

PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

ILUSTRACIÓN DE MITOS Y LEYENDAS DE LA REGIÓN ANDINA DE COLOMBIA

PABLO MONTOYA
MARIA MAYERLINE PÉREZ ORTEGA
DANIELA BEDOYA PATIÑO

ASESORA:
VERÓNICA MORALES GARCÍA

UNIVERSIDAD CATÓLICA LUIS AMIGÓ
FACULTAD DE COMUNICACIÓN, PUBLICIDAD Y DISEÑO
PREGRADO EN DISEÑO GRÁFICO

MEDELLÍN

2021





Trabajo de grado

Ilustración de Mitos y Leyendas de la Región Andina de Colombia

Investigadores:

Pablo Montoya

Maria Mayerline Pérez Ortega

Daniela Bedoya Patiño

Ficha Técnica

Título	Modalidad de Trabajo de Investigación
Ilustración de Mitos y Leyendas de la Región Andina de Colombia.	Proyecto de Investigación
Programa Académico	Línea Investigativa
Diseño Gráfico	Diseño Social

Investigadores

Nombre	Cédula	Correo Electrónico
Pablo Montoya	1152703003	pablo.montoyaco@amigo.edu.co
Maria Mayerline Pérez Ortega	1035871881	maria.perezor@amigo.edu.co
Daniela Bedoya Patiño	1214734329	daniela.bedoyapa@amigo.edu.co

Asesor

Nombre	Cédula	Correo Electrónico
Véronica Morales García	Universidad Católica Luis Amigó	veronica.moralesga@amigo.edu.co

Duración (meses)	Palabras Claves
8 meses	Ilustración Gráfica - Ilustración Digital - Grabado Digital - Mitos y Leyendas - Narrativas Colombianas - Narrativa Oral - Marketing Digital

Agradecimientos

Gracias a todos aquellos que intervinieron de alguna manera para que el proyecto se pudiera consolidar y tuviera éxito en su realización.

A nuestras familias, docentes, amigos y conocidos, que con entusiasmo y de manera amable se demostraron siempre con buena actitud para ayudarnos, aconsejarnos y guiarnos cuando fue necesario. Fue una grata experiencia que nos llenó de nuevos conocimientos.

Resumen

Debido al escaso desarrollo gráfico de la cultura patrimonial de la región andina, este proyecto experimental propone la apropiación gráfica y la reconfiguración de simbolismos y representaciones de las narrativas tradicionales que hacen parte de los mitos y leyendas de la región andina y el imaginario colectivo de esta, con el fin de enriquecer su estética y su carácter distintivo de otras culturas a través de la ilustración gráfica.

De la misma manera, se propone como punto central, la transición en las formas en que estas tradiciones han sido perpetradas por generaciones, adaptándolas a los nuevos contextos digitales donde actualmente no tienen presencia por medio de contenidos multimediales, acondicionando estas tradiciones vivas a las necesidades de los potenciales consumidores de contenidos digitales.

Palabras clave:

Ilustración Gráfica – Ilustración Digital – Grabado Digital – Mitos y Leyendas – Narrativas Colombianas – Narrativa Oral – Marketing Digital

Abstract

Due to the scarce graphic development of the heritage culture of the Andean region, this experimental project proposes the graphic appropriation and reconfiguration of symbolisms and representations of the traditional narratives that are part of the myths and legends of the Andean region and the collective imagination of this , in order to enrich its aesthetics and its distinctive character from other cultures through graphic illustration. In the same way, it is proposed as a central point, the transition in the ways in which these traditions have been perpetrated for generations, adapting them to the new digital contexts where they currently have no presence through multimedia content, conditioning these living traditions to the needs of consumers of digital content.

Keywords:

Graphic Illustration - Digital Illustration - Digital Printmaking - Myths And Legends - Colombian Narratives - Oral Narrative - Digital Marketing

Tabla de Contenido

Portada.
Ficha Técnica.
Agradecimientos.
Resumen.
Abstract.
Tabla de Contenidos.
Índice de Tablas.
Índice de Figuras.
Introducción.

Capítulo 1

Planteamiento del Problema.....2
Justificación.....5
Objetivos.....6
Objetivo General.
Objetivos Específicos.

Capítulo 2

Antecedentes.....8
Marco Teórico.....15
1. Estudio de la Narrativa y Patrimonio del Mito y la Leyenda.....16
1.1 Mito.
1.2. Leyenda.
2. Narrativa Oral y Escrita, Filología y/o Lingüística.....18
3. Ilustración Gráfica.....20
3. 1. La Ilustración Como Fenómeno Narrativo.
3. 2. Ilustración Editorial.

4. Antropología.....	23
5. Semiótica.....	25
5.1. Con Qué Modelo Se Trabaja.	
5.1.1. El Signo	
5.1.2. El Objeto.	
5.1.3. Clasificación del Signo Según Pierce.	
5.1.4. Ícono.	
5.1.5. Índice.	
5.1.6. Símbolo.	
5.2. El Símbolo desde el Punto Psicológico.	

Capítulo 3

Metodología Aplicada.....	32
1. Tipo de investigación.....	32
2. Fases.....	32
2.1. Planificación.	
2.2. Recolección de la información.	
2.3. Análisis e interpretación de información.	
2.4. Redacción y presentación del esquema de trabajo de investigación.	
3. Metodología Doble Diamante.....	34
3.1. Descubrir.	
3.2. Definir.	
3.3. Desarrollar.	
3.4. Entregar.	
4. Canales de Comunicación.....	36
4.1. Instagram.	
4.2. Canales alternos.	
5. Población y Muestra.....	37
6. Recolección de Datos.....	37
6.1. Preguntas Generales	
6.2. Preguntas Específicas.	

7. Indicadores de Evaluación.....	38
8. Plan de Trabajo.....	39
9. Estrategia de Difusión.....	40
9.1. Target	
9.2. Calendario de Publicaciones	

Capítulo 4

Análisis e Interpretación de los Resultados.....	45
1.Desarrollo de la Encuesta Semiestructurada.....	45
2. Análisis de la Cuenta Piloto 'Nido de Agüeros' en Instagram.....	55
2.2. Interacciones Totales en las Publicaciones (18 Abr.-17 May del 2021).	
2.3. Interacciones de las Publicaciones Últimos 7 días (11 May.-17 May del 2021).	
3. Análisis Semiótico de los Mitos y Leyendas en la Ilustración.....	62

Capítulo 5

Desarrollo del Proyecto.....	75
Fase 1.....	75
1.1.Recolección de Datos.	
Fase 2.....	75
2.1. Recolección Bibliográfica de las Narraciones.	
2.1.1. Mito de Antioquia - La Cabellona.	
2.1.2. Mito de Boyacá - El Cucacuy.	
2.1.3. Leyenda de Cundinamarca - La aparición del maíz	
Fase 3.....	76
3.1. Proceso de Ilustración.	
Fase 4.....	82
4.1. Diseño de Piezas Finales para Divulgación.	

Capítulo 6

Conclusiones.....	92
Referencias Bibliográficas.....	93

Índice de Tablas

Tabla 1: Calendario de publicaciones para la cuenta piloto 'Nido de Agüeros' en Instagram.....	42 - 43
---	---------

Índice de Figuras

Figura 1: Grupo de edades de las personas encuestadas.....	45
Figura 2: Ocupación u oficio de las personas encuestadas.....	46
Figura 3: Nivel de escolaridad de las personas encuestadas.....	47
Figura 4: Conocimiento de las diferencias entre mitos y leyendas por parte de los encuestados.....	48
Figura 5: Nivel de interés de los participantes en las tradiciones orales de la región Andina de Colombia.....	49
Figura 6: Nivel de búsqueda y lectura activa acerca de los mitos y leyendas por parte de los encuestados.....	50
Figura 7: Nivel de afinidad con los libros digitales y/o físicos.....	51
Figura 8: Nivel de conocimiento de los mitos y leyendas más comunes de la región Andina.....	54
Figura 9: Estadísticas generales de la cuenta piloto 'Nido de Agüeros'.....	55
Figura 10: Cuentas alcanzadas en la cuenta piloto 'Nido de Agüeros'.....	57
Figura 11: Interacciones del contenido de la cuenta piloto 'Nido de Agüeros'.....	57
Figura 12: Estadísticas generales de la cuenta piloto 'Nido de Agüeros'.....	58
Figura 13: Cuentas alcanzadas en la cuenta piloto 'Nido de Agüeros'.....	59
Figura 14: Interacciones del contenido de la cuenta piloto 'Nido de Agüeros'.....	59
Figura 15: Ilustración Humorous Poems.....	62
Figura 16: La divina comedia, escena del canto XIII (Aquí las arpías brutas hacen su nido).....	64
Figura 17: The Book of Days. Edinburgh ; London (England ; Scotland).....	66

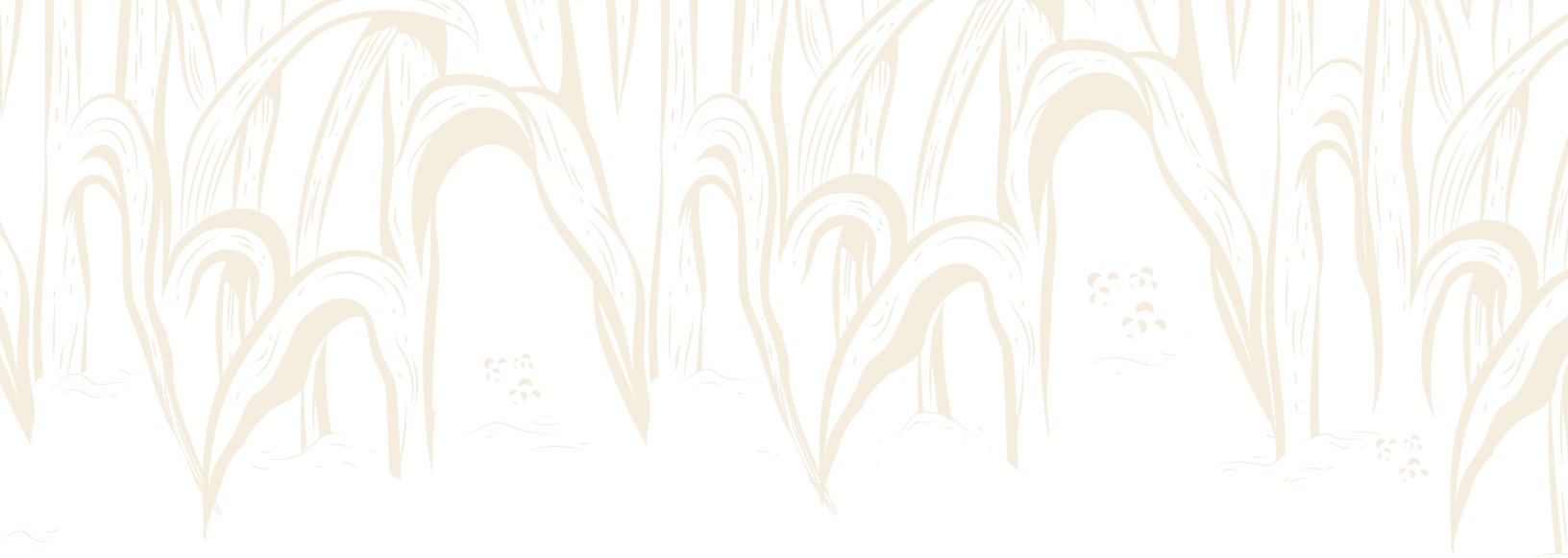


Figura 18: Danza Macabra o la Danza de la Muerte.....	67
Figura 19: St. George and the Dragon (in verse). London (England).....	69
Figura 20: Champan sur la Magdalena (Champán en el Magdalena).....	71
Figura 21: Guardias Blancas (la emboscada).....	72
Figura 22: Boceto, digitalización, colorización del grid horizontal - Apertura de la cuenta.....	77
Figura 23: Bocetación, digitalización y colorización de ilustraciones complementarias.....	78
Figura 24: Bocetación, digitalización y colorización de la ilustración ‘La Cabellona’.....	79
Figura 25: Bocetación, digitalización y colorización de la ilustración ‘El Cucacuy’.....	80
Figura 26: Bocetación, digitalización y colorización de la ilustración ‘La aparición del maíz’.....	81
Figura 27: Paleta de colores definida para las piezas finales del proyecto piloto ‘Nido de Agüeros’.....	82
Figura 28: Logotipo oficial del proyecto piloto ‘Nido de Agüeros’.....	83
Figura 29: Adaptación del logotipo oficial del proyecto piloto ‘Nido de Agüeros’ al Paro Nacional 28 abril.....	83
Figura 30: Piezas para el pronunciamiento oficial del proyecto piloto ‘Nido de Agüeros’ acerca del Paro Nacional 28 abril.....	84
Figura 31: Diagramación final y diseño de piezas para el mito ‘La Cabellona’.....	84

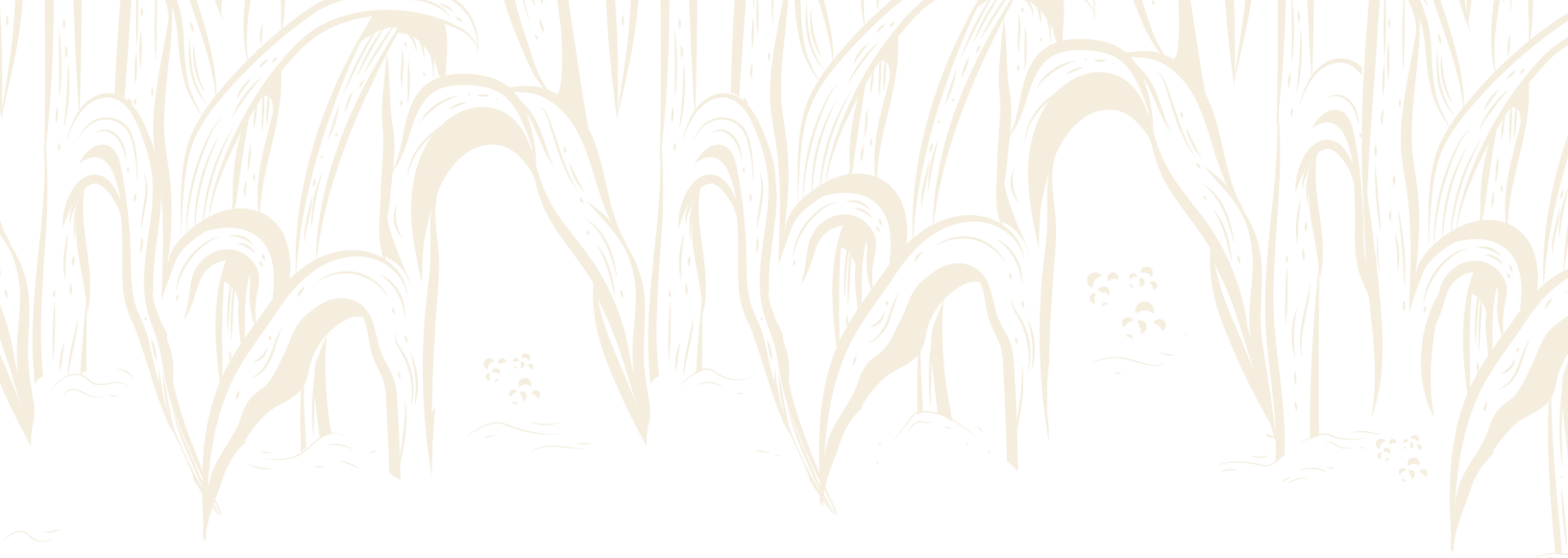


Figura 32: Adaptación de piezas para Stories de Instagram del mito
‘La Cabellona’.....85

Figura 33: Secuencia de imágenes para gif proceso de ilustración del mito
‘La Cabellona’.....86

Figura 34: Diagramación final y diseño de piezas para el mito ‘El Cucacuy’.....86

Figura 35: Adaptación de piezas para Stories de Instagram del mito ‘El Cucacuy’....87

Figura 36: Secuencia de imágenes para gif proceso de ilustración del mito
‘El Cucacuy’.....87

Figura 37: Diagramación final y diseño de piezas para la leyenda ‘La aparición
del maíz’.....88

Figura 38: Adaptación de piezas para Stories de Instagram de la leyenda
‘La aparición del maíz’.....89

Figura 39: Secuencia de imágenes para gif proceso de ilustración de la
leyenda ‘La aparición del maíz’.....89

Figura 40: E-card de expectativa para distribución por correo electrónico
y Whatsapp.....90

Figura 41: E-card invitación para distribución por correo electrónico
y Whatsapp.....90

Introducción

‘Nido de Agüeros’ es un proyecto piloto experimental que busca principalmente, promover la apropiación y difusión de los mitos y leyendas de la región Andina de Colombia, que han sido relegados a pertenecer a la gran cantidad de espacios multimodales que ofrece la era digital, amenazando la preservación del acervo cultural que nuestros ancestros han construido, generación tras generación.

En este contexto, se hará un análisis de la narrativa oral y el patrimonio cultural a lo largo del tiempo. Se contemplarán conceptos básicos de antropología y semiótica que permitirán entender la estética del grabado en Europa y América Latina en los siglos comprendidos entre XV al XVIII, y tomaremos de estos los referentes simbólicos y estéticos necesarios para proponer una caracterización gráfica moderna aplicable a 3 narraciones populares que posteriormente difundiremos, basándonos en una estrategia de marketing digital piloto en la red social de Instagram en un periodo determinado.



