para ellos poder descansar, porque cuando no quieren, no hay nada que los pueda sacar. Gonzalo... varias guacas que dejaba cateadas, porque se encontraba la mezcla de la tierra, e iban a sacar y no encontraban nada o se les tapaba; a

---

<sup>21</sup> Sepulcro de los antiguos indígenas, quienes ocultaban no sólo sus cuerpos allí sino también cosas que ellos consideraban valiosas

<sup>22</sup> Anillo que se llevaba en la nariz

metro y medio, ya no encontraban tierra, ya normal, se tapaba otra vez el hueco... Y ya el estado reclama el subsuelo como de ellos, del estado, el estado, es el que reclama eso.

*Contexto.* Martha cuenta la historia de espíritus indígenas que por medio de una luz muestran a algunas personas un tesoro antiguo que es mostrado y una vez revelado el sitio no debe ser compartida esa información con nadie, solo con los presentes en esa ocasión o de lo contrario la guaca desaparecerá y no podrá ser encontrada de nuevo. Ella cuenta que muchas de estas luces aparecían en casas o patios mostrando dichos tesoros.

**Anexo D.** *Liliana Arias Sánchez.* Resulta que mi papá estaba muy enfermo, él tenía cáncer en los pulmones y cáncer en el hígado, y para un diciembre, el 25 de diciembre, a él lo hospitalizaron en la clínica del seguro social<sup>23</sup>, y yo casi no iba porque estaba embarazada de Carlos Mario, pero más o menos como a los primeros días del año, en enero, se empezó a escuchar un pájaro que para el oído humano suena, *-Se fue... Se fue...*-Entonces ya con tanto escucharlo, yo le dije a mi mamá *-de pronto ese pájaro es para mí, que va a fallecer mi papá-*. Entonces suene y que suene el pájaro, chillaba y chillaba el berraco<sup>24</sup> pájaro todos los días, todos los días, muy temprano a las 6 de la mañana se empezaba a escuchar *-Se fue, se fue-*. Para... Digamos el 23 o 22, yo fui a ver a mi papá, y fue el último día que lo vi, fui a hacerle visita, cuando el 25 por la mañana, me llamaron para decirme que mi papá acababa de fallecer. Entonces ya empezamos todo el proceso del funeral, pero el falleció el 25.

Resulta que el 26, se vuelve a escuchar el pájaro, entonces a nosotros se nos hizo muy raro que el pájaro siguiera llorando, sí estaba avisando la muerte de alguien, mi papá ya había muerto el día anterior, bueno dos noches antes, y cuando yo estaba en el funeral de mi papá, a Luis Fernando (su antigua pareja) le llamaron a decirle que el sobrino acababa de fallecer.

---

<sup>23</sup> Actualmente Clínica La Sagrada Familia, en Armenia - Quindío

<sup>24</sup> Berraco (o verraco) Según este caso, algo problemático o molesto (Americanismos, s.f.)

O sea mi papá falleció el 25 y el bebé falleció el 26, y ya el 27 ya no se escuchó el pájaro, o sea que el pájaro nos estaba avisando dos muertes, no una.

*Contexto.* La señora Liliana cuenta la historia de un pájaro de mal augurio que cuando silba o canta a una persona es porque esta le va a suceder una terrible desgracia o la muerte de algún ser querido. Cuentan las historias que este pájaro es un compañero de las brujas pero aquellos que escuchan su triste aviso no han podido verlo.

**Anexo E.** *Erika Moreno González.* La historia es de la Madremonte; eran dos tipos que se fueron para el monte<sup>25</sup> a cazar y se perdieron, entonces anduvieron mucho rato en el bosque a ver si encontraban un camino pero no, nunca encontraron la salida para volver a la casa, entonces decidieron campar ahí en el monte.

Como a las dos horas se encontraron con una mujer, ellos dicen que muy hermosa, y entonces la muchacha le dijo a ellos que ella estaba perdida, que no tenía donde llegar, que sí ella podía hospedarse allí con ellos. Uno de ellos era muy mujeriego, entonces el tuvo la iniciativa y le dijo *-claro de una, no hay problema-* y que sí quería podía dormir con él, entonces hicieron una fogata, comieron algo y después otro de los muchachos no se sentía cómodo con la presencia de la joven, se le hacía muy extraño que saliera de la nada a esas horas, además de que fuera muy bonita, así que le parecía eso muy raro, pero no dijo nada. Al momento que empezaron a comer, la muchacha sonrió, y él pudo verle unos colmillos demasiado grandes, esto solo generó que se asustara mucho, él siempre mantenía con un gallo en sus brazos. Al caer la noche, decidieron acomodarse como si fuera una especie de camarote con los árboles, el joven mujeriego con la mujer arriba y el joven que estaba asustado abajo; al estar tan asustado el no quiso dormir. De un momento a otro el sitio algo

---

<sup>25</sup> Terreno situado a las afueras de un poblado (Americanismos, s.f.)

húmedo que tocó su brazo , así que alumbro con su linterna para ver qué era, sorprendido se dio cuenta que era sangre, rápidamente miro hacia arriba y vio a la mujer comiéndose a su amigo, sin pensarlo dos veces, el salió corriendo con el gallo, corría y corría pero la mujer iba de tras de él , cuando ya iba un trayecto muy largo corriendo , el gallo empezó a cantar y la mujer empezó a correr menos, al tercer canto que el gallo hizo ya la mujer había desaparecido, era la Madremonte que se le había aparecido a ellos. Después el joven llegó a una casa y se desmayó, estaba muy asustado pero ahí lo ayudaron en esa casa.

