



CHUCULA, RITO DE AMOR

Narrativa transmedia sobre tradición

Sergio Alejandro Cañon Cortes

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Sede Principal

Sede Bogotá D.C. - Sede Principal

Licenciatura básica con énfasis en Educación Artística

Mayo de 2020

Chucula, Rito de amor

Sergio Alejandro Cañon Cortes

**Trabajo de Grado Presentado como requisito para optar al título de Licenciado en
Educación Artística**

Asesor(a)

Diego Felipe Gaitán Lozano

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Sede Principal

Sede Bogotá D.C. - Sede Principal

Programa Licenciatura en Educación Artística

Mayo de 2020

Nota de aceptación:

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Bogotá, Mayo de 2020

Bogotá, D.C., __ de _____ de 2020

Profesores(a): _____,

Facultad de Educación UNIMINUTO

Cordial saludo

La Dirección de la LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA solicita respetuosamente su colaboración como Jurado de Trabajo de Grado presentado por estudiantes durante el _____ semestre de 20__, para cumplir con uno de los requisitos tendientes a optar por el título de Licenciados en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística.

La elección como jurado ha sido establecida a partir de comprender la condición de maestros(a) experto(a) en el tema y las metodologías propias para desarrollar procesos de Investigación o Investigación-Creación, así como por del conocimiento que tiene del Proyecto Educativo de la Facultad y ante todo por su disposición para enriquecer la formación de los estudiantes.

Por consiguiente, se solicita hacer entrega del concepto y del Trabajo de Grado mediante carta dirigida a la Dirección de la Licenciatura y a los estudiantes, en original y copia. Esta última será entregada a los autores del trabajo. El plazo para la entrega de concepto será de **cuatro días** contados a partir de la fecha de entrega del documento y la sustentación se planeará a partir de tener en cuenta el concepto, la disponibilidad de tiempo del jurado y de los autores del trabajo; **las sustentaciones se llevarán a cabo entre el __ de _____ y el _ de _____ de 20__.**

De igual manera, se solicita tener en cuenta los siguientes criterios que orientan la evaluación de los trabajos de Grado:

- Reflejo de procesos, procedimientos y actitudes de los autores, coherentes con el proceder investigativo, según método, diseño, metodologías y técnicas; según propuesta Investigativa elegida por los autores del trabajo y correspondientes a las lógicas que caracterizan dicho método.
- Reflexión y articulación con él énfasis correspondiente, así como a los principios y valores que fundamentan el proyecto de la Facultad y UNIMINUTO.
- Revisión de la apropiación escritural que los estudiantes manifiestan en el documento, conforme al tipo de investigación seleccionado, la coherencia y cohesión del documento, frente a la temática trabajada.

El trabajo de grado a su cargo fue elaborado por los(as) estudiantes: _____

Título del documento: _____ -

Agradezco su colaboración y todos los aportes para el enriquecimiento en el aprendizaje de los estudiantes.

Nota: Datos de estudiante para el contacto posterior a la lectura,

Nombre Completo:

Correo:

Celular:

Atentamente,

Director (a) _____

AGRADECIMIENTOS.

**A Clemencia Valero, mi abuela paterna
A Jeanette Cortes y Jorge Cañon, mis padres
A la tradición Boyacense que me precede
A Diego Gaitán, mi tutor de proyecto.**

El camino te enseña a valorar y entender las dinámicas de la vida, mismo que no sería posible sin contar con personas que aporten a la construcción de valores y conocimientos. Para así poder afrontar las adversidades que el mundo nos presenta en nuestro diario vivir.

R.A.E.