Capítulo 1

Planteamiento
del Problema

Justificación

Objetivos

¿Cómo caracterizar las narrativas de mitos y leyendas de la región andina colombiana tomando como referencia los simbolismos y gráficas editoriales antiguas de Europa y Latinoamérica para aplicarlos en medios digitales?

Por muchas décadas, miles de generaciones han traspasado su conocimiento a través de fábulas, mitos y leyendas. Cada cultura acumula experiencias que sus distintos individuos transmiten a través del lenguaje y sólo por éste, es que somos sujetos culturales (Poloche, 2012, p. 130). Esto, más allá de constituir el acervo cultural y ancestral de un pueblo, reúne el conocimiento del hombre antiguo donde se argumentaba una realidad que no tenía explicación lógica aparente, donde la mayoría de estos, fueron originados por un profundo sentimiento de temor y respeto del hombre primitivo ante los fenómenos de la naturaleza.

(Sevilla et al., 2006, p. 122-137)

Para definir la palabra mito, nos encontramos entonces por una fábula o relato alegórico que se convierte en un modelo o prototipo y entra a formar parte de la historia. De la misma manera, estos relatos pueden estar fuertemente influenciados por la imaginación o en palabras de Sevilla, Tovar y Arráez (2006), gracias al temor y respeto del hombre primitivo ante los fenómenos naturales (Sevilla et al., 2006, p. 122-137), dando origen a diversos personajes divinos y en muchos sentidos metafóricos. Por otro lado, en palabras de Cerón y Ceballos (2014), la leyenda constituye una acumulación de saberes del acervo folklórico y usualmente estos relatos están fundamentados en hechos históricos reales donde se plasma la esencia de la identidad cultural de un grupo en particular.

(Cerón & Ceballos, 2014, p. 16).

Sin embargo, la recopiladora de mitos y leyendas indígenas, Eugenia Villa Posse (1993), sostiene que, en los diferentes autores consultados en su investigación, se dificulta la claridad de los conceptos relato, narración, cuento,

leyenda y mito, debido a su uso indiscriminado dentro de la clasificación de los mismos. Adicional a esto, Posse (1993) sugiere la necesidad de aproximaciones interdisciplinarias para la investigación, análisis y comprensión de estas narrativas culturales, además de mencionar la gran variedad de modos de publicación que han venido sufriendo las diversas recopilaciones como un método para perpetuar las tradiciones orales, “y afianzar los valores de nuestra identidad cultural.” (Posse, 1993, p. 11 - 12).

Si bien esta investigación no pretende centrarse en las narrativas indígenas, cabe mencionar que éstas fueron pioneras como objeto de estudio constante por parte de antropólogos, aproximadamente desde los años 1946 y 1947. Estos estuvieron focalizados principalmente en la mitología indígena, que a lo largo de los años se han visto marcados por la mejoría constante en las técnicas de recolección y tratamiento de información dada su naturaleza de tradición oral, proporcionan como resultado una gran comprensión de la cosmovisión y contexto cultural de los grupos indígenas. Dentro de los principales antropólogos y recopiladores de sus relatos se encuentran Milciades Chávez (1946 y 1947), Segundo Bernal (1953), y el antropólogo francés Lévi Strauss que marcó un nuevo rumbo en la comprensión de estas cosmovisiones indígenas. (Posse, 1993, p. 7).

Habiendo dejado claro la importancia de los relatos míticos y las leyendas como patrimonio cultural histórico y tradicional, así como su valor en la búsqueda de sentido existencial del hombre, es necesario decir que estas narraciones cumplen, además, con un papel activo, fundamental y creador en nuestro rol como seres sociales, regulando la consciencia colectiva y la moral (Posse, 1993, p. 11 - 12).

Sin embargo, los diversos cambios sociales y culturales que hemos venido sufriendo a causa, entre tantas cosas, de las revoluciones industriales y tecnológicas actuales, la moderna era digital y la globalización amenazan la herencia de las tradiciones

orales y el folklor colombiano. Cerón y Ceballos (2014) señalan que “algunas regiones colombianas han empezado a quedar en el olvido, perdiendo importancia dentro de la identidad como sociedad cultural y abriendo paso a otro tipo de valores y costumbres” (Cerón & Ceballos, 2014, p. 15). Sin embargo, es importante señalar que, la situación actual, más allá de ser un problema, debe ser visto como una oportunidad de apropiación de las actuales tendencias digitales y las diversas herramientas de difusión que han venido con estas, por ende, se adquiere la posibilidad de captar otro tipo de públicos, rompiendo las barreras humanas, geográficas y culturales en pro de la preservación hacia la literatura oral.

Esta caracterización tendrá una aplicación a nivel estético y gráfico, no hay una interferencia en la narración escrita. La investigación solo toma como referencia los recursos gráficos y el diseño editorial en los libros de épocas antiguas.

Para Pineda (2016) citado por Escobar et al. (2017), gran parte de la herencia cultural se encuentra a punto de desaparecer debido a que gran parte de este conocimiento reside en adultos de la tercera edad, y las nuevas generaciones no parecen estar interesadas en aprender de su propia cultura, debido, en gran parte, a que la importancia de esta identidad cultural quedó relegada a libros de colegio, donde la limitada innovación del contenido y las imágenes desgastadas y obsoletas han sido herramientas poco eficientes para generar interés en las nuevas generaciones (Ortiz & Zambonino, 2017), evidenciando por otro lado, un escaso desarrollo gráfico de la narrativa patrimonial que aportara un valor estético distintivo, como lo fue por ejemplo, el grabado en Europa entre los siglos XV al XVIII.

Es por este motivo que urge el planteamiento de contenidos didácticos adaptados al contexto digital actual, donde la ilustración podría considerarse como parte de una 'solución estable de comunicación, que, a través del tiempo ha permitido acceder a espacios multimodales de texto-imagen para la denotación de mensajes (Infante, 2017). Así mismo, dentro de la ilustración editorial se ha evidenciado el impacto visual de las imágenes, así como un punto de referencia de la cultura visual en el contexto en el que esta se desarrolla.

Objetivo General

Caracterizar la estética gráfica en las narraciones de los mitos y leyendas de la zona Andina para divulgación digital.

Objetivo Específicos

1. Evaluar en un nivel semiótico los recursos gráficos desarrollados en la estética editorial de América Latina y la antigua Europa (siglos XV al XVIII) para elegir cuales son aplicables en la caracterización ilustrada de las narraciones populares (mitos y leyendas) de la región Andina colombiana.
2. Construir una propuesta de caracterización gráfica sobre 3 narraciones populares (mitos y leyendas) seleccionadas de la región Andina colombiana, mediante la técnica de grabado digital.
3. Crear un plan de divulgación piloto a través de la red social instagram, para lograr un mejor alcance con las generaciones jóvenes del Valle de Aburrá.

Capítulo 2

Antecedentes

Marco Teórico

Es preciso decir que, dada la precariedad de trabajos de investigación en relación con del tema en desarrollo, los resultados obtenidos en busca de antecedentes que tuviesen relación directa con la ilustración gráfica y el diseño gráfico en general no fueron muy abundantes. Es por esto que a continuación se mencionarán los proyectos encontrados con mayor relevancia y aporte práctico.

1. Gonzo (2015)
2. Fantasmagorías – Serie Animada de HBO Latinoamérica (2016)
3. Recopilación de Ilustraciones de Mitos y Leyendas Colombianas -
Manuela Montoya (2017)
4. Hugo León Ortiz Castellanos - Youtube (2021)

1. Gonzo (2015)

'Gonzo' es un prototipo de diseño de una revista ilustrada de mitos y leyendas de la provincia del Azuay desde la perspectiva gráfica del horror, elaborada por Jossue Daniel Cárdenas Santos como proyecto de tesis para su grado. El proyecto consistió en el prototipado de un producto editorial ilustrado que hablase de los mitos y leyendas indígenas de la provincia de Azuay, en la ciudad de Cuenca, Ecuador, con el objetivo de realzar aquellos que no habían tenido presencia en publicaciones de alto alcance dada su consideración como relatos de menor relevancia. (Santos, 2015) Para el desarrollo de su proyecto, Santos se fundamenta en técnicas de diseño editorial y la ilustración narrativa, una tipología dentro de la ilustración que apela a la narración a través de una secuencia de imágenes, según los sucesos plasmados en un relato estructurado. Esta técnica ha sido popularizada a través de las novelas gráficas y el cómic. De la misma manera, utiliza técnicas de ilustración vectorial, donde sus principales referentes se remiten a las novelas noir, la fantasía, el suspenso y el horror. Para esto, implementa técnicas de diseño y construcción de personajes mediante el estudio de la morfología, la caracterización de aspectos físicos, psicológicos y sociológicos de los personajes, así como un proceso detallado de construcción de escenarios y colorización, donde el uso de la luz y sombra es el principal recurso para transmitir una vibra oscura y tensionante dentro de las ilustraciones.

Santos (2015) considera que su matriz metodológica de diseño le permitió elaborar una revista digital que, según sus palabras, adquirió un estilo propio, llamativo y con potencial para ser considerado un artículo de colección (Santos, 2015, p. 100). De la misma manera, resalta que, a través de publicaciones cortas como estas, podría motivarse a que más público se interese por sus tradiciones locales, dejándonos avistar con este proyecto, el proceso de una producción gráfica de muy buena calidad y su importancia para la resolución de problemas dentro del acervo cultural.

2. Fantasmagorías – Serie Animada de HBO Latinoamérica (2016)

No obstante, uno de los pocos trabajos más fascinante acerca del tema en cuestión, ha sido la producción de tres series de cortometrajes animados de terror que narran los mitos y leyendas más populares de toda Latinoamérica, desarrollado y producido por StudioFreak, una agencia creativa radicada en Argentina, por petición del canal de televisión HBO Latinoamérica, donde los cortometrajes fueron emitidos.

Fantasmagorías se dividió en 3 temporadas, con un total de 16 cortos, en donde, en un lapso de 2 a 3 minutos, un narrador omnipresente con aire lúgubre narra la historia de un mito o leyenda diferente en cada episodio. Entre los países incluidos se encuentran México, Argentina, Brasil, Venezuela, Chile, Uruguay y por supuesto Colombia. (Canal HBO en Latinoamérica, 2016)

Gracias a una entrevista del diario 'La Voz' de Argentina (2018), con el Vicepresidente de HBO Latinoamérica, Raúl Hernández, se puede entender que la serie de cortometrajes estuvo pensada para ser distribuida no sólo en televisión, si no como una estrategia digital en la que buscaban atraer y conectar con nuevo público joven latinoamericano, donde, según el Vicepresidente, la empresa vio en los cortos animados, un recurso con gran potencial para el enganche pues, la duración de estos, funciona muy bien en los formatos digitales en donde la atención del espectador es limitada. Hernández relata que descubrieron en los mitos y leyendas, un punto en común de cada país latinoamericano, donde estas historias juegan un papel fundamental en la cultura popular de cada uno. En sus propias palabras, "...la tradición oral de contar cuentos de terror está muy arraigada y es parte de nuestra cultura." (Candellero, 2018)

De la misma manera, hace un pequeño repaso de lo que fue el proceso creativo, donde resalta que el tiempo de producción pudo haber tardado alrededor de 2 a 3 meses por cada capítulo. Para la elaboración del guión, se basaron en aquellas historias que escuchaban de sus ancestros siendo niños, y Hernández cuenta que, para El Almohadón de Plumas, adaptaron un cuento del escritor Horacio Quiroga

(Candellero, 2018). Así mismo, en su página oficial, la agencia deja avistar un poco lo que fue su proceso creativo y de producción, que comprende la dirección creativa, el desarrollo del guión, storyboard, diseño de personajes y escenarios desde su bocetación hasta el arte final, y el modelado y la animación en 2D y 3D, donde las referencias en estilo y narrativa aluden al comic y a las novelas gráficas.

(StudioFreak, s.f.)

Por otro lado, Hernández cuenta que los espectadores tuvieron una excelente recepción ante la serie y en sus diversas plataformas digitales lograron, según dice él, 'una discusión muy interesante' alrededor de los episodios (Candellero, 2018). Tan sólo en los registros obtenidos por Youtube, los episodios cuentan con un promedio de doscientas cincuenta y dos visitas, cinco mil ochocientas valoraciones positivas y doscientos comentarios por la serie en su totalidad, con lo que podemos evidenciar que es posible lograr conexión inmediata con los espectadores cuando se ofrece la difusión de la cultura con herramientas vanguardistas y de entretenimiento que se adaptan al contexto digital actual y a las tendencias de consumo del prosumidor contemporáneo, apuesta a la que debe dársele continuidad para garantizar que la preservación del patrimonio cultural tendrá presencia en el nuevo mundo digital y por ende, podrá perpetuarse en las próximas generaciones.

(Canal HBO en Latinoamérica, 2016)

3. Recopilación de Ilustraciones de Mitos y Leyendas Colombianas – Manuela Montoya (2017)

Un tercer proyecto relevante dentro de la investigación fue el propuesto por la ilustradora y directora de arte colombiana Manuela Montoya, quién en el año 2017 decide convocar 12 ilustradores colombianos tales como Leo Espinosa, Julián Ardila, Edgar Rozo, Daniel Calle, Samuel Castaño, Lina Moreno, Juliana López, Daniel Romero, Raeioul, Paola Escobar, Alejandro Mesa, Kathiuska y ella misma, para plantear un proyecto colaborativo en el que se ilustraron, correspondientemente, 13 narrativas orales tradicionales de todo Colombia, con el objetivo de que cada ilustrador reinventara la interpretación del personaje y le añadiera su propio estilo. (Bacánika, 2017)

Este proyecto no tuvo en sí mismo mucha rigurosidad en el planteamiento de metodologías específicas para su desarrollo más que la convocatoria de los ilustradores, la recolección de los textos desde la página www.todacolombia.com, el libre desarrollo individual de la propuesta de cada uno, y la posterior recopilación y publicación de estos artes como proyecto personal en la comunidad creativa de la página Behance, sin embargo, es de aclarar que, dada la naturaleza de la página como comunidad, y el posicionamiento que tiene la ilustradora en el medio más los participantes en cuestión, permitiría que el proyecto obtuviese un alcance aproximado de dieciocho mil vistas dentro de la página, más unas interacciones directas de mil novecientos likes y setenta y siete comentarios. (Montoya et al., 2017) Tal idea sería replicada un año después por la revista digital Bacánika (2018), donde esta última les pediría a 10 ilustradores (diferentes de los convocados por Manuela) que plasmaran su visión particular frente a varias de las narrativas más clásicas, pero diferentes a las ya propuestas por la ilustradora en mención. Sin dejar avistar más detalles acerca de la metodología utilizada, el resultado del proyecto fue publicado en su página blog, donde añadirían el nombre del mito o la leyenda,

el ilustrador quién la desarrolló, y fragmentos de textos tomados de los libros Leyendas populares colombianas (Plaza & Janés, 1996) y Mitos colombianos (El Áncora Editores, 1989), ambos de Javier Ocampo López. (Bacánika, 2018)

A partir de las publicaciones mencionadas evidenciamos cómo las diversas herramientas digitales, ya sea una red social, comunidad creativa o un blog, facilitan la difusión de producciones creativas contemporáneas, y así mismo, sirvió como referencia para el posterior planteamiento de estrategia digital que decidimos ejecutar en este proyecto.

4. Hugo León Ortiz Castellanos - Youtube (2021)

Hugo León Ortiz, más conocido como 'el abuelo del 3D', mantiene desde hace 12 años (2008) un canal en la plataforma de Youtube, donde se dedica a difundir mitos y leyendas de toda Latinoamérica, previamente diseñados, modelados en 3D, animados y narrados por él mismo. Según deja entrever Ortiz en el canal, este proyecto se debe a sus propias aficiones de aprender modelado y animación 3D a los 60 años después de pensionarse, interesándose por la profundización y divulgación de los relatos patrimoniales de toda América Latina.

(Canal Castellanos, 2021)

A pesar de que no estamos hablando de una producción creativa y audiovisual como la vista en Fantasmagorías de HBO, es importante entender la trascendencia y longevidad con la que Ortiz ha mantenido este proyecto, puesto que a la fecha persiste en la actualización del contenido del canal y cuenta aproximadamente con 120 videos diferentes, cuarenta y nueve millones de vistas, ciento veintiséis suscriptores, y un promedio de trescientas mil vistas por todos los videos donde además, recibe comentarios e interacciones. Cifras que quizás no son muy altas, pero que demuestran que hay una pequeña comunidad interesada en las narrativas, incluso cuando no son grandes producciones. (Canal Castellanos, 2021) Esto es importante para nuestro proyecto porque nos damos cuenta de que, adicional a las nuevas generaciones por las que nos preocupamos, en las plataformas digitales también se encuentra toda una comunidad de generaciones pasadas que entienden la importancia de estos relatos, que los consumen incluso con cierto aire de nostalgia, y se encuentran interesados en que este acervo se mantenga.