*Contexto.* Erika cuenta la historia de la Madremonte, quien según las historias, es una mujer muy bonita que siempre se le aparecía a los hombres muy promiscuos con la horrible intención de devorarlos y mientras lo hace muestra su verdadera forma que muchos dicen, es un monstruo muy grande.

**Anexo F.** *Luis Fernando López Agudelo.* Ese ruido, o esa bulla que yo sentí en el cafetal , me hizo mirar hacia allá, hacia el cafetal y cuando yo miré , tuve una experiencia muy miedosa , porque cuando yo miré ahí , yo sentí que las ramas del cafetal se abrieron y apareció una personas con los ojos rojos, con ojos de fuego, pues yo dije es el diablo, pero yo no le veo nada, siempre lo dibujaban con cola y cachos , pero yo no le veía nada de eso, solo tenía unos ojos rojos y una cara negra, quemada y yo lo veía como saboreándose, intenté gritar pero no me salía la voz, yo sentía que gritaba pero no salía el grito, lo único cerca que había era mi tío, Don Luis y yo gritaba, -¡Don Luis!- Yo sentía que yo gritaba muy duro pero la gente no me escuchaba, yo sentía que hablaba duro pero parecía que la voz no me salía, yo pensando que hablando tan duro alguien me iba a escuchar pero no me oyó nadie, porque nadie apareció por ahí, a mí me invadió un susto, un miedo, y quedé como paralizado, tullido<sup>26</sup> ahí de ese susto tan berraco y de pronto, como pude me levanté y dejé de mirar esa

---

<sup>26</sup> Quieto

persona y seguí caminando y llegué a mi casa, ¡ay! yo de esa experiencia no le quise decir a mi mamá, yo llegué a la casa y era tembloroso, eso ha sido lo más fuerte que me pasó.

*Contexto.* El señor Luis López, cuenta la historia de cómo una noche cuando era niño, estaba caminando por el cafetal y se topó con un ser de ojos rojos que lo miraba desde el cafetal. Cuentan algunas historias similares que a los niños que no se portan bien en su casa, sale el diablo a asustarlos.

**Anexo G.** Bocetación (Externo)

## **Libro-arte**

**Anexo H.** Un cuervo nos contó (Externo) en PDF y fotografías

## **Aplicaciones**

**Anexo I.** *Aplicación 1.* Contiene la animación del Diablo (Externo).

**Anexo J.** *Aplicación 2 (cuervos.apk).* Contiene 4 narraciones con sus respectivos autores, fotos y nombres (Externo).

Por intermedio del presente documento en mi calidad de autor o titular de los derechos de propiedad intelectual de la obra que adjunto, titulada **EL DISEÑO GRÁFICO COMO UNA HERRAMIENTA PARA DAR CONTINUIDAD A LA TRADICIÓN ORAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDÍO EN COLOMBIA**, autorizo a la Corporación universitaria Unitec para que utilice en todas sus formas, los derechos patrimoniales de reproducción, comunicación pública, transformación y distribución (alquiler, préstamo público e importación) que me corresponden como creador o titular de la obra objeto del presente documento.

La presente autorización se da sin restricción de tiempo, ni territorio y de manera gratuita. Entiendo que puedo solicitar a la Corporación universitaria Unitec retirar mi obra en cualquier momento tanto de los repositorios como del catálogo si así lo decido.

La presente autorización se otorga de manera no exclusiva, y la misma no implica transferencia de mis derechos patrimoniales en favor de la Corporación universitaria Unitec, por lo que podré utilizar y explotar la obra de la manera que mejor considere. La presente autorización no implica la cesión de los derechos morales y la Corporación universitaria Unitec los reconocerá y velará por el respeto a los mismos.

La presente autorización se hace extensiva no sólo a las facultades y derechos de uso sobre la obra en formato o soporte material, sino también para formato electrónico, y en general para cualquier formato conocido o por conocer. Manifiesto que la obra objeto de la presente autorización es original y la realicé sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es de mi exclusiva autoría o tengo la titularidad sobre la misma. En caso de presentarse cualquier reclamación o por acción por parte de un tercero en cuanto a los derechos de autor sobre la obra en cuestión asumiré toda la responsabilidad, y saldré en defensa de los derechos aquí autorizados para todos los efectos la Corporación universitaria Unitec actúa como un tercero de buena fe. La sesión otorgada se ajusta a lo que establece la ley 23 de 1982.

Para constancia de lo expresado anteriormente firmo, como aparece a continuación.

Firma

Camila Cardona

---

Nombre: Jennifer Camila Cardona Cardona  
CC. 1094.942.454

Firma

Alberto González Jiménez

---

Nombre: Juan Alberto González Jiménez  
CC. 1031.160.088