RESUMEN ANALÍTICO EDUCATIVO	
TÍTULO:	AUTOR:
Chucula, Rito de Amor	Sergio Alejandro Cañon Cortes
EDICIÓN:	TUTOR(es):
UNIMINUTO	Diego Felipe Gaitán Lozano
PALABRAS CLAVES:	
Tradición, bebida artesanal, Chucula, transmedia, ilustración.	
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	
Investigación autobiográfica-narrativa	
DESCRIPCIÓN:	
<p>Este proyecto es realizado en torno a un tributo de carácter personal donde busco en paralelo rescatar la tradición de la Chucula como bebida tradicional de los pueblos boyacenses y por tanto de Colombia. Este se desarrolla en un proceso de investigación que da como resultado una secuencia de narrativas transmedia teniendo como elemento principal ilustraciones digitales, estas mismas desprenden una historia y contenidos que se desenvuelven y aportan a los mismos usando diferentes medios de exposición.</p>	
CONTENIDO:	
<p>Génesis Creativa ,Aportes al contexto, Textos y Contextos, Ilustración en el Cómic como referente de estilo, Influencia gráfica y narrativa, Narrativas transmedia como alternativa a la presencialidad Desarrollo Creativa, proceso de diseño, proceso de narrativas transmedia Reflexiones y aprendizajes Referencias</p>	
METODOLOGÍAS INVOLUCRADAS EN DESARROLLO CREATIVO:	
Ilustración digital, narrativas transmedia	
CONCLUSIÓN (Reflexiones y Aprendizajes):	
<p>El conjunto de obras realizadas responden directamente con el objetivo de este proyecto, el cual busca visibilizar las generalidades de la Chucula, gracias al uso de medios, el mensaje logra llegar a una mayor cantidad de personas con sus diferentes gustos en cuanto a redes sociales.</p>	

Contenido

Lista de Figuras	7
Resumen:	8
Abstract:	8
CAPITULO I: RITO DE AMOR	9
Aportes al contexto	11
CAPITULO II. TEXTOS Y CONTEXTOS	12
La tradición y la Chucula	12
Ilustración en el Cómic como referente de estilo	14
Influencia gráfica y narrativa	16
Narrativas transmedia como alternativa a la presencialidad	18
1. Expansión vs. Profundidad	19
2. Continuidad vs. Multiplicidad	20
3. Inmersión vs. Extrabilidad	20
4. Construcción de mundos	20
5. Serialidad	20
6. Subjetividad	20
7. Realización	21
CAPITULO III. DESARROLLO CREATIVO	22
Proceso de diseño	23
Proceso Transmedia	24
Elementos simbólicos	30
REFLEXIONES Y APRENDIZAJES	32
Bibliografía	35
ANEXOS	36

Lista de Figuras

1Cañon, S (2020). Descascarar [fotografía].....	9
2Cañon, S (2020). Moler [fotografía].....	9
3Dunlop J (2018) realistic magneton [ilustracion] Extraido de Instagram/Joshdunlopconcepartist.com.....	16
4Ramirez (2016) Exo-gen [Ilustracion] Extraido de comic.....	16
5Kurumada, M (2006) Alone [ilustracion] recuperado de: http://kurumadapro.com/gallery/?select=003	16
6Alvarez, I. (2018). Deseo, mire donde mire te veo	17
7 daily life of a gay couple - Song Inkollo	17
8Cañon, S. (2020). trazado [Ilustración].....	23
9Cañon, S. (2020). Boceto 2 [Ilustración]	23
10Cañon, S. (2020). Boceto1 [Ilustración]	23
11 Cañon, S. (2020). Coloración [Ilustración].....	23
12 Cañon, S. (2020). Coloración con luces y sombras [Ilustración]	24
13Cañon, S. (2020). Mapa de Redes [diagrama].....	25
14Cañon, S. (2020). Boceto de ilustración [Ilustración]	26
15Cañon, S. (2020). Mockup de montaje en YouTube	26
16 Cañon, S. (2020). Mockup de montaje presencial [ilustración].....	27
17Cañon, S. (2020). Mockup de librito impreso [Ilustración]	27
18 Cañon, S (2020). Tostar - Chucula, rito de amor	30

Resumen:

Palabras claves: *Tradición, Bebida, Artesanal, Chucula, Transmedia, Ilustración.*

Chucula rito de amor, nace con la idea y la motivación de hacer un homenaje a la historia y la tradición de esta bebida artesanal llama Chucula la cual, mi abuela paterna ha venido desarrollando durante toda su vida. En este trabajo se verá un recorrido y se exhibirán temas como la tradición, los antecedentes de la Chucula, su relación con otras bebidas con las que comparte nombre; por otro lado se desarrollan los temas de las narrativas transmedia y sus formas de llevarlas a cabo, finalmente se hace un recorrido por técnicas de ilustración, referentes ilustrativos, procesos de diseño, líneas narrativas gráficas y formas de aplicar todo este contenido visual.

Abstract:

Keywords: *Tradition, Drink, Artisanal, Chucula, Transmedia, Illustrations*

It was born with the idea and motivation of paying homage to the history and tradition of this artisanal drink called Chucula, which my paternal grandmother has been developing throughout her life. In this work a tour will be seen and topics such as tradition, the history of the Chucula, its relationship with other drinks with which it shares a name will be exhibited; on the other way, the themes of transmedia narratives and their ways of carrying them out are developed. Finally, a journey is made through illustration techniques, illustrative references, design processes, graphic narrative lines and ways to apply all this visual content.