1. Estudio de la Narrativa y Patrimonio del Mito y La Leyenda
2. Narrativa Oral y Escrita, Filología y/o Lingüística
3. Ilustración Gráfica
4. Antropología
5. Semiótica

1. Estudio de la Narrativa y Patrimonio del Mito y la Leyenda

1.1 Mito

Villa Posse (1993), en el libro de compilaciones (Mitos y leyendas de Colombia) indicó que “La literatura oral, en sus diversas modalidades de mito, cuento, leyenda y otras expresiones narrativas, es patrimonio de la cultura de los grupos humanos, donde cumplen importantes funciones sociales, religiosas, éticas y morales. Como expresión cultural de los pueblos, la literatura oral se ha investigado, estudiado y recopilado desde distintas perspectivas académicas. Para el propósito de esta investigación, presentamos y analizamos los textos desde tres enfoques distintos: a) el enfoque antropológico y el campo de la mitología indígena, b) los estudios folclóricos: el cuento y la leyenda; y, c) los estudios históricos y los mitos prehispánicos.” (p. 7)

El papel del mito en la cultura es hacer que el investigador requiera un más profundo entendimiento, un trabajo extenso y un acercamiento minucioso del grupo, ya que pensamos que el mito se expresa a través de la cultura, pero realmente es todo lo contrario, la cultura es la que se expresa por medio de los mitos. Lévi-Strauss (1987) defiende también que el mito está dado por un sistema temporal, que combina las propiedades de la lengua y el dialecto. Un mito se refiere siempre a acontecimientos pasados: «Antes de la creación del mundo» o «durante las primeras edades» o también «hace mucho tiempo». Pero el valor atribuido al mito proviene de que estos acontecimientos, que suponen haberse dado en un tiempo determinado, forman también una estructura permanente en el constructo sociocultural. Esto se refiere su compatibilidad al pasado, al presente y al futuro» (Lévi-Strauss, 1987, p. 232).

Según Eliade (1967) el mito no es sólo relatar “historias sagradas” ¿Cómo así? Un suceso importante ubicado en una línea de tiempo, el mito sirve más a la revelación de un misterio, ya que son seres sobrenaturales, es decir, no humanos, como lo son los semi dioses, los dioses, héroes, entre otros imaginarios. (p. 64).

Eliade (1967) dice que una de las funciones principales del mito es ejemplificar los ritos y costumbres de una cultura, que a su vez establece comportamientos en cuanto a la sexualidad, trabajos, socialización y alimentación. (p. 66).

1.2. Leyenda

La leyenda son expresiones narrativas del modo de vida que se cumplen dentro de las funciones de una persona (funciones importantes) aunque son funciones desempeñadas en un campo diferente al mitológico, es decir una leyenda no se trata como el mito que es acerca de dioses u otros seres sobrenaturales, sino sobre personas que sobresalieron en su vida natural, también pueden tratar sobre seres fantásticos, entre otros.

Aunque muchos de los personajes adquieren creencias o tienen un componente religioso, la leyenda no obedece a funciones religiosas ni hacen parte de algún ceremonial, cualquier momento puede ser el adecuado para ser relatado.

Las funciones de la leyenda van más enfocadas al ámbito social y comportamental de un grupo humano. (Villa Posse, 1993, p. 16).

2. Narrativa Oral y Escrita, Filología y/o Lingüística

Según el filólogo e historiador francés George Dumézil, citado por Martín (2018), “un país sin leyendas se moriría de frío. Un pueblo sin mitos está muerto” (p. 6). Los mitos y las leyendas son relatos que, de una manera u otra, han ayudado a la historia y han modelado algunos hechos históricos. Su impacto es tan profundo culturalmente, que en ocasiones, el mito y la realidad se difuminan. Los mitos y leyendas han actuado como conductores de comportamientos, van modelando y dando forma a perspectivas frente a cómo vemos la vida.

Según Buitrago (2020) estudiante de filología de la Universidad Nacional de Colombia, la relación entre el mito y la leyenda con la filología pueden ser de muchos tipos: “La sociológica en el sentido de entender la cultura a través de las representaciones cosmogónicas o mitológicas incluso, también una relación más enfocada a la conservación cultural, para entender cómo funciona la cultura dentro de la sociedad, y también analítica-literaria y es cómo se construye un texto literario a partir de una narrativa oral.” (Buitrago, 2020)

Según el DRAE (1992), la filología es la “ciencia que estudia una cultura tal como se manifiesta en su lengua y su literatura, principalmente a través de sus textos escritos”, así como A. Tovar (s.f) lo define como, “simplemente, tomar un texto y explicarlo bien.” ([Recopilaciones de filología según varios autores], s.f.)

Esta habilidad, este arte o esta técnica se puede complicar muchísimo, pues, en efecto, en la filología caben la gramática, la mitología, la geografía, la historia, la arqueología... en fin, todo un mundo de erudición.

Otros autores han afirmado que:

La famosa Gramática (Tékhnhê grammatikê) de Dionisio de Tracia (s.II a.C.) que consta de los siguientes capítulos: 1) lectura con pronunciación correcta, 2) Explicación de los textos según los tropos usados 3) Explicación de palabras y fraseología y temas 4) Etimología 5) normas de flexión nominal y verbal 6) Crítica literaria y textual. Como puede verse, pura filología, interesada en el estudio de la lengua sólo desde el punto de vista de la interpretación de los textos, carácter que conservará la gramática tradicional. ([Recopilaciones de filología según varios autores], s.f.)

En el s. XIX se entiende por filología algo muy semejante a lo que hoy sería la lingüística, sobre todo en su aspecto histórico.

Podríamos, pues, distinguir las siguientes acepciones:

- a). Estudio científico, preferentemente histórico, de una lengua o de una familia de lenguas atendiendo principalmente a los documentos escritos.

- b). Estudio integral (histórico, cultural, lingüístico y literario) de un pueblo o pueblos que hablan, o mejor que escriben, una determinada lengua o familia de lenguas. Así, por ejemplo, filología árabe, hebrea, semítica, clásica, española, eslava... Esta sería la acepción más amplia, y se puede poner en relación con la "erudición" griega.

- c). Edición de textos mediante procedimientos científicos de fijación y restauración, con exégesis, comentario y, en su caso, con repertorios léxicos y traducción, que contribuyen a conocer el estado de la lengua escrita en una determinada época. Las buenas ediciones son básicas tanto para los estudios del tipo "a" como para los "b". ([Recopilaciones de filología según varios autores], s.f.)

3. Ilustración Gráfica

En los tiempos medievales, las ilustraciones sirvieron como obras pictóricas tradicionales en manuscritos ilustrados con un fin meramente decorativo, pero con gran peso artístico, tradicional e histórico, diversificándose a lo largo del tiempo, en técnicas y estilos.

Sin embargo, para Navarro (2014), citado por Perdomo y Acosta (2017), las ilustraciones son representaciones que no requieren de algún texto pues se cuentan por sí solas, estimulan la fantasía y constituyen un recurso estético, en donde la ilustración es tan importante como el contenido de la obra (Perdomo y Acosta, 2017, p. 31), rompiendo con estereotipos sociales que buscan hacer ver la ilustración gráfica meramente como un componente estético que acompaña al texto, y dando la merecida relevancia a un lenguaje visual que usualmente domina la comunicación actual.

En los últimos años, la ilustración se ha visto impactada por los diferentes avances tecnológicos en materia de softwares, hardwares y las diversas herramientas gráficas especializadas, influenciando no sólo las técnicas de ilustración, si no también, sus diversas aplicaciones comerciales dentro del mercado. De la misma manera, la narrativa transmedia ha provocado una aceleración en el desarrollo de la disciplina en Colombia, ofreciendo una amplia y diversificada oferta de ilustradores en todas las categorías y las diversas técnicas de ilustración. (Santos, 2015, p. 25).

3. 1. La Ilustración como Fenómeno Narrativo

La visión, siendo el más invadido de los sentidos, ha sido el vehículo popular y la estrategia más eficaz para solidificar lo que consideramos real. A través de ella, cada mirada, cada artefacto, cada época, cada generación de creyentes, crea un arco narrativo... (Rodríguez, 2019, p. 20)

La ilustración como fenómeno narrativo, tiene la función de introducir al receptor activamente en un discurso retórico en donde es este el encargado de decodificar la información y el conocimiento contenido en la imagen. (Ortega, 2014, p. 246)

Para Rodríguez (2019) la ilustración es un puente a través del cual “el ser humano interpreta, reconstruye y encarna las narraciones mediante metáforas y símbolos”, integrando la razón a una experiencia estética. Es por tal razón que a través del discurso retórico la ilustración mantiene una relación de reciprocidad con la literatura, haciendo de éstas “una unión de esfuerzos y superación en pos de una estética más elevada” entre el escritor y el ilustrador mismo. (p. 79 - 80)

Mitchell (2009), en su libro ‘Teoría de la Imagen’, investiga acerca de la interacción entre las representaciones visuales y verbales, en su mayoría dentro de la literatura y las artes, definiendo este término como una serie de “asociaciones políticas, culturales, semióticas y estéticas, que tiene que ver con ‘el estar en lugar de, o de actuar por’” (Mitchell, 2009, p. 12), proponiendo lo que él llama, un ‘giro pictorial’, donde, en esta era postmoderna, la digitalización y las reproducciones electrónicas “han producido nuevas formas de simulaciones e ilusionismo visual con un poder sin precedentes” (Mitchell, 2009, p. 12), que sumado al fenómeno de la globalización que la tecnología actual nos permite, es sensato asegurar que nuestra cultura se encuentra totalmente dominada por las imágenes (p. 22).

3. 2. Ilustración Editorial

La revista ‘El Malpensante’ (Rodríguez, 2019), una de las editoriales más importantes y una institución con autoridad en el campo cultural editorial y de alto prestigio en áreas como el periodismo literario, la ilustración y diseño gráfico en Colombia (p. 20), considera que las editoriales, en materia de imprentas, talleres y oficios, han jugado un papel sumamente importante en el desarrollo cultural de la sociedad,

4. Antropología

Cruz (1971) en el texto Sentido antropológico del mito, explica lo siguiente:

El mito es un símbolo desarrollado en forma de relato, articulado en un tiempo y en un espacio no coordinables con los de la historia y de la geografía críticas. Así, por ejemplo, el destierro es un símbolo primario de la alienación humana; pero la historia en que se narra la expulsión de Adán y Eva del paraíso es una leyenda mítica —un símbolo de segundo grado—. A través de la función hierofánica, pancrónica y paradigmática (intencionalidad del mito), el mito revela simbólicamente las cosas, lo cual es irreductible a todo intento de traducir a lenguaje corriente un texto cifrado. Desde este punto de vista, el mito no tiene una función etiológica (o racional-explicativa), como las ciencias y la historia: no es una historia ocurrida en un tiempo, ni una explicación. Aunque la conciencia mítica parece a simple vista una conciencia indivisa (el hombre mítico, diría GUSDORF, «es el hombre de la conciliación y de la reconciliación, el hombre de la plenitud»), adherida afectiva y prácticamente al conjunto de las cosas, la realidad no es tan simple. La conciencia mítica, estructurada en un plano más bajo que el del relato y el de la leyenda, aflora sin embargo en la palabra en forma de relato. (Cruz, 1971, p. 55-56)

Cruz (1971) continúa en el texto afirmando que:

El mito no surge, pues, al nivel de los procesos intelectuales; sus raíces son afectivo-intelectivas, coordinadas en el plano de la vivencia elemental. El mito no es una emoción, sino la expresión de una emoción: una emoción convertida en imagen. No se trata de una expresión física, sino simbólica, ya que hay un proceso de objetivación. Si el simbolismo lingüístico conduce a una objetivación de las impresiones sensoriales, el simbolismo mítico conduce a una objetivación de los sentimientos. En los actos simbólicos que se refieren al mito las emociones se proyectan hacia afuera, pero no se dispersan y se

4. Antropología

Cruz (1971) en el texto *Sentido antropológico del mito*, explica lo siguiente:

El mito es un símbolo desarrollado en forma de relato, articulado en un tiempo y en un espacio no coordinables con los de la historia y de la geografía críticas. Así, por ejemplo, el destierro es un símbolo primario de la alienación humana; pero la historia en que se narra la expulsión de Adán y Eva del paraíso es una leyenda mítica —un símbolo de segundo grado—. A través de la función hierofánica, pancrónica y paradigmática (intencionalidad del mito), el mito revela simbólicamente las cosas, lo cual es irreductible a todo intento de traducir a lenguaje corriente un texto cifrado. Desde este punto de vista, el mito no tiene una función etiológica (o racional-explicativa), como las ciencias y la historia: no es una historia ocurrida en un tiempo, ni una explicación. Aunque la conciencia mítica parece a simple vista una conciencia indivisa (el hombre mítico, diría GUSDORF, «es el hombre de la conciliación y de la reconciliación, el hombre de la plenitud»), adherida afectiva y prácticamente al conjunto de las cosas, la realidad no es tan simple. La conciencia mítica, estructurada en un plano más bajo que el del relato y el de la leyenda, aflora sin embargo en la palabra en forma de relato. (Cruz, 1971, p. 55-56)

Cruz (1971) continúa en el texto afirmando que:

El mito no surge, pues, al nivel de los procesos intelectuales; sus raíces son afectivo-intelectivas, coordinadas en el plano de la vivencia elemental. El mito no es una emoción, sino la expresión de una emoción: una emoción convertida en imagen. No se trata de una expresión física, sino simbólica, ya que hay un proceso de objetivación. Si el simbolismo lingüístico conduce a una objetivación de las impresiones sensoriales, el simbolismo mítico conduce a una objetivación de los sentimientos. En los actos simbólicos que se refieren al mito las emociones se proyectan hacia afuera, pero no se dispersan y se

agotan en esa exteriorización (como en las meras expresiones físicas de ira, palidez, etc.), sino que se concentran, se condensan, se intensifican, haciéndose persistentes y duraderas. Ahora bien, las imágenes en las que vive el mito no son conocidas como imágenes, como símbolos, sino como realidades. (Cruz, 1971, p. 57)

Además, el autor analiza el símbolo desde dos mecanismos desde dónde surge el símbolo: Condensación y desplazamiento. Al respecto, Cruz (1971) asegura:

La condensación no es mera asociación, sino fusión de varias imágenes en una nueva síntesis. Sólo puede haber desplazamiento entre los elementos de una condensación: el centro afectivo puede desplazarse de un elemento a otro; el elemento afectado funciona como «figura», los demás funcionan como «fondo». El desplazamiento tiene un papel secundario —el de disfrazar—. Pero en el símbolo, lo primario es la condensación. Precisamente la imaginación tiene función condensadora, sintetizante. El símbolo es el modo por el cual se reconstruye incesantemente la vida interior. Entonces el símbolo es la representación de un complejo, la proyección del dinamismo del complejo. «El símbolo representa un complejo en trabajo, un complejo en vías de transformación, de evolución, un complejo que trata de asimilar elementos nuevos» El complejo se desarrolla en todos los niveles de la psique. (Cruz, 1971, p. 53-54)

5. Semiótica

En un sentido general es una ciencia encargada del estudio del signo. La palabra semiótica procede del griego σημειωτικός, (sēmeiōtikós) σημείον, semeíon ('signo') + -τικός ('tikós', 'relativo a'), a su vez la palabra semiología proviene del griego σημείον, semeíon ('firme') + -λογία ('-logía', 'tratado, estudio'). (Ferrer & Gómez, s.f.)

Sin embargo, suele llegarse a una confusión con estos términos. En definitiva, se puede decir que, el término semiótica se utiliza más en las culturas anglosajonas (EE. UU., Inglaterra) y el de semiología, en el ámbito europeo continental. La distinción más generalizada entiende la semiótica como el estudio de los signos, su estructura y cómo se relacionan el significante y el significado. Por su parte, la semiología se entendería más como el estudio de los signos en toda su globalidad. (Ferrer & Gómez, s.f.) Para las contemplaciones contenidas en este trabajo de grado, el uso de los términos será equivalente.

En una definición más específica, la semiótica o semiología estudia tanto la comunicación escrita como la oral y la visual. En esta última se incluiría el estudio del signo gráfico. El filósofo Charles Sanders Peirce (1839-1914), plantea la semiótica como una "ciencia del pensamiento" que responde al interrogante de cómo el ser humano conoce el mundo que lo rodea, cómo lo interpreta y cómo crea el conocimiento y lo transmite. "Un signo es todo lo que se refiere a otra cosa (referente); es la materia prima del pensamiento y, por lo tanto, de la comunicación". (Ferrer & Gómez, s.f.)

Los teóricos principales que desarrollaron una base teórica del estudio semiológico fueron: el lingüista suizo Ferdinand de Saussure y el filósofo americano Charles Sanders Peirce. Por ello es de suma importancia abordar las propuestas alrededor del concepto de la imagen y el signo que mencionan estos autores.

Por otro lado, el modelo de C.S. Peirce, se establece como una evaluación de la realidad más pragmática, poniendo en su teoría como eje el signo al otorgarle una capacidad de producir sentido. A diferencia de Saussure potencia la figura del interpretante en el proceso de significación, propone una concepción triádica del signo (Ferrer & Gómez, s.f.):

1. El signo o el representamen
2. El objeto
3. El interpretante.

5.1. Con qué Modelo se Trabaja

Es importante remarcar que, si bien la idea de sistema diádico que se halla en los estudios semiológicos de Ferdinand de Saussure (cuyo concepto de “sistema” fue sustituido por el de “estructura”, en estudios posteriores), el carácter netamente lingüístico de su enfoque riñe con el sentido pragmatista del signo activo que se requiere para enmarcar el devenir semiótico de la imagen dentro de un campo relacional abierto (Ferrer & Gómez, s.f.). Es por ello que nuestra base semiótica deriva de la metodología peirceana.

5.1.1. El Signo

El signo puede ser definido como aquello que hace referencia a otra cosa (referente); es la materia prima del pensamiento y, por lo tanto, de la comunicación. Un signo se interpreta. Los signos los podemos encontrar en las palabras, las imágenes, los sonidos, los actos y/o los objetos. Los signos no tienen ningún significado por sí mismos, nosotros les damos un sentido cuando los interpretamos.

(Ferrer & Gómez, s.f.).

Un signo se crea (del referente) y se le da un sentido, este es interpretado (descodificado). Para tener significado se tiene que interpretar. Se forman en la propia sociedad, por eso, dependerá de la cultura y el contexto en que los encontramos. Incluso puede darse el caso de un mismo signo interpretado de manera diferente, "pues cada sociedad tiene sus propios códigos y valores culturales; podemos considerar las imágenes como signos, es decir, están en representación de alguna cosa". (Ferrer & Gómez, s.f.).

5.1.2. El Objeto

En lo que se refiere a la teoría del objeto, para Peirce, los seres humanos son ya signos de por sí. La vida entera y nuestros pensamientos son signos. Pero él fue incluso más lejos: cualquier otra cosa que pueda ser alguna cosa, también puede ser considerada como signo. Más allá del umbral antropológico y logocéntrico, la generalidad del concepto de signo llega hasta la afirmación de que "todo el universo está impregnado de signos, si no es que está compuesto exclusivamente de éstos" (Santaella, 2001, p. 417).

5.1.3. Clasificación del Signo Según Pierce

Pierce denomina el signo como tricotomía en el mismo sentido de la teoría trídica de las categorías del ser. Parte de la misma constitución tiránica del signo y la refiere a la relación propia de las categorías universales.

Los signos se dividen en tres tricotomías; "primer, si el signo en cuanto tal es mera cualidad, existe real o ley general; segundo, si en la relación del signo con su objeto, el signo tiene algún carácter en sí mismo, o en alguna relación existente con el objeto, en su relación con su interpretante; tercero, si el intérprete lo representa como un signo de posibilidad, como un signo de hecho o como un signo de razón" (Pierce, 1903.) citado por Restrepo (1990, p. 39)

Para nuestro estudio, tomaremos como referencia la segunda tricotomía; la cual, se refiere a la forma del signo en su fundamento que se conecta con el objeto que representa.

5.1.4. Ícono

Es ícono cualquier signo que mantiene una similitud con el objeto representado. Hay una intención clara de mostrar las características visuales, formales y/o estructurales del objeto a representar. Dentro de este grupo podríamos incluir la mayor parte de las imágenes de la tradición pictórica occidental, así como los dibujos o fotografías con intenciones representativas.

5.1.5. Índice

No es su semejanza con el objeto lo que lo hace signo, sino el ser modificado por el objeto y mantener una relación física con su referente, es decir, hay una causa efecto.

5.1.6. Símbolo

“Todo símbolo en su origen es una imagen de la significada, una reminiscencia de un acontecimiento individual o una metáfora. sin embargo, el símbolo cumple su función de representar sin importar su similitud o analogía con el objeto y sin que exista una conexión real con él, lo hace sólo y únicamente porque es interpretado como representasen. Todo símbolo tiene orgánicamente unidos índices de reacciones e íconos de cualidades, pero su condición de representatividad no está dada por ellos sino por su convencionalidad constituida en ley culturalmente establecido, ya que debe ser aprendido”. (Restrepo, 1990, pág. 42).

5.2. El Símbolo desde el Punto Psicológico

Esto nos aparecerá más claro si consideramos que, en su formación, el símbolo depende de las emociones, tanto en el ambiente interno (donde se forma) como en el ambiente externo (donde se manifiesta y hacia dónde lleva), así como la historia de un simbolismo particular es el mejor modo de introducirse en la filosofía de una cultura, decía Mircea (1991) citada por Butnaru (2016):

El pensar simbólico no es exclusivo del niño, del poeta o del desequilibrado. Es consustancial al ser humano: precede al lenguaje y a la razón discursiva. El símbolo revela ciertos aspectos de la realidad, -los más profundos- que se niegan a cualquier otro medio de conocimiento. Imágenes, símbolos, mitos, no son creaciones irresponsables de la psique; responden a una necesidad y desempeñan una función: dejar al desnudo las modalidades más secretas del ser. Por consiguiente, su estudio permitirá un mejor conocimiento del hombre (Butnaru, 2016, p. 11-12).

Butnaru (2016) introduce en su texto que las cosas significan lo que son ellas mismas y a la vez algo más que ellas mismas.

Son entes inmediatos y a la vez símbolos. No obstante, la reflexión sobre el símbolo tiene que poner mucha atención en no quitar a lo natural el sentido real para no incurrir en el pansimbolismo; al mismo tiempo, pero, hay que reconocer el carácter simbólico de las cosas que no tienen sentido último en ellas mismas. Paul Ricoeur dio al símbolo una definición que indica con más precisión la diferencia entre el símbolo y "el carácter simbólico de las cosas", como lo expresaba Guardini.

Llamó símbolo a toda estructura de significación donde un sentido directo, primario y literal designa por añadidura otro sentido indirecto, secundario y figurado, que sólo puede ser aprehendido a través del primero.

Esta circunscripción de las expresiones de doble sentido constituye propiamente el campo hermenéutico. (Butnaru, 2016, p. 15).

Capítulo 3

Metodología Aplicada

1. Tipo de investigación

La investigación documental en su manera de ejecución, utiliza insumos y recursos principalmente de documentos escritos que pueden ser impresos, electrónicos, como: revistas, periódicos, páginas web, tesis, monografías, entre otras; documentos audiovisuales, entre los cuales se pueden mencionar: fotografías, mapas, ilustraciones, videos, radio, televisión entre otros. Cabe mencionar que, un limitante en el acercamiento al material impreso alojado en bibliotecas es la pandemia del Covid-19, ya que, debido al confinamiento nuestra búsqueda de material es únicamente digital.

Existe, según Alfonso (1995) citado por Sc. Janett y Maradiaga (2015), una serie de pasos para desarrollar la investigación documental y hacer de ésta un proceso más eficiente, conducente a resultados exitosos. Debe considerarse, sin embargo, que dicho procedimiento no implica la prescripción de pasos rígidos.

El Método de Investigación Documental se desarrollará en cuatro fases, esto nos permite crear una lógica y un orden en la actividad investigativa.

2. Fases

2.1. Planificación.

Consiste en seleccionar, planear, delimitar el tema, elaborar un esquema de trabajo. Con la definición del tema y el planteamiento del problema, es importante definir estrategias que nos permitan operar el problema de manera real. Para esto debemos considerar algunos aspectos necesarios básicos como: rastreo de información, investigación de documentos, revisión de antecedentes, revisión de contexto, análisis en el campo epistemológico, observación de referentes visuales.

Alternando con técnicas y/o herramientas de investigación como lo son la narrativa, entrevistas semiestructuradas, triangulación y diario de campo.

2.2. Recolección de la Información.

Lectura de documentos, acopio de información, elaboración de fichas. En esta fase se despliega una red de búsqueda que nos permita recolectar y documentarnos al máximo sobre el tema en diferentes tipos de recursos, los cuales, pueden ser: audiovisuales (videos, ilustraciones, fotografías, audios, programas de televisión y radio, etc.) documentos escritos (monografías, tesis, páginas web, libros digitales etc.) Es importante indagar el material que otros autores han aportado al tema que investigamos, ya que, nos permite entrar en mayor profundidad para delimitar y desarrollar bases sólidas que justifiquen la investigación. Sin embargo, aunque se especifique una fase para la recolección de la información, esta acción se verá abordada durante toda la investigación. En esta fase, además de la recolección de información de otros autores, dispondremos de la encuesta semiestructurada con preguntas abiertas y cerradas como otro instrumento para adquirir datos que aporten desde la muestra mayor contexto a la investigación.

2.3. Análisis e Interpretación de Información.

Clasificar la información de acuerdo con el esquema de trabajo. Después de escoger la bibliografía realizamos una primera lectura, de forma exploratoria, para comenzar a depurar y clasificar los textos, imágenes y demás contenido que aporte valor al proyecto. Así logramos reconocer el campo de estudio y ubicar las principales ideas que nos permitirá delimitar aún más nuestra investigación. Se debe realizar una clasificación específica en las imágenes, cuya necesidad es el cumplimiento del primer objetivo general, en el cual, se plantea un análisis semiótico de las

ilustraciones y grabados realizados en el ámbito editorial de Europa occidental (siglo XIX y anteriores) y en latinoamérica, con el fin de tener referencias para la interpretación visual a la hora de representar una narración.

En esta fase utilizaremos la herramienta de triangulación para trabajar en conjunto con la metodología de doble diamante.

2.4. Redacción y Presentación del Esquema de Trabajo de Investigación.

Utilizar técnicas de redacción y estructura del trabajo. A este punto empezaremos a redactar el trabajo escrito, con el esquema de los temas tratados involucrados en el desarrollo del problema descubrimientos y conclusiones obtenidos a través del proceso de investigación

3. Metodología Doble Diamante

“Es una metodología de diseño de la innovación desarrollada por Design Council” (GammaUX, 2021). Con este modelo, se busca dar solución a problemas que correspondan con las necesidades de las personas. Este procedimiento contiene 4 fases:

3.1. Descubrir

Entender la problemática e indagar sobre ideas e hipótesis adecuadas que aborden la necesidad de la interpretación de textos a través de ilustraciones, en esta búsqueda se incluye las técnicas ilustrativas, los mitos y leyendas a ser representados, referencias visuales y medios de difusión. Básicamente esta etapa nos ayuda a contextualizar más la investigación generando ideas que luego serán testeadas. Instrumentos como la encuesta nos proporcionan información sobre el

usuario: que conoce, opina, cree acerca del tema, caso concreto, los mitos y leyendas de la región andina colombiana.

3.2. Definir

Desarrollar los objetivos, saber qué es lo importante; para ello es la búsqueda de símbolos y signos, y demás funciones que nos permitan realizar una buena comunicación visual. Generamos un moodboard, el cual, permite una organización en las ideas y referentes visuales y narrativos del contexto de la investigación. Definimos el alcance del proyecto para el primer prototipo según el contexto y testeo del usuario en la primera fase. Por ende, debido a las condiciones de salud mundial actual, se descarta todo aquello que no sea digital y definimos instagram como principal canal de difusión.

3.3. Desarrollar

A este punto comenzamos el trabajo de diseño para proponer soluciones. Creamos múltiples bocetos de ilustraciones, diagramación, paletas de color, tipografías, formas, etc., que nos ayudan a refinar las ideas. Esta es la etapa más iterativa y es donde ponemos a prueba el trabajo de los procesos anteriores. Desarrollaremos ilustraciones para las siguientes narraciones:

- El mito de El Cucacuy (Boyacá)
- La leyenda de La Aparición del Maíz (Cundinamarca)
- El mito de La Cabellona (Antioquia - Santander)

3.4. Entregar

Para esta fase se pone a prueba el prototipo, realizaremos un testeo que se implementará en instagram, será el canal base para la difusión del proyecto. Analizaremos la reacción del usuario ante el producto, las interacciones, comentarios, preguntas y respuestas, me gusta. Estos son los mecanismos de instagram que nos arrojarán resultados estadísticos con los cuales podremos medir el feedback de los usuarios con respecto al desarrollo visual y narrativo del proyecto, de esta manera, conoceremos qué aspectos se deben mejorar para la continua adaptación.

4. Canales de Comunicación

Proponemos 3 canales de difusión:

4.1. Instagram

En esta aplicación usaremos herramientas como:

- Feed. Publicaciones sencillas y carruseles.
- Stories. Interacciones a través de preguntas, secuencias de stories.
- Reels. Videos de procesos de ilustración.

4.2. Canales alternos.

- Correo electrónico
- WhatsApp

5. Población y Muestra

Para la investigación, la población finita a la cual nos dirigiremos son adolescentes adultos colombianos entre los 18 a 28 años ubicados en la región Andina colombiana principalmente en Antioquia y deben usar la aplicación instagram; para ellos el uso de esta red social debe ser también para una búsqueda de conocimiento, aparte del entretenimiento que se ofrece generalmente. Los resultados en la adopción del proyecto por la muestra será registrado con las estadísticas de la aplicación y la cantidad de seguidores que logremos obtener al ponerlo en funcionamiento, por ende, los seguidores adquiridos deben tener intereses sólidos por los mitos y la leyendas o temas relacionados con el folclor y la cultura colombiana. Sin embargo, existe una muestra preliminar que nos permitió registrar datos e información que aportan a la investigación a partir de un formulario de preguntas semiestructuradas, aplicado en los primeros pasos de la investigación.

6. Recolección de Datos

6.1. Preguntas Generales.

Nombre, edad, sexo, ocupacion, escolaridad, ciudad, correo electrónico.

6.2. Preguntas Específicas.

1. ¿Cuál fue su primer acercamiento con los mitos y leyendas de la región Andina colombiana? (Familiares, amigos, colegio, etc.)
2. ¿Conoce las diferencias entre mitos y leyendas? si/no
3. ¿Cuáles mitos y/o leyendas de la región Andina conoce? ¿Cuál es su preferida?

4. ¿Le interesa saber acerca de las tradiciones orales de la región andina?
Explique por qué en cualquiera de las respuestas.
5. ¿Ha buscado y leído sobre mitos y/o leyendas en los últimos 5 años? Si su respuesta es Sí, cuéntenos ¿Por cuáles medios busca la información?
6. ¿Le gustan los libros ilustrados? Al responder Si, cuéntenos ¿En qué formato prefiere leerlos? Físico o Digital
7. ¿Considera efectiva la difusión de mitos y leyendas andinos en la actualidad?
Cuéntenos por qué.
8. ¿Le parece importante enseñar acerca de la cultura popular a las nuevas generaciones? ¿Porqué?
9. Para finalizar, ¿Conoce alguno de estos mitos y leyendas?
 - a). Leyenda de la aparición del maíz
 - b). Mito El Cucacuy
 - c). Mito La patasola
 - d). Leyenda La India Mirthayú
 - e). Mito La Cabellona
 - f). Leyenda El espanto del pueblo
 - g). Ninguno

7. Indicadores de Evaluación

Evaluaremos si las variables técnicas de la ilustración elegida y el canal de divulgación son adecuados para el proyecto, revisaremos si el impacto social ha alcanzado el objetivo para el cual fue creado. Será comprobado por medio de las estadísticas de instagram, analizaremos los resultados a través de indicadores de crecimiento, interacción, me gusta, guardados, compartidos, comentarios, seguidores nuevos, nos ayudarán a identificar tendencias en el comportamiento de la muestra con respecto a los 2 mitos y 1 leyendas de la región andina ilustrados y publicados para la prueba piloto de la investigación.

Confiando en los resultados, determinaremos la eficacia del proyecto y la posibilidad de proyectar su durabilidad más allá de la presente investigación.

8. Plan de Trabajo

A continuación se presenta el plan de trabajo de forma secuencial.

1. Recolección del material investigativo y estructuración teórica.
2. Implementación de encuesta semi estructurada.
 - 2.2. Análisis de los resultados
3. Búsqueda de narraciones (mitos y leyendas) a interpretar y divulgar para la muestra piloto.
4. Depuración y creación de un tablero de inspiración o banco de imágenes de referencia para la creación de las ilustraciones (Moodboard).
5. Lectura a nivel semiótico de las imágenes encontradas.
6. Creación de la identidad en instagram.
 - 6.1. Nombre de la cuenta
 - 6.2. Logo de la cuenta
 - 6.3. Bocetos para la diagramación del feed
 - 6.4. Paleta de color
 - 6.5. Tipografía
 - 6.6. Línea gráfica
7. Creación de ilustraciones principales y complementos.
 - 7.1. Bocetos
 - 7.2. Digitalización
 - 7.3. Color
8. Creación definitiva de piezas gráficas para instagram, teniendo en cuenta.
 - 8.1. El tamaño
 - 8.2. Paleta de color
 - 8.3. Tipo de publicación
 - 8.4. Objetivo de la publicación

9. Plan de difusión en instagram.
 - 9.1. Objetivos
 - 9.2. Ejecución
 - 9.3. Aprovechamiento de canales de difusión en la aplicación (historias, feed, carruseles, reels, historias destacadas)
10. Difusión en canales alternos.
 - 10.1. Creación de base de datos (contactos, correos electrónicos)
 - 10.2. Diseño de piezas gráficas
11. Análisis de estadísticas y resultados.

9. Estrategia de Difusión

Para el sistema de difusión de nuestro proyecto 'Nido de Agüeros', se plantea un plan piloto en estrategia de Marketing Digital, basándonos en el medio por el cual presentaremos la propuesta que en este caso es la red social Instagram, evaluando a nuestro público a partir de las interacciones obtenidas entre estos y el contenido subido a la plataforma. Para esto, se establecen cinco objetivos utilizando el método SMART (Doran, 1981) que responden a limitaciones concretas en viabilidad, mensurabilidad y temporalidad, donde queremos centralizar nuestros esfuerzos.

[S]: ¿Qué? Objetivo Específico: Generar una comunidad de seguidores interesada en consumir y compartir contenido relacionado con la ilustración y los mitos y leyendas de la región Andina de Colombia.

[M]: ¿Cuánto? Objetivo Medible: Obtener un aumento de seguidores del 20% semanalmente.

[A] ¿Con qué? Objetivo Realista: Incentivar interacciones activas como comentarios, likes y shares con el público objetivo.

[R] ¿Con qué? Objetivo Realista: Incentivar interacciones activas como comentarios, likes y shares con el público objetivo.

[T] ¿Cuándo? Objetivo en tiempo: Posicionar la cuenta de Instagram como referente de ilustración cultural en la ciudad de Medellín en un mes.

9.1. Target

Idealizamos a nuestro consumidor como jóvenes bohemios entre los 18 a 28 años de edad, alternativos, con intereses culturales de la región andina, con gusto en la lectura y que disfrute de los espacios abiertos, es importante que su red social predilecta sea instagram, que le guste la cerveza o el vino; esta persona no es extremista en la alimentación. Un joven que posea intereses políticos y/o religiosos, con una actitud de escucha, reflexión y entendimiento.