CAPITULO I: RITO DE AMOR

Los sabores de la mañana encontraron un vacío aquellos primeros días que me fui de casa, luego de volver rutinaria una peculiar bebida que mi familia mantenía viva gracias a su tradición. Los cambios a lo largo del tiempo han traído consigo una nueva perspectiva y han generado que las bebidas achocolatadas de fábrica muestran una cara diferente a aquel chocolate que estaba en mi mesa durante todos mis años de vida. Sin embargo, aún lejos de mi hogar natal el particular sabor de la “Chucula” solo desapareció unas semanas, hasta que mi abuelita tostó y molió los granos de cacao, maíz y su fórmula “Secreta”, pues al cabo de unos días la alacena de la nueva casa despedía ese inigualable olor.

La importancia de aquella peculiar bebida retumba en mi diario vivir, pues al entender el obrar de mi familia respecto a esta bebida artesanal, no sólo me hace percibirla con una importancia sentimental, sino también me permite verla con gran valor cultural y social, quizá también con un toque antropológico ¿por qué no? Sin embargo, al tratarse de una tradición, nace mi inquietud por el tema: ¿la tradición de la “Chucula” está perdiendo la batalla?

Me aterra pensar el día en el que mi abuela falte, una persona maravillosa, con un amor incondicional, la mujer que nunca corrigió a sus hijos con castigos físicos, siempre dedicada al cuidado de sus nietos y eternamente devota a su familia. Esa mujer, nacida y criada en Pauna, Boyacá, es la única persona en la familia que se niega a dejar de lado su rito de amor, porque ¡Sí!, para ella la harina de Chucula se ha convertido en la muestra más grande de cariño hacia una persona, pues no a cualquiera se le obsequia una libra, o más, de tan preciado alimento.

Me impulsa el hecho de compartir su historia y su legado, pues, a mi parecer,, nunca una bebida había unido y demostrado tal afecto a una familia,



1 Cañon, S (2020). Descascarar [fotografía]



2 Cañon, S (2020). Moler [fotografía]

como mi abuela lo logró hacer por medio de la Chucula. No imagino la vida de una generación en mi familia donde desconozcan por completo el sabor de lo que podríamos llamar “amor de abuela”, ya que generación tras generación ella se ha encargado de lograr que todos sus hijos, nietos, bisnietos y demás familiares, tengan un particular gusto y agrado por esta bebida; su determinación al realizar todo el proceso para traernos a la mesa un pocillo lleno de Chucula, resulta tan enternecedor como emocionante, sin mencionar que es parte de nuestra historia como familia, nuestro legado. Ahora bien, en este punto resulta importante mencionar el impacto que ha generado en las familias citadinas la explotación y consumo del chocolate, ya que antes de la aparición de las grandes industrias dedicadas al cacao y su transformación en chocolate, eran muchas las familias que consumían de forma colectiva este tipo de productos artesanales, especialmente en pueblos y lugares alejados de las grandes ciudades. Podríamos pensar en varios factores que llevaron a las nuevas generaciones desconocer progresivamente esta singular bebida, por ejemplo: la ubicación geográfica, la capitalización de los productos del cacao, la falta de interés por el patrimonio cultural, la escasez de materia prima o el difícil acceso a éstas, la generación de empresas dedicadas a la comercialización masiva de productos relacionados, entre otras.

Es por tal motivo que nace la idea de un proyecto gráfico digital, concretamente una secuencia de ilustraciones , destinada a visualizar la tradición (tanto material como inmaterial por el componente de transmisión oral de su procedimiento) y el contexto sociocultural del chocolate artesanal que ha sido parte de nuestra gastronomía desde tiempos inmemoriales en lugares donde la televisión, radio e inclusive un esfero no llegaban a ser ni siquiera productos de la imaginación más absurda.

La producción del proyecto contará con los pasos y productos correspondientes a una creación de carácter profesional donde destacarán la composición gráfica, los bocetos, el proceso de preproducción, los registros fotográficos y una versión especial en formato físico. Todo esto con el fin de propender por la presentación de este trabajo más allá de las aulas de clase, para que así logre llegar a escenarios propicios para la divulgación y la conservación del patrimonio cultural de nuestra sociedad.