9.2. Calendario de Publicaciones

Para el lanzamiento de la prueba piloto del proyecto, se estimó un mes de publicaciones, con una periodicidad aproximada de tres días por semana a partir del 20 de Abril del 2021 hasta el 16 de Mayo del 2021, como se muestra en la siguiente tabla.

Tabla 1

Calendario de publicaciones para la cuenta piloto 'Nido de Agüeros' en Instagram

Fecha de Publicación	Acción a Realizar	Sección de la Publicación
20 de abril de 2021	Creación de la cuenta @nidodeagueros en instagram.	N/A
25 de abril de 2021	Campaña de expectativa con cuenta regresiva para el lanzamiento.	Stories de Instagram
30 de abril de 2021	Publicación de piezas ' Quiénes somos '	Stories/ Destacadas de Instagram
3 de mayo de 2021	Publicación de las primeras 3 piezas conjuntas a modo de grid horizontal.	Feed de Instagram
	Carrusel que explica el proyecto y los integrantes.	
5 de mayo de 2021	Publicación logotipo de Nido de Agüeros con el fondo de la bandera de Colombia.	Imagen de perfil
	Pronunciamiento sobre el Paro Nacional 28A en Colombia y las demás problemáticas acontecidas.	Stories de Instagram

Fecha de Publicación	Acción a Realizar	Sección de la Publicación
9 de mayo de 2021	Publicación del grid con Ilustración de 'La Cabellona'	Feed de Instagram
	Curiosidades de los mitos.	Stories de Instagram
	Mito completo 'La Cabellona'	Stories de Instagram
11 de mayo de 2021	Publicación del grid con Ilustración del 'Cucacuy'	Feed de Instagram
	Mito completo 'El Cucacuy'	Stories de Instagram
	Video del proceso de creación de la ilustración.	Stories de Instagram
15 de mayo de 2021	Publicación del grid con Ilustración de la leyenda 'La Aparición del Maíz'	Feed de Instagram
	Leyenda completa 'La Aparición del Maíz'	Stories de Instagram
	Video del proceso de creación de la ilustración.	Stories de Instagram
16 de mayo de 2021	Curiosidades de los mitos y leyendas de la región Andina.	Stories de Instagram



Capítulo 4

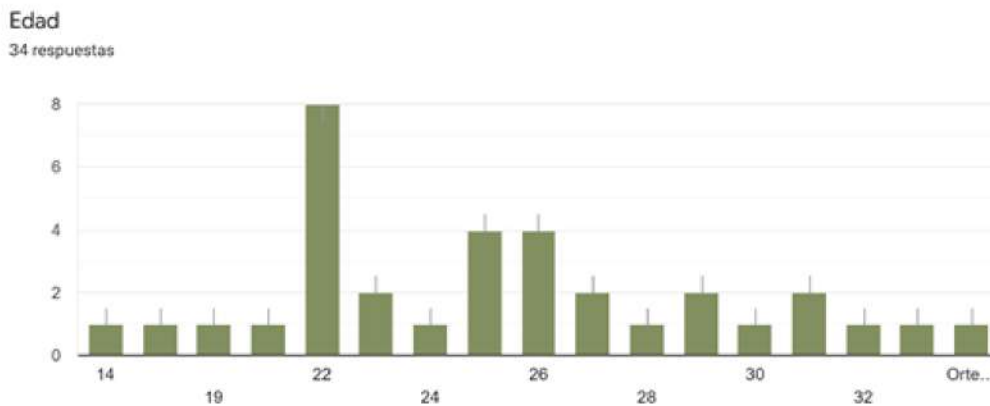
Análisis e Interpretación
de los Resultados

1. Desarrollo de la Encuesta Semiestructurada

Se planteó una propuesta de encuesta semi estructurada a un pequeño grupo de habitantes en el Valle de Aburrá con el objetivo de identificar el nivel de interés y conocimiento de las narrativas de la cultura popular en los jóvenes. A continuación se exponen los resultados obtenidos así como su respectivo análisis.

Figura 1

Grupo de edades de las personas encuestadas.

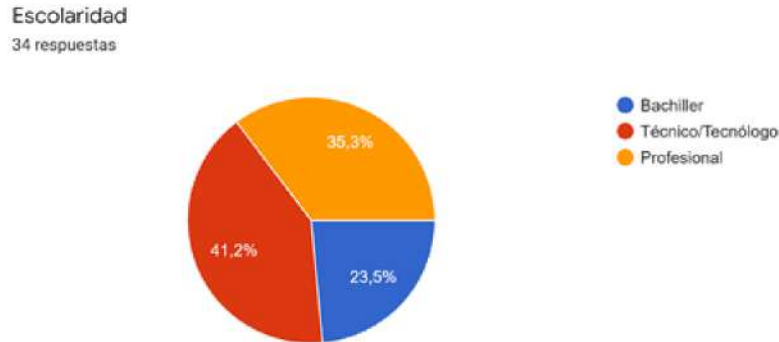


Nota: 34 personas participaron de la encuesta, donde la moda más común fue la edad de 22 años, conformando el 23% de los encuestados, el segundo rango de edad varía entre los 25 a los 27 años conformando el 12%, y el tercer rango oscila entre 29 a 31 años de edad siendo el 3% de los encuestados. Tales edades corresponden a las propuestas en el target objetivo.

Adicionalmente, tenemos un 50% conformado por mujeres y otro 50% por hombres, siendo el 73,5% de estos pertenecientes a la ciudad de Medellín, y un 17,6% de los diferentes municipios de Antioquia. Sólo un 10% afirmó ser de otras ciudades ajenas al departamento de Antioquia.

Figura 3

Nivel de escolaridad de las personas encuestadas

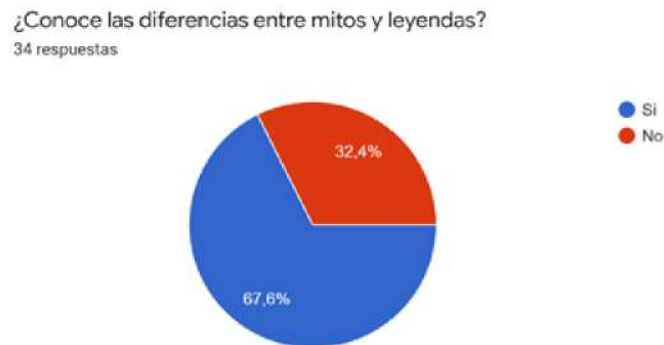


Nota: El nivel de educación y escolaridad jugó un papel muy importante en nuestra encuesta, nos permitió observar un mayor número en técnicos y tecnólogos, conformando el 41.2% de los encuestados, en segundo lugar con el 35.3% participaron profesionales, siendo bachilleres el 23.5% de los encuestados. Adicionalmente a esto, se pudo percibir que no existe una relación explícita entre el nivel de escolaridad y el conocimiento o desconocimiento de los mitos y las leyendas de la región, sin embargo la muestra, con una mayoría del 67,6%, manifestó el conocimiento de estos teniendo como mínimo un nivel de escolaridad bachiller.

Adicionalmente, ante la pregunta **‘¿Cuál fue su primer acercamiento con los mitos y leyendas de la región Andina colombiana?’**, obtuvimos que para el 84% de los encuestados, su primer acercamiento ha sido a través de la familia y el colegio, siendo el colegio el más relevante en la mayoría de la muestra, sin ser en el total de los casos el más efectivo.

Figura 4

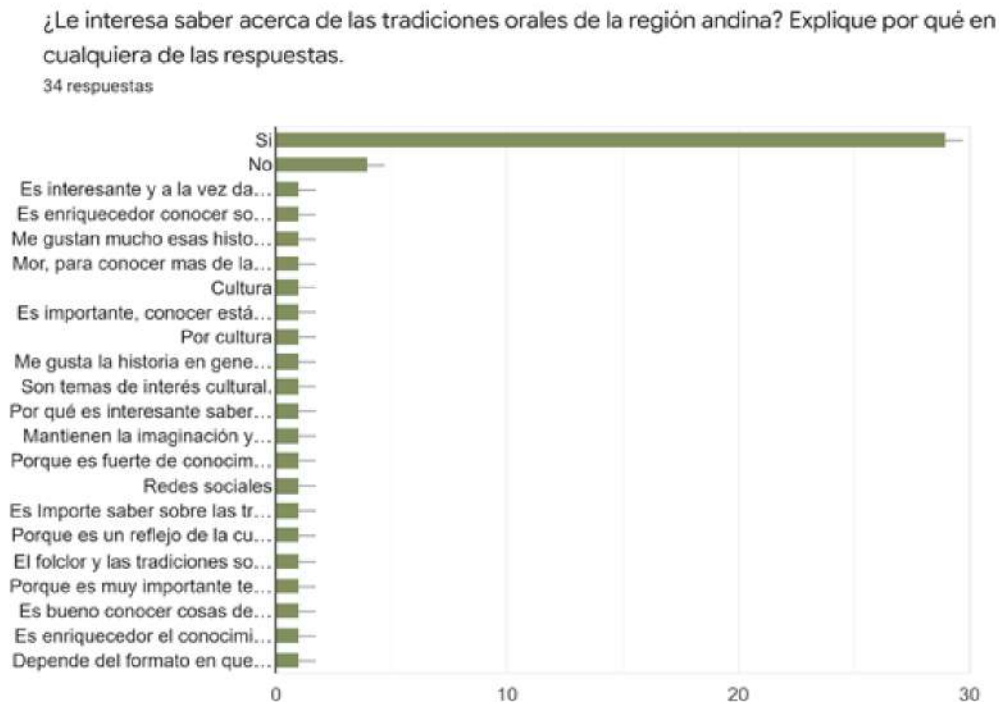
Conocimiento de las diferencias entre mitos y leyendas por parte de los encuestados



Nota: A pesar de que la mayoría de participantes saben diferenciar entre un mito y una leyenda con el 67,6% de participación, otro 32,4% no sabe la diferencia, siendo este un alto porcentaje de desconocimiento de una característica básica de la cultura regional. Como lo explicamos al principio, dada la complejidad de la tradición oral, los conceptos pueden usarse de forma indiscriminada y producir confusión a medida que traspasan una generación, como lo explica también Posse (1993).

Figura 5

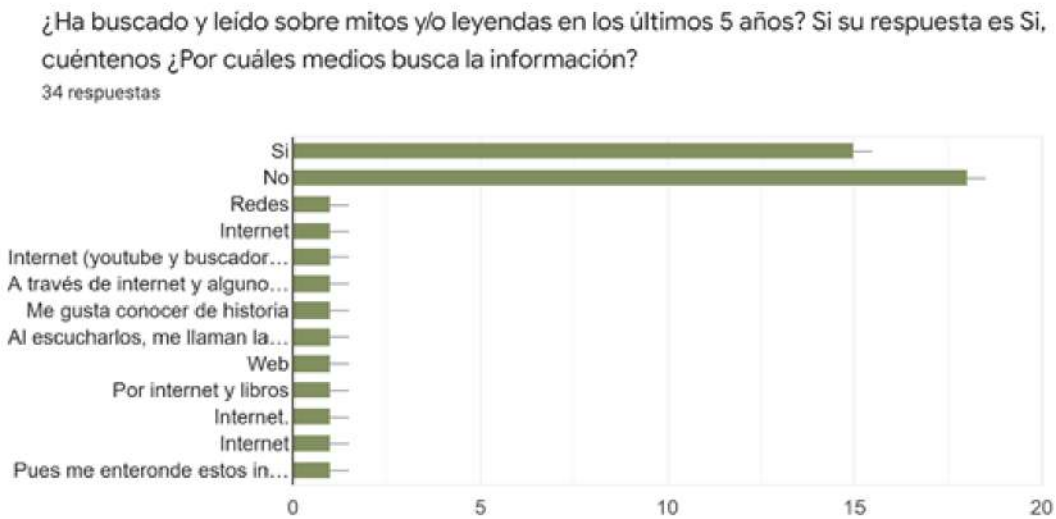
Nivel de interés de los participantes en las tradiciones orales de la región Andina de Colombia



Nota: El 85,3% manifestó una apertura positiva ante la temática de la investigación, con tal sólo el 11% manifestando poco o nada de interés. Del mismo modo, en el apartado para explicar ‘el por qué de su respuesta’, el 58% de las respuestas abiertas analizadas demostraron estar conscientes de que estas tradiciones aguardan un fuerte conocimiento cultural por parte de nuestros ancestros, nos describen como sociedad y es importante perpetuarlas a través del tiempo.

Figura 6

Nivel de búsqueda y lectura activa acerca de los mitos y leyendas por parte de los encuestados



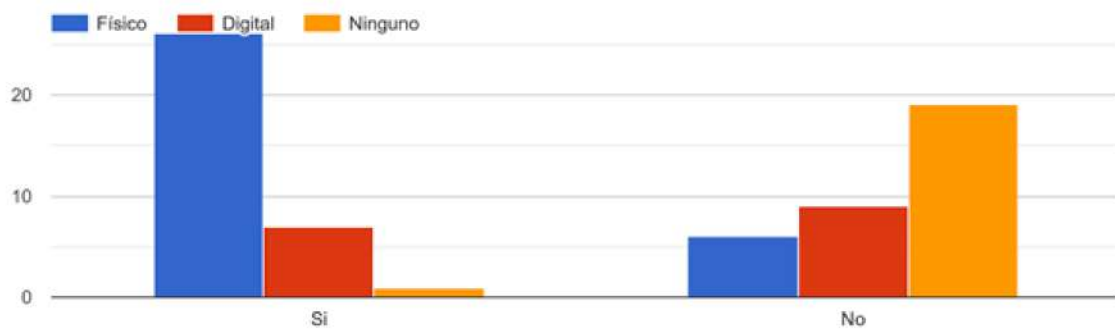
Nota: El 46% de los participantes ha buscado acerca de los mitos y leyendas en los últimos 5 años, siendo el buscador en la web con más respuestas relacionadas, dejando a consideración que las redes sociales probablemente no serían el canal principal de donde buscarían activamente de esta información, y que por lo tanto, para proyectos como estos es importante crear una estrategia digital que permita tener una mayor cobertura de las plataformas digitales.

Por otro lado, el 54% de los encuestados no han buscado, interactuado o investigado con esta temática en los últimos 5 años, y dados los antecedentes investigados, podemos evidenciar que de igual manera, el contenido de calidad con respecto al tema en las principales plataformas digitales es demasiado escaso.

Figura 7

Nivel de afinidad con los libros digitales y/o físicos

¿Le gustan los libros ilustrados? Al responder Si, cuéntenos ¿En qué formato prefiere leerlos?
Físico o Digital



Nota: Esta sin duda fue una de las respuestas más importantes dentro de nuestra encuesta puesto que nos permite entender el nivel de posicionamiento de la ilustración gráfica y lectura en los hábitos de consumo de la muestra seleccionada. 91% de nuestros encuestados respondieron de manera positiva ante la lectura, con un 77% de la muestra que prefiere los libros físicos, ante un 22% a los que les gusta consumir libros de manera digital. Sin embargo, debemos recordar que gran parte de este material bibliográfico y oral ha sido relegado de modernización y creatividad, saliendo de circulación o incluso dejando en estos libros imágenes anticuadas y de poca calidad (Ortiz & Zambonino, 2017), por tal razón consideramos pertinente insistir en estrategias que permitan dinamizar el desarrollo gráfico en problemáticas culturales.

Ante la pregunta '¿Considera efectiva la difusión de mitos y leyendas andinos en la actualidad? Cuéntenos por qué.', evidenciamos cómo, a pesar del simplismo en algunas respuestas, refuerzan en gran medida la justificación de este proyecto. La mayoría de nuestros encuestados coincide en que estas tradiciones, a pesar de ser valiosas e incluso, posibles promotores de las economías creativas y patrimonio de la memoria cultural, han ido quedando en el olvido, hasta el punto de no estar seguros si en las escuelas aún se hacen cargo de esta gran responsabilidad que es la enseñanza de este acervo. Por tal razón es imperativo reforzar estos contenidos como parte de un imaginario colectivo que pueda adaptarse a las necesidades de las nuevas generaciones.

Se destacan algunas respuestas:

- "Si, porque son tradiciones que podrían impulsar la economía, cultura y memoria histórica de zonas, además que son historias que dan pie a festivales y carnavales en diferentes zonas del país." Sebastián Vélez.
- "Recuerdo que fue en la escuela donde me enseñaron que eran mitos y leyendas, no conozco mucho sobre si todavía les enseñan a los niños sobre esto, pero las nuevas generaciones parecen no interesarse mucho en estos temas." Melissa Velásquez Cardona.
- "Considero que de algún modo es una cultura que se ha ido perdiendo así que no creo que esté siendo efectiva en este momento". Annie García.
- "Si, ya que es importante conocer las creencias de nuestros antepasados y tener un punto de vista sobre estas creencias y darnos de cuenta que cosas ya no son tan comunes en nuestra actualidad". Sebastián Arango.

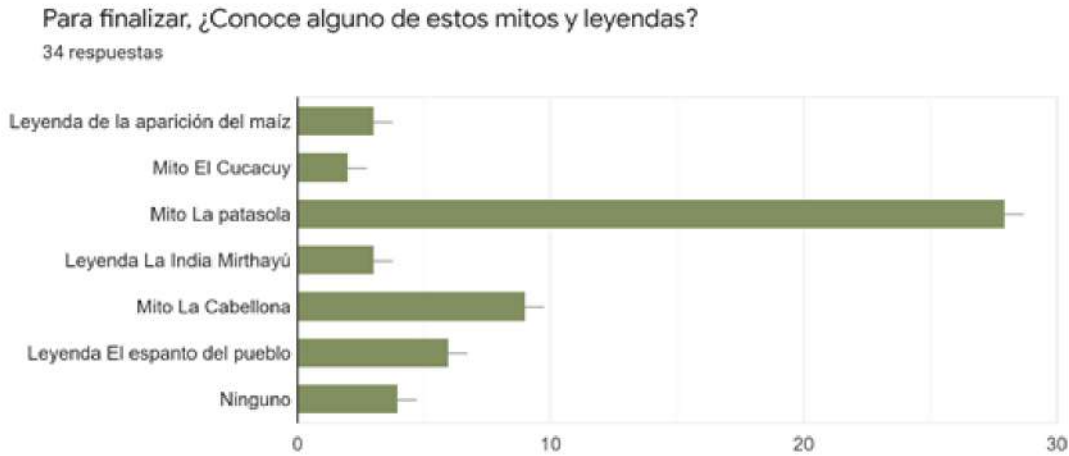
- "Creo que continúa siendo muy tradicional que sean los abuelos quienes cuentan este tipo de historias, entonces si hace falta que el sector cultural de la región fortalezca estas tradiciones, ya que el contacto con la ruralidad ha disminuido considerablemente y este ha sido la principal fuente de los mitos y de las leyendas. En Medellín el único evento que hace referencia al tema es el desfile anual de mitos y leyendas, pero no logra incluir y capturar la mayoría de la población del Valle de Aburrá." Diana Meneses.

- "No, ya nadie cree en eso". Manuela Hernández.

- "Actualmente poco se habla del tema". Hegnando.

Figura 8

Nivel de conocimiento de los mitos y leyendas más comunes de la región Andina



Nota: Las narrativas más populares según la encuesta son “Mito la patasola”, “Mito La Cabellona” y “Leyenda El espanto del pueblo” siendo un 89% de los encuestados personas que tienen conocimiento sobre algún tipo de narrativa cultural y el 11% de personas que no tienen algún conocimiento sobre un mito o leyenda regional en general. Tales estadísticas, en conjunto con otros elementos que serán explicados más adelante, fueron ítems importantes para la elección final de los mitos y leyendas que se ilustraron en este plan piloto.

Para finalizar este apartado, es preciso decir que la encuesta nos permitió tener un punto de referencia para implementar una estrategia en la difusión y el logro de los objetivos del proyecto, arrojó datos e información que normalmente no se encuentra fácilmente ni actualizada en las bases de datos universitarios y bibliotecarios de la ciudad. Gracias a la encuesta se facilitó la delimitación del proyecto en el contexto y el medio en cual se propuso.

2. Análisis de la Cuenta Piloto 'Nido de Agüeros' en Instagram

Para el análisis de los resultados obtenidos de las interacciones dadas en Instagram, usamos la herramienta "Estadísticas", como un facilitador más detallado del comportamiento de la cuenta en su periodo activo.

Figura 9

Estadísticas generales de la cuenta piloto 'Nido de Agüeros'



Nota: La plataforma digital de Instagram realiza una evaluación de las interacciones entre el público y cada una de las publicaciones de los últimos 30 días de actividad de la cuenta. Al 16 de mayo se realizaron un total de 83 publicaciones, compuestas por reels, historias informativas, historias interactivas y posteos sencillos.

El resumen de los 30 días dependiendo de la actividad diaria, sin embargo nuestra presencia como administradores y creadores de contenidos digitales fue constante y estable, lo que permitió un buen flujo en el desarrollo de las tareas dentro de la red social y unas estadísticas de interacción y el crecimiento dentro de las expectativas esperadas.

Es preciso aclarar, que dentro de la estrategia de marketing digital propuesta inicialmente, no teníamos previsto los sucesos sociales que ocurrieron desde el Paro Nacional del 28 de abril de 2021 hasta la fecha en la que se escribe este trabajo, y cómo estos repercutieron directamente en las dinámicas de las redes sociales y afectaron de sobremanera, la atención del nuestro público. Debido a esto, vimos la necesidad de sumarnos a la conversación y adaptar el contenido de 'Nido de Agüeros' al contexto social de ese momento. A causa de esto, se evidenció un alcance más limitado y desinterés en temas en temáticas narrativas, pero aún así la interacción obtenida fue positiva y progresó con las publicaciones subsiguientes.

Figura 10

Cuentas alcanzadas en la cuenta piloto 'Nido de Agüeros'



Nota: El alcance de la cuenta hace referencia a la cantidad total de usuarios que vieron el contenido de la cuenta en los últimos 30 días, (18 Abr.-17 May del 2021, como se muestra en la gráfica). Adicionalmente, se obtuvieron los siguientes resultados:

- Impresiones (clicks): 2.549
- Actividad de la cuenta: 279
- Visitas al Perfil: 279

Figura 11

Interacciones del contenido de la cuenta piloto 'Nido de Agüeros'
(18 Abr.-17 May del 2021)



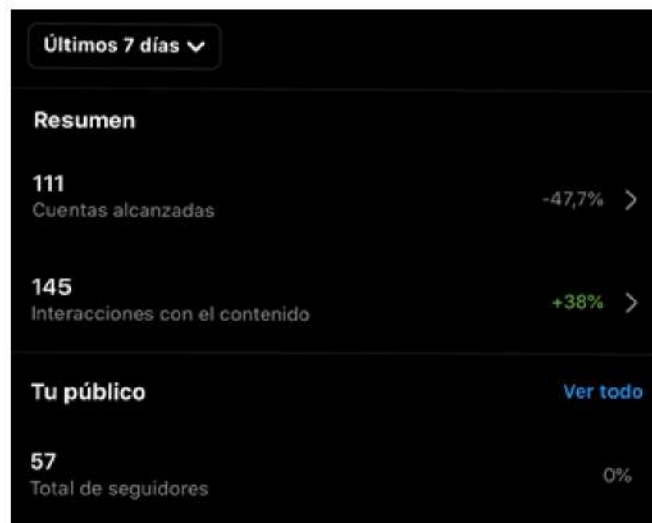
Nota: La mayoría de las publicaciones no tuvieron interacciones inmediatas, sin embargo paulatinamente se ganaban seguidores y nuevos descubrimientos, la interacción del público con el contenido creció.

2.2. Interacciones Totales en las Publicaciones (18 Abr.-17 May del 2021).

- Me gusta: 331
- Compartir: 12
- Interacción en historias: 6
- Respuestas en historias: 6

Figura 12

Estadísticas generales de la cuenta piloto 'Nido de Agüeros' (Últimos 7 días de publicación)



Nota: En el análisis en los últimos 7 días en la cuenta se evidenció un incremento de interacciones con el contenido de un 38%, y una disminución de alcance del -47%. Las impresiones o clicks en la cuenta disminuyeron en 16%, siendo el día Miércoles 12 de Mayo del 2021 el día que registró más actividad con un estimado de 58 interacciones.

Figura 13

Cuentas alcanzadas en la cuenta piloto 'Nido de Agüeros' (Últimos 7 días de publicación)



Nota: En el alcance de los últimos 7 días (11 May.-17 May del 2021) se obtuvieron los siguientes resultados:

- Impresiones (clicks): 1.109
- Actividad de la cuenta: 53
- Visitas al Perfil: 53

Figura 14

Interacciones del contenido de la cuenta piloto 'Nido de Agüeros' (Últimos 7 días de publicación)



**2.3. Interacciones de las Publicaciones Últimos 7 días
(11 May.-17 May del 2021).**

- Me gusta: 99
- Compartir: 2
- Interacción en historias: 1
- Respuestas en historias: 1

Las estadísticas de interacción y alcance arrojaron resultados positivos dentro del marco del tiempo trabajado y pese a las diferentes complicaciones sociales, manifestaciones y la contingencia de salubridad pública como el COVID-19, se destaca un buen balance sobre el manejo del tiempo para la elaboración de las piezas gráficas y presentación de estas por medio de la cuenta @nidodeagueros en la red social Instagram. Sobre los objetivos planteados en la estrategia de marketing digital, llegamos a las siguientes conclusiones:

[S]: Generar una comunidad de seguidores interesada en consumir y compartir contenido relacionado con la ilustración y los mitos y leyendas de la región Andina de Colombia.

Sí: Para el tiempo propuesto, consideramos que la cuenta, siendo creada y gestionada desde cero, tuvo un buen nivel de respuesta y apoyo por parte de los seguidores que ganó en ese lapso de tiempo, teniendo en cuenta adicionalmente, los esfuerzos de convocación que se realizaron por canales como Whatsapp y el correo electrónico.

[M]: Obtener un aumento de seguidores del 20% semanalmente.

Sí: Evidenciamos un crecimiento aproximado del 10% en seguidores por cada semana de publicación. Por desgracia, la obtención de datos más concretos se ve limitada debido a que la plataforma solicita que la cuenta tenga más de 100

seguidores para brindar esta información, una cifra que no conseguimos obtener. Sin embargo, cabe resaltar que a la fecha de este análisis, siguen aumentando el número de seguidores reales, donde no solo estudiantes sino también maestros hacen parte de esta iniciativa.

[A]: Generar contenido atrayente acerca de los mitos y leyendas andinas a través de la ilustración gráfica, semanalmente.

Sí: Se respetó el cronograma y se hizo cumplimiento oportuno de las fechas propuestas para la bocetación, digitalización y publicación de las piezas gráficas.

[R]: Incentivar interacciones activas como comentarios, likes y shares con el público objetivo.

Sí: Como proyecto piloto, priorizamos la interacción de los usuarios con el contenido, proponiendo Stories con encuestas y llamados a la acción a comentar y dar opiniones acerca del contenido, sin embargo estos últimos fueron los más difíciles de lograr en la cuenta directamente. Por otro lado, los integrantes logramos reconocimientos personajes de personas allegadas que encajaban en el perfil del consumidor ideal.

[T]: Posicionar la cuenta de Instagram como referente de ilustración cultural en la ciudad de Medellín en un mes.

No: Si bien se obtuvieron resultados favorables y positivos, fue un objetivo ambicioso para el periodo que se propuso. Estimamos que para lograr el posicionamiento deseado se requiere como mínimo 1 año de generación de contenido, alianzas estratégicas e inversión publicitaria.

3. Análisis Semiótico de los Mitos y Leyendas en la Ilustración

Figura 15

Ilustración Humorous Poems



Nota: Brock C.(1893) Humorous Poems (pág. 206). Ilustración. Recuperado de: <https://www.flickr.com/photos/britishlibrary/11303387396/in/album-72157659990533249/>
Imagen de dominio público

La ilustración realizada en tinta negra con la técnica de achurado que simula el grabado.

- **Signo no verbal:** por un lado la niña muestra miedo, se ve asustada y evitando que le hagan daño, hace un gesto de grito.
- **Signos táctiles:** Sus personas expresan mucho movimiento
- **Indicios:** La huella del autor, su trazo y su fluidez a la hora de dibujar.
- **Ícono:** Es una imagen figurativa, se apega a las formas de manera fiel a las humanas, naturaleza. Los animales tienen cierta personificación con unos gestos muy humanos.
- **Símbolo:** esta ilustración representa el aspecto convencional del miedo, su entorno, la disposición de los personajes; los tonos y matices oscuros simbolizan la fantasía, el miedo, el terror en un relato que puede ser infantil.
- **Estructura compositiva:** Se puede deducir en el personaje más grande un tono burlón y de poder sobre su víctima. Por ello su presencia se inclina y el ambiente se dirige a un punto focal, el cual, es la niña ubicada en el extremo izquierdo; además está más iluminado que el resto de la imagen.

Figura 16

La divina comedia, escena del canto XIII (Aquí las arpías brutas hacen su nido).



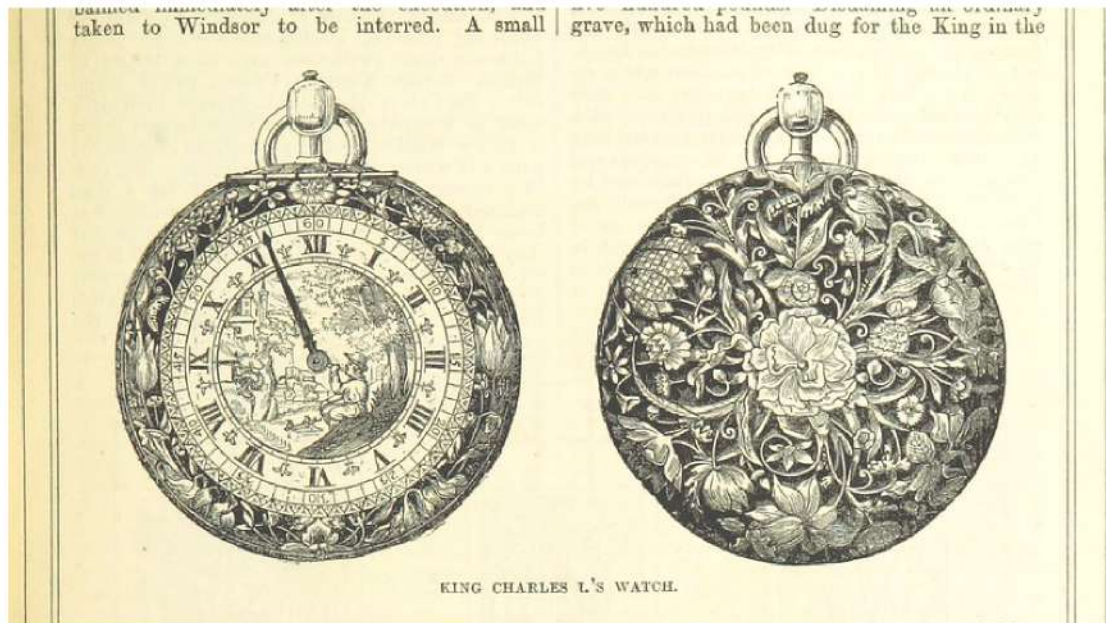
Nota: Doré G.(1861) La divina comedia, canto XIII (Aquí las arpías brutas hacen su nido). Grabado. Recuperado de: <https://www.todocoleccion.net/artes-grabados/gustave-dore-xilografia-c-1883-divina-comedia-dante-infierno-nido-arpas-grabado~x161611694>

Es una técnica de madera (aguafuerte interpretación) realizada para el libro de la divina comedia (infierno) escrito por Dante en el siglo XIX en el período del romanticismo en europa. Esta escena es del canto XIII (Aquí las arpías brutas hacen su nido). Los árboles toman forma humana rodeados de arpías, las cuales esperan atentos a los personajes del fondo que entran al bosque donde se encuentran ellas. Indicios: La huella del autor, el cual es un buen dibujante y posee gran manejo de la técnica del grabado.

- **Ícono:** Es una imagen figurativa, pero basado en figuras mitológicas frecuentemente híbridas, parte humana, animal o natural; dotándolos de personalidad y cierta personificación con unos gestos muy humanos.
- **Símbolo:** La ilustración representa una escena del libro la divina comedia, en ella aborda personajes mitológicos griegos que son las arpías que simbolizan suciedad y enfermedad, pero también son impartidoras de castigo, raptando a la gente y torturandolas de camino al tártaro (abismo usado como mazmorra).
- **Estructura compositiva:** En un plano general nos presenta como figuras principales la escena de las arpías y los árboles híbridos con gestos de estar a la espera y de encubrimiento, la iluminación atrae la mirada del espectador hacia ellas; en un segundo plano logramos descubrir a dos personajes que demuestran miedo y mesura al adentrarse en el bosque y estos son la causa de la actitud de los personajes iniciales.

Figura 17

The Book of Days. Edinburgh ; London (England ; Scotland)



Nota: Chambers, R. (1864) "The Book of Days. A miscellany of popular antiquities, in connection with the calendar (pág. 207) Ilustración. Recuperado de: <https://www.flickr.com/photos/britishlibrary/11240764756/in/album-72157674484666897/>

La imagen está compuesta por dos vistas ilustradas de un reloj de bolsillo, realizado con tinta y detalles con técnica de achurado. Es un diseño muy ornamental de tipo barroco; en la vista frontal hay una pequeña ilustración costumbrista, con un personaje principal que parece tocar una flauta y un paisaje en la profundidad .

- **Indicios:** La huella del autor, con una gran precisión para las líneas y detalles.
- **Ícono:** Es una ilustración altamente figurativa, se apega a las formas de manera fiel a las humanas y de la naturaleza.

- **Símbolo:** Representa una estética con una fuerte inspiración barroca y rococó donde prima el aspecto estético y la exaltación de lo bello. Su estructura genera armonía y simétrica.
- **Ley de la gestalt:** Figura fondo, está saturada en elementos más no en el uso de colores. Todos los personajes se dirigen hacia un punto central.

Figura 18

Danza Macabra o la Danza de la Muerte



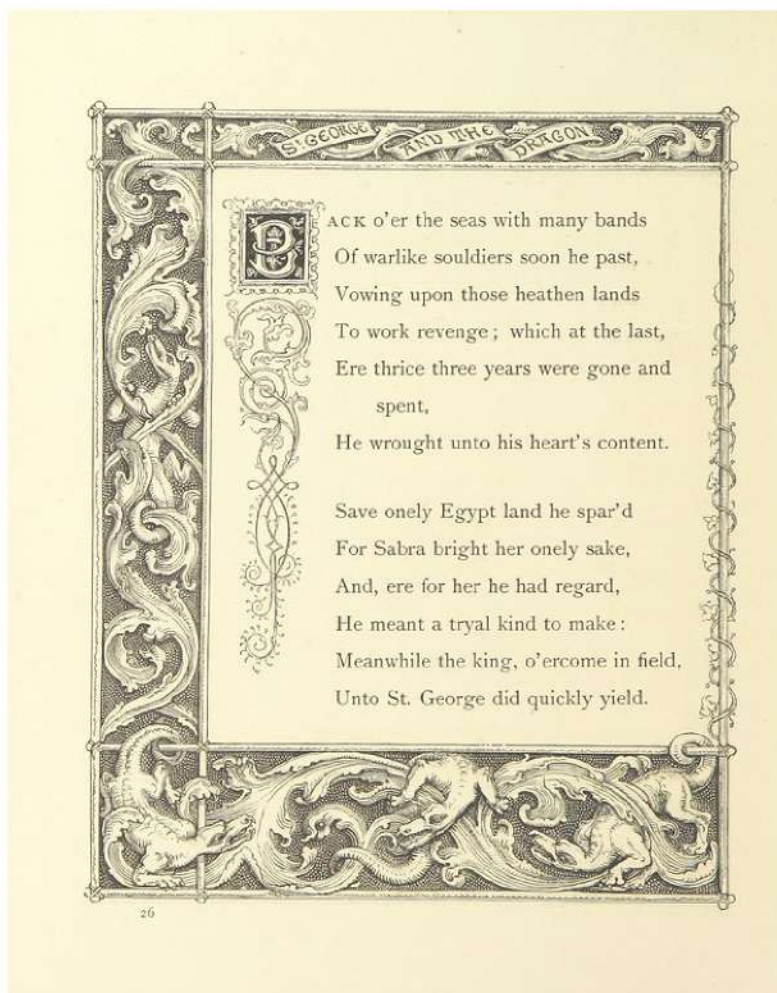
Nota. Wolgemut, M. (1493) The Dance of Death. Recuperado de: Wikimedia Commons. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Danse_macabre_by_Michael_Wolgemut.png

La Danza Macabra o la Danza de la Muerte podría remitirnos a la idea de un baile, pero en realidad se trata de una expresión artística principalmente gráfica sobre la relación del humano y la muerte durante la Edad Media.

- **Indicios:** Del autor, grabado tallado en madera y luego estampado en el papel.
- **Ícono:** Las representaciones son esqueletos con alta iconicidad, dotados de vida y personalidad.
- **Símbolo:** Simboliza la forma de pensar hacia la muerte en la edad media, que dice que la muerte es un igualador para todos los humanos y recordar que siempre está presente. Los esqueletos bailan y tocan instrumentos; el esqueleto a la derecha tiene el pelo largo para referirse a una mujer, tiene las tripas afuera simbolizando las enfermedades pandemias y guerras de la época.
- **Estructura compositiva:** Basado en una composición frontal sin perspectivas, sombras y detalles en líneas paralelas entre sí. La escena ocurre dentro de un cementerio debido a que el esqueleto acostado está en su propia fosa el otro esqueleto lo intenta sacar o animar.

Figura 19

St. George and the Dragon (in verse). London (England)



Nota. Franklin, J. (1868) St. George and the Dragon (in verse) pág. 50. Ilustración. Recuperado de: <https://www.flickr.com/photos/britishlibrary/11084475164/in/album-72157691107046960/>

Es un libro impreso con decoraciones en las márgenes que surgen de la tradición de los manuscritos iluminados cuyas miniaturas y ornamentos se realizaban en la tradición cristiana.

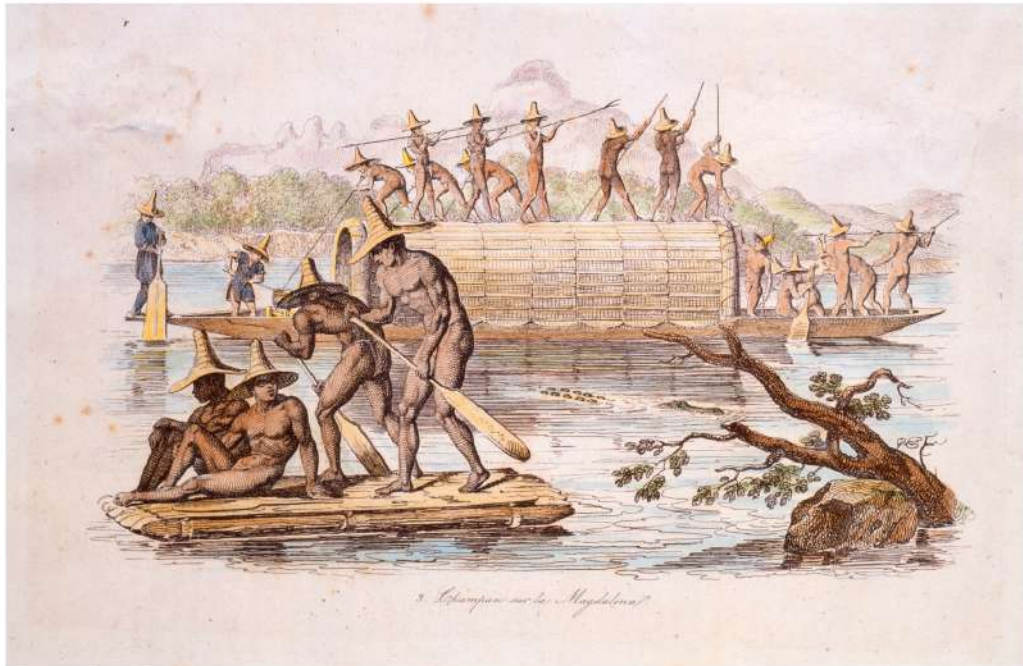
El libro hace referencia a la leyenda de San Jorge y el dragón cuyas fuentes más antiguas datan de Capadocia años XI y XII.

La página está compuesta en sus bordes por ornamentos naturales y dragones alusivos al tema del libro; en el encabezado se encuentra una cinta enrollada de ornamentos y pone el título del libro en inglés (St. George and the Dragon). En la página interna se encuentra un monograma característico de este tipo de publicaciones y un ornamento más decorativo.

La tipografía usada es una serif baskerville diseñada en 1757. La ilustración está compuesta en rectángulos cuya acomodación genera dinamismo entre las distintas piezas y usa figura fondo con detalles y sombras en la técnica del achurado característico de la técnica del grabado.

Figura 20

Champan sur la Magdalena (Champán en el Magdalena)



Nota. Désiré, F. (1823) Champan sur la Magdalena (Champán en el Magdalena) grabados antiguos sobre temas colombianos. Grabado iluminado. Recuperado de: <https://www.banrepcultural.org/coleccion-de-arte/obra/champan-sur-la-magdalena-champan-en-el-magdalena-grabados-antiguos-sobre>

Pertenece a una serie de ilustraciones realizadas por el francés François Désiré Roulin, quien documentaba la vida y costumbres de la época colonial.

- **Huella:** son ilustraciones grabadas talladas en madera o xilografía y luego son pintadas a mano por el autor posiblemente con acuarelas.

Es un grabado en linóleo realizado por el mexicano Leopoldo Méndez para la película La Emboscada. Las estampas monumentales de Méndez se correlacionan con el realismo y los modelos artísticos de representación acordes a los discursos nacionalistas de la época y a una visión idiosincrásica del pueblo mexicano.

- **Huella:** Son ilustraciones grabadas por el autor en linóleo, transferidas al papel.

- **Ícono:** es una ilustración con alto nivel de iconicidad, representaciones humanas, plantas y paisajes más figurativos.

- **Símbolo:** representa la lucha y rebelión del pueblo, el personaje es un jinete con una pistola en un campo de maíz que ya está seco y recogido.

El personaje principal y los montones de plantas secas son detallados en el trazo mientras que el ambiente es más expresivo, creados en una composición central con una perspectiva plana.

Para el caso de latinoamérica, el uso de la técnica del grabado bien sea en linóleo, xilografía o agua fuerte por artistas propios de la región, son escasos y poco se conoce del desarrollo de este proceso en siglos anteriores al siglo XX. Ya para este siglo la técnica coje fuerza y se expande en México, es allí donde encontramos los grabados más conocidos.

En general, los temas que se utilizan en latinoamérica para las ilustraciones en grabado son de tinte político y de revolución, es decir, es una técnica para la divulgación de las problemáticas del pueblo; a diferencia de la técnica en europa, cuyos temas son más variados y van desde lo estético o decorativo hasta situaciones populares y costumbristas.

Es un grabado en linóleo realizado por el mexicano Leopoldo Méndez para la película La Emboscada. Las estampas monumentales de Méndez se correlacionan con el realismo y los modelos artísticos de representación acordes a los discursos nacionalistas de la época y a una visión idiosincrásica del pueblo mexicano.

- **Huella:** Son ilustraciones grabadas por el autor en linóleo, transferidas al papel.
- **Ícono:** es una ilustración con alto nivel de iconicidad, representaciones humanas, plantas y paisajes más figurativos.
- **Símbolo:** representa la lucha y rebelión del pueblo, el personaje es un jinete con una pistola en un campo de maíz que ya está seco y recogido. El personaje principal y los montones de plantas secas son detallados en el trazo mientras que el ambiente es más expresivo, creados en una composición central con una perspectiva plana.

Para el caso de latinoamérica, el uso de la técnica del grabado bien sea en linóleo, xilografía o agua fuerte por artistas propios de la región, son escasos y poco se conoce del desarrollo de este proceso en siglos anteriores al siglo XX. Ya para este siglo la técnica coje fuerza y se expande en México, es allí donde encontramos los grabados más conocidos.

En general, los temas que se utilizan en latinoamérica para las ilustraciones en grabado son de tinte político y de revolución, es decir, es una técnica para la divulgación de las problemáticas del pueblo; a diferencia de la técnica en europa, cuyos temas son más variados y van desde lo estético o decorativo hasta situaciones populares y costumbristas.



Capítulo 5

Desarrollo del Proyecto

Fase 1

1.1. Recolección de Datos.

- Investigación documental en base de datos virtuales y documentos digitales (Cierre de bibliotecas debido a la contingencia de salud actual).
- Realización e implementación de una encuesta semi estructurada.
- Segmentación de referentes visuales.
- Delimitación de narraciones (mitos y leyendas) para posterior análisis semiótico, proceso de ilustración y difusión.

Fase 2

2.1. Recolección Bibliográfica de las Narraciones.

A continuación se relacionan los mitos y leyendas seleccionados desde su narración bibliográfica para ilustrar.

2.1.1. Mito de Antioquia - La Cabellona.

La Cabellona o Mechuda, es un mito de las montañas antioqueñas y santandereanas que aparece como una mujer de larga cabellera, con vestido también largo y con la particularidad de tener uñas muy largas. La Cabellona dicen los hombres que tiene una bellísima cara, pero se oculta con la inmensa cabellera que la cubre hasta los pies. Cuando la ven por las calles de los pueblos aparece caminando muy rápido y a veces anda por el aire, aparece y desaparece. En la ciudad del Socorro (Santander), este mito es conocido con el nombre de La Mechuda, que tiene la particularidad de que solamente asusta a las mujeres porque se cree que a ella no le gusta que otras mujeres puedan ser bellas como ella cuando vivía o incluso más bellas. (Campaz, s.f.)

2.1.2. Mito de Boyacá - El Cucacuy.

Se presenta como un hombre fabuloso que sale desnudo por las noches a calentarse en las parrillas. Lleva siempre en la mano un largo bordón en cuya extremidad prende de un calabazo que encierra varios demonios. Silva de un modo especial en la uña del pulgar, para que tal efecto se deje crecer; las gentes creen que se trata de un varón no bautizado y que tiene pacto con el diablo. (SINIC, s.f.)

2.1.3. Leyenda de Cundinamarca - La Aparición del Maíz.

Había una vez un grupo de familia muy pobre. Un día un miembro de ella llevó al mercado unas mantas y las cambió por unos gruesos y brillantes granos de oro que depositó en una bolsa. Poco después un ave negra le arrebató la bolsa y los granos de oro cayeron a la tierra. El dios Bochica los enterró. Más tarde el hombre los volvió a encontrar convertidos en plantas. Al querer arrancar una de ellas, la misma ave lo atacó y le arrancó las barbas para colocársela a los frutos de esas plantas. Los vecinos se enteraron y probaron esos granos que parecían de oro y éstos les agradaron. Desde ese día machacaron el maíz con unas piedras llamadas “manos de moler” sobre otras llamadas “metates”. Prepararon así harina, arepas, mazamorra, envueltos. Desde entonces los hombres del pueblo se quedaron sin barba. (SINIC, s.f.)

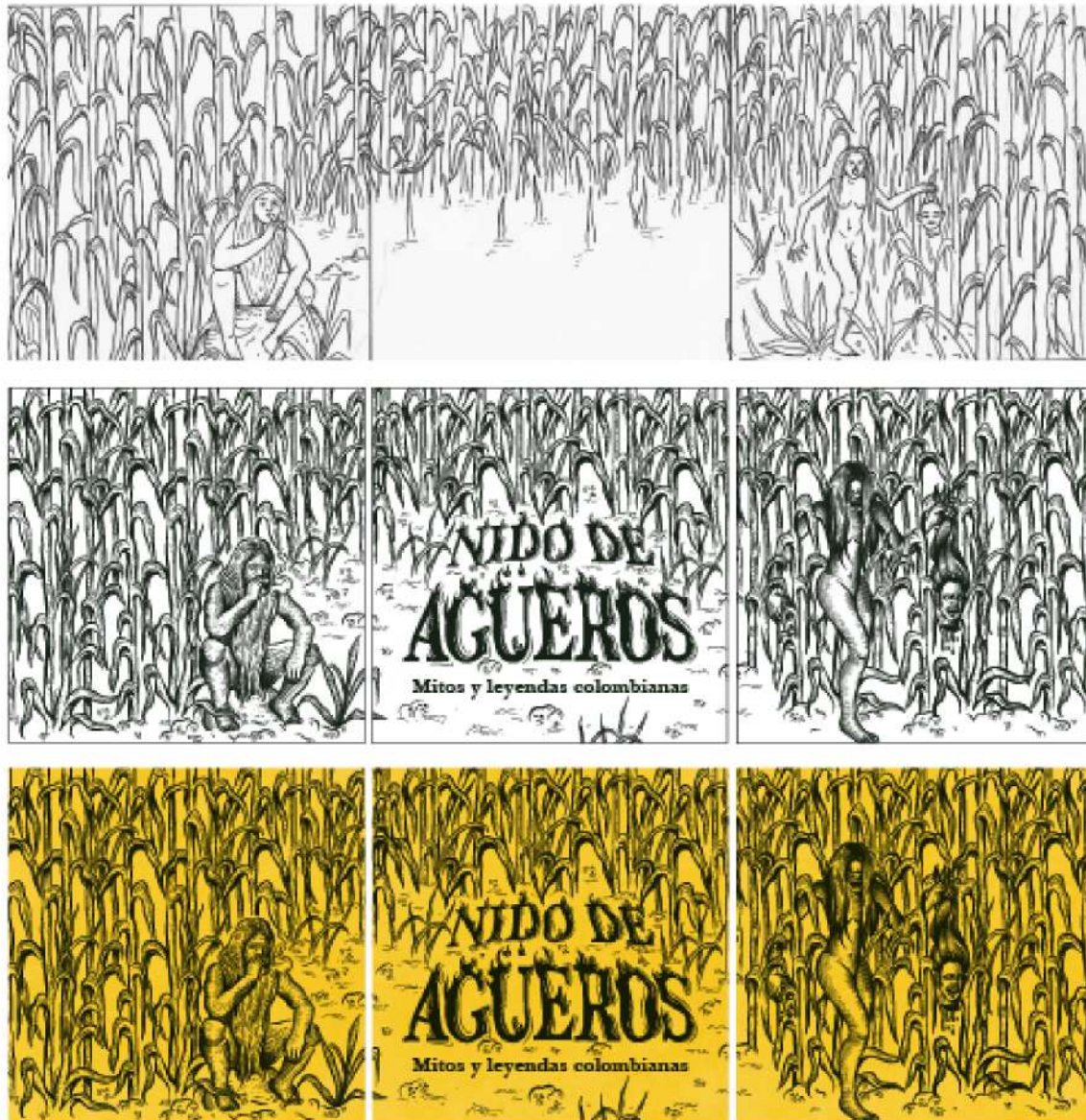
Fase 3

3.1. Proceso de Ilustración.

A continuación se mostrará el proceso de ilustración dividido en 3 etapas fundamentales: Bocetación, digitalización, colorización y diseño de la pieza final para publicación.

Figura 22

Boceto, digitalización, colorización del grid horizontal - Apertura de la cuenta



Nota: Elaboramos 3 piezas para la apertura de la cuenta, pensadas especialmente para que conectaran entre sí a modo de banner.

Figura 23

Bocetación, digitalización y colorización de ilustraciones complementarias



Figura 24

Bocetación, digitalización y colorización de la ilustración 'La Cabellona'



Figura 25

Bocetación, digitalización y colorización de la ilustración 'El Cucacuy'



Figura 26

Bocetación, digitalización y colorización de la ilustración 'La Aparición del Maíz'



Fase 4

4.1. Diseño de Piezas Finales para Divulgación.

Tipografía Principal y Tipografía Complementaria:

Títulos Principales - Baskerville Font Family

- Baskerville Roman
- *Baskerville Italic*
- **Baskerville Bold**
- ***Baskerville Bold Italic***

Cuerpo del texto - Open Sans Font Family

- Open Sans Regular
- *Open Sans Italic*
- **Open Sans Bold**
- ***Open Sans Bold Italic***

Figura 27

Paleta de colores definida para las piezas finales del proyecto piloto 'Nido de Agüeros'



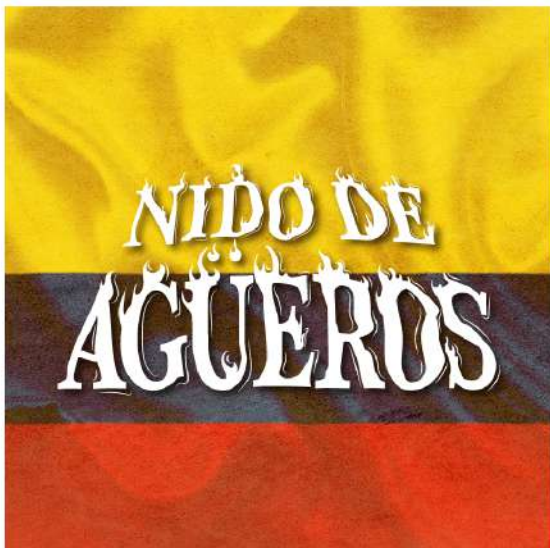
Figura 28

Logotipo oficial del proyecto piloto 'Nido de Agüeros'



Figura 29

Adaptación del logotipo oficial del proyecto piloto 'Nido de Agüeros' al Paro Nacional 28 abril



Nota: Dado el contexto social vivido en Colombia durante el tiempo de publicación activo en las redes, la estrategia digital se vio afectada por las adaptaciones del contenido del proyecto con respecto al tema.

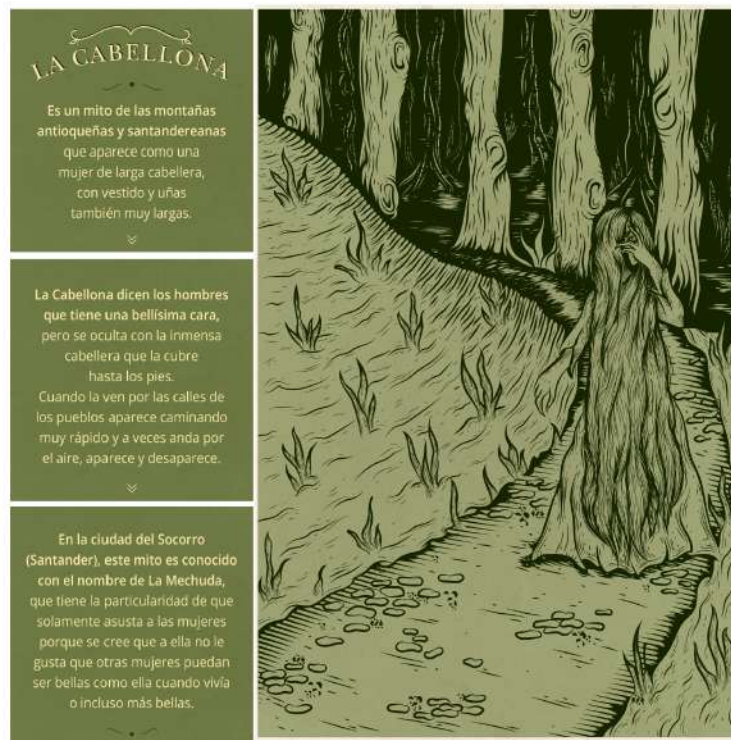
Figura 30

Piezas para el pronunciamiento oficial del proyecto piloto 'Nido de Agüeros' acerca del Paro Nacional 28 abril



Figura 31

Diagramación final y diseño de piezas para el mito 'La Cabellona'



Nota: La diagramación de las piezas está pensada para formar un grid tipo 'rompecabezas' en la página de perfil de Instagram, donde cada recuadro funciona de manera individual pero al integrarse tenemos las pieza completa.

Figura 32

Adaptación de piezas para Stories de Instagram del mito 'La Cabellona'



Figura 33

Secuencia de imágenes para gif proceso de ilustración del mito 'La Cabellona'



Figura 34

Diagramación final y diseño de piezas para el mito 'El Cucacuy'



Figura 35

Adaptación de piezas para Stories de Instagram del mito 'El Cucacuy'



Figura 36

Secuencia de imágenes para gif proceso de ilustración del mito 'El Cucacuy'

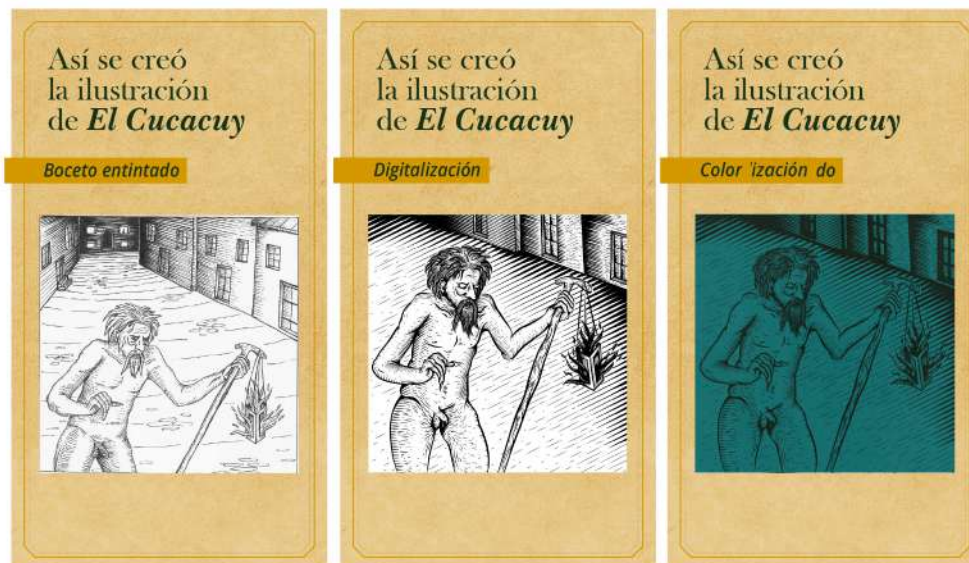


Figura 37

Diagramación final y diseño de piezas para la leyenda 'La Aparición del Maíz'



Figura 38

Adaptación de piezas para Stories de Instagram de la leyenda 'La Aparición del Maíz'



Figura 39

Secuencia de imágenes para gif proceso de ilustración de la leyenda 'La Aparición del Maíz'



Figura 40

E-card de expectativa para distribución por correo electrónico y WhatsApp



Figura 41

E-card invitación para distribución por correo electrónico y WhatsApp



Capítulo 6

Conclusiones

Referencias Bibliográficas

Con la culminación de este proyecto, podemos decir que tanto la tradición oral, como la ilustración gráfica, han sido a través del tiempo, una serie de herramientas para el desarrollo de imaginarios y la ebullición de la identidad como sociedad. Es a partir de estos relatos, que el ser humano interpreta y construye su propia realidad, y es por tal razón que consideramos imperativo el aumento en la creación de proyectos culturales que protejan las tradiciones orales en Colombia, ajustándose a las nuevas revoluciones digitales a las que nos enfrentamos actualmente y garantizando un verdadero impacto en los nuevos consumidores.

El desarrollo gráfico en Colombia, con relación a los mitos y leyendas del país, ha quedado relegado en el tiempo. Dada esta razón, y la riqueza expresiva de la técnica del grabado digital, este proyecto ahondó en las posibilidades de una caracterización gráfica a través del mismo, creando ilustraciones con alto impacto simbólico, visual, y compositivo.

Por otro lado, se puede afirmar también que los mitos y leyendas regionales tienen poca o nula participación en estas plataformas digitales de carácter global, y dada la naturaleza de las tradiciones orales, estas han ido quedando olvidadas dentro de la apropiación cultural. Concluimos que, en particular redes sociales como Instagram hacen parte de las herramientas más efectivas para la difusión de proyectos culturales como el propuesto en este trabajo, puesto que permite traspasar barreras socioeconómicas, geográficas e incluso idiomáticas que pueden influir notablemente en el comportamiento y maneras de pensar de los consumidores actuales.

[Recopilaciones de filología según varios autores]. (s.f.). Obtenido de:

<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Avq8mdp8rPwj:pendientedemigracion.ucm.es/info/hebreas/Notas.Sobre.Filologia.doc+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=co>

Aguirre, E. B. (2006). Tradición oral peruana: literaturas ancestrales y populares (Vol. 4). Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Andacht, F. (02 de 2001). UNA (RE)VISIÓN DEL MITO Y DE LO IMAGINARIO DESDE LA SEMIÓTICA DE C.S.PEIRCE. . Obtenido de Sistema de Información Científica Redalyc Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy, núm. 17:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18501702>

Bacánika. (26 de 04 de 2017). Mitos y leyendas colombianas vol. 1. Obtenido de Bacánika: <https://www.bacanika.com/articulo/mitos-y-leyendas-de-colombia.html>

Bacánika. (20 de 06 de 2018). Mitos y leyendas colombianas vol. 2. Obtenido de Bacánika: <https://www.bacanika.com/articulo/mitos-y-leyendas-colombianas.html>

Buitrago, J. D. (2020) Notas y Escritos Personales sobre Filología. Comunicación personal.

Butnaru, I. (25 de 11 de 2016). Naturaleza y alcance del símbolo [Tesis doctoral Universitat Rovira I Virgili]. Obtenido de Repositori Institucional URV:
<http://repositori.urv.cat/fourrepublic/search/item/TDX%3A2779>

Calderón, D. E. (2001). Diccionario de términos literarios. Alianza Editorial.

Campaz, I. (s.f.). La Cabellona. Obtenido de <https://isabellacampaz.wixsite.com/personajes/about>

- Campaz, I. (s.f.). La Cabellona. Obtenido de:
<https://isabellacampaz.wixsite.com/personajes/about>
- Campos, N. G. (2004). Los mitos. Consensos, aproximaciones y distanciamientos teóricos. *Gazeta de Antropología*, N° 20, Artículo 16.
- Candellero, J. (22 de 02 de 2018). "Fantasmagorías", leyendas clásicas en forma de cortos animados. Obtenido de La Voz - Argentina: <https://www.lavoz.com.ar/vos/tv/fantasmagorias-leyendas-clasicas-en-forma-de-cortos-animados/>
- Castellanos, H. L. (2021). YouTube. Obtenido de YouTube / Hugo Leon Ortiz Castellanos: <https://www.youtube.com/user/hugoleon1943/about>
- Cerón, E., & Ceballos, W. (09 de 12 de 2014). Fortalecimiento de la identidad e importancia de los mitos y leyendas a través de estrategias creativas [Tesis de pregrado Universidad de Nariño]. Obtenido de Sistema Institucional de Recursos Digitales Universidad de Nariño: <http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/atenea/biblioteca/89922.pdf>
- Cruz, J. C. (1971). Sentido antropológico del mito - *Anuario Filosófico* (Vol 4.). Dadun Depósito Académico Digital - Universidad de Navarra, 31-84. Obtenido de Dadun - Depositorio Académico Digital de la Universidad de Navarra: <https://hdl.handle.net/10171/1846>
- Delgado, L. C.-C. (02 de 01 de 2019). Fórmulas de apertura en la narrativa maya tojolabal [Programa de Becas Posdoctorales, Centro de Estudios Mayas, Instituto de Investigaciones Filológicas, Universidad Nacional Autónoma de México]. Obtenido de Biblioteca Electrónica SciELO: <http://www.scielo.org.mx/pdf/ecm/v54/0185-2574-ecm-54-255.pdf>

Escobar, E. A., Tadeo, G. M., & Ascencio, S. N. (07 de 2017). Propuesta de guía de referencias visuales y conceptuales de deidades mitológicas prehispánicas para ilustración aplicada al diseño basada en el estudio morfológico de la cerámica pipil del período posclásico temprano [Tesis de pregrado Universidad Dr. Jos. Obtenido de Consorcio de Bibliotecas Universitarias de El Salvador: <http://hdl.handle.net/10972/3710>

Esteban, A. D. (09 de 1973). Papel Psicológico del Mito [Tesina para la obtención de Licenciatura en Filosofía y Letras (Sección: Psicología), Universidad de Barcelona]. Obtenido de Diposit Digital de la Universitat de Barcelona: <https://core.ac.uk/reader/154917845>

Ferrer, A., & Gómez, D. (s.f.). Imagen y comunicación visual. Obtenido de Universitat Oberta de Catalunya (UOC): http://cv.uoc.edu/annotation/121228fad7365aa79e42ca1bf7c9c1d1/551848/PID_00214985/modul_1.html

GammaUX. (07 de 2020). Cómo usar el modelo del doble diamante para impulsar innovación en diseño. Obtenido de GammaUX: <http://gammaux.com/blog/2020/07/31/como-usar-el-modelo-del-doble-diamante-para-impulsar-innovacion-en-diseno/>

García, B. M. (2004). La educación de las élites efesias (Vol. 72). Emerita: Revista de lingüística y filología clásica, N° 1, 25-46.

HBO. (2016). YouTube. Obtenido de YouTube/HBOenLatinoAmerica: <https://www.youtube.com/watch?v=ac83yUPRLB0&list=PLbNCjq0q-mroKlJEUBwPmqxh2aS-ePYqq>

Herrera, M. M. (2011). La función social y psicológica del mito. Revista Káñina, vol. XXXV, núm. 1, 187-199.

- Infante, D. F. (07 de 2017). Narración gráfica para la reconstrucción de historias y personajes de la mitología [Tesis de pregrado Universidad Santo Tomás]. Obtenido de Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación CRAIUSTA Universidad Santo Tomás: <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/4066>
- Jauralde, P., Gavela, D., & Rojo, P. (2009). Diccionario filológico de literatura española siglo XVI. Editorial Castalia.
- Lévi-Straus, C. (1977). Mito y significado. Obtenido de Red Paemigra: https://redpaemigra.weebly.com/uploads/4/9/3/9/49391489/levi_strauss_-_mito_y_significado.pdf
- López, J. O. (2006). Mitos, Leyendas y Relatos Colombianos. Plaza & Janes Editores Colombia S.A.
- Maradiaga, J. d. (16 de 01 de 2020). Técnicas de investigación documental . Obtenido de UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA: <http://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/12168>
- Martín, P. M. (2018). Análisis de la mitología de Cantabria y la Montaña Palentina [Tesis de pregrado Universidad de Valladolid]. Obtenido de UVaDOC: Repositorio Documental de la Universidad de Valladolid: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/33360>
- Mircea, E. (1992). Mito Y Realidad. Obtenido de BiblioWeb: <http://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/Eliade,%20Mircea%20-%20Mito%20Y%20Realidad.pdf>
- Mitchell, W. J. (2009). Teoría de la Imagen: Ensayos sobre la representación verbal y visual. Ediciones Akal S.A.

- Montoya, M., Espinosa, L., Ardila, J., Rozo, E., Calle, D., Castaño, S., . . . Kathiuska. (21 de 04 de 2017). Colombian Myths & Legends. Obtenido de Behance: <https://www.behance.net/gallery/49658281/Colombian-Myths-Legends>
- Ortega, R. (2014). Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo. Actas de Diseño N°17, 245-248.
- Ortiz, M. I., & Zambonino, P. D. (07 de 2017). La ilustración y su aporte en la consolidación de personajes referentes a mitos y leyendas para niños de entre 9 y 11 años del Cantón Salcedo [Tesis de pregrado Universidad Técnica de Ambato]. Obtenido de Repositorio Digital Universidad Técnica de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/26043>
- Perdomo, G. Á., & Acosta, E. M. (02 de 2017). La ilustración como instrumento en el reconocimiento de los mitos y leyendas de los pueblos Precolombinos del Ecuador, en los niños de VI año de educación básica [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Obtenido de Repositorio Universidad Técnica de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/25026>
- Poloche, N. R. (2012). La importancia de la tradición oral: El grupo Coyaima - Colombia, (Vol. 10). Revista Científica Guillermo de Ockham, núm. 2., 129-143.
- Posse, E. V. (1993). Mitos y Leyendas de Colombia, (Vol. 1). Ediciones IADAP. RAE. (s.f.). Filología Definición. Obtenido de Real Academia Española / Diccionario: <https://dle.rae.es/filolog%C3%ADa>
- Restrepo, M. (1990). La semiótica de Charles S. Peirce. Signo y Pensamiento N° 16, <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/3487>.
- Rodríguez, Y. V. (2019). Estilo, Oficio y Arte Editorial . El Malpensante, 26-56.

Sánchez, C. (08 de 02 de 2019). Normas APA – 7ma (séptima) edición. Obtenido de Normas APA actualizadas – 7ma (séptima) edición: <https://normas-apa.org/>

Santaella, L. (2001). ¿Por qué la semiótica de Peirce es también una teoría de la comunicación? Obtenido de Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy, núm. 17: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18501725>

Santos, J. D. (2015). Gonzo - Diseño de una revista ilustrada de mitos y leyendas de la Provincia del Azuay desde la perspectiva gráfica del horror [Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca]. Obtenido de Repositorio Institucional Universidad de Cuenca: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/23000>

Sevilla, M. U., Tovar, L. M., & Bello, M. A. (2006). El mito: la explicación de una realidad, (Vol. 12). Laurus - Universidad Pedagógica Experimental Libertador, 122-137.

SINIC. (s.f.). Colombia Cultural. Obtenido de SINIC - Sistema Nacional de Información Cultural: <http://www.sinic.gov.co/SINIC/ColombiaCultural/PaginaColCultural.aspx?AREID=3&SECID=8>

StudioFreak. (s.f.). StudioFreak / Fantasmagorías. Obtenido de StudioFreak Agencia Creativa: <http://studiofreak.tv/works/fantasmagorias/>

Siguenos en instagram
@nidodeagueros