Parte esencial de este proyecto es crear puntos de exposición, que permitan otras formas de contar una historia enmarcada en conceptos gráficos, usando como medio, diferentes plataformas y diferentes narrativas que permitan al espectador a entender de diversas formas y las dinámicas que este proyecto plantea en relación con el proceso,

tradición, y cultura entorno a la Chucula; para ello se propone el uso de las narrativas transmediales, usando como medio principal la ilustración digital, su publicación en diferentes redes sociales, formatos multimedia y su versión en físico.

Aportes al contexto

Esta obra al ser de carácter cultural, cuyo fin es rescatar la memoria de una tradición y honrar la labor artesanal de mi abuela, genera una serie de aportes enmarcados en el arte y la cultura, uno de ellos como se mencionó anteriormente es percibir este trabajo como una guía gráfica de los procesos, historia, y sentimiento detrás de una bebida artesanal, pues estos referentes gráficos funcionan como un anclaje a una cultura desconocida por un porcentaje indiferente de la población colombiana y quizá bajo otros conceptos similares para poblaciones de diferentes países (como en el caso de México con esta misma bebida bajo el pseudónimo de polvillo), sin embargo al hablar de tradición colombiana, son aspectos que nos competen a todos sin excepción.

Este documento tendrá un aporte pedagógico anexo al mismo, que se tratara de una guía para entender tanto el proceso de producción como elaboración de esta bebida, dicha guía tiene como finalidad una explicación pedagógica más que el único objetivo percibirse como una receta, además que la información allí consignada se verá reflejada en la obra gráfica que será un soporte para la concepción de los conceptos e ideas que se describen cuidadosamente en esta guía.

Por último es importante mencionar el aporte a las artes plásticas , pues en medio de las nuevas eras tecnológicas, el arte digital creó un antes y un después en la ilustración, y las nociones artísticas, pues en medio de discusiones sobre técnica, la versatilidad que ofrecen los sistemas digitales, son comparados constantemente con los procesos manuales que efectúan los artistas gráficos de academia; este proyecto cuenta con los procesos del que se deben llevar a cabo para llegar a un diseño completamente estructurado, usando medios análogos como medios digitales, generando así todo un conjunto de pasos que demuestran las actividades artísticas que sustentan un proyecto gráfico de carácter digital

CAPITULO II. TEXTOS Y CONTEXTOS

La tradición y la Chucula

Tradición es un concepto que enmarca una serie de temáticas amplias, historias extensas y memorias profundas. Es por ello que este trabajo comienza con un acercamiento detallado a lo que ello significa y cómo nos moldea con el pasar del tiempo. La tradición hace referencia, según la Real academia española, a la transmisión de composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres, entre otras, hechas de generación en generación. Pero no solo se queda ahí, pues la tradición reúne muchas más características que puntualmente nos dan mucha más información de nuestra historia.

Sobra decir que la tradición es un concepto que nace netamente de las interacciones sociales, por tal razón vale aclarar que carece de cualquier característica que lo relacione con la genética directamente. Sin embargo, aclaró que la anterior afirmación la hago con el fin de centrar la atención en la tradición desde el punto de vista de las ciencias sociales, en vista de los pocos textos que se refieren a ella desde fuentes diferentes, es entonces esta la que más fuerza tiene y por ende, la que mayor relevancia tiene para su abordaje dentro del proyecto.

El tiempo es quizás la pieza clave cuando hablamos de tradición, pero su relación puede variar de diferentes formas de un autor a otro, como muestra, para Arévalo, J. (2004) la tradición hace referencia a un proceso evolutivo donde los saberes son pasados de generación en generación y por ello, éstos se van moldeando conforme pasa el tiempo, para él entonces es de gran importancia considerar estos procesos de forma dinámica. Otros autores como Huarte, C. (2012) hablan de la tradición como una construcción y apropiación social donde es el ser humano quien a partir de la opción y, al mismo tiempo, la necesidad de pertenecer a un grupo social construye de forma colectiva actividades que se convierten en tradición.

En este orden de ideas la tradición hace referencia a elementos que como seres humanos pasamos de generación a generación, pero que no estamos obligados a apropiarnos o seguir divulgando estas costumbres. Cabe también mencionar que se requiere también un grado de satisfacción, ya que entran a nuestro cerebro por medio de la percepción sensorial, por ejemplo: la música por medio de la percepción auditiva, obras y estilos pictóricos por medio de la vista y otros. Quizá más especiales por su amplia variedad, como la

gastronomía por medio del gusto, que a su vez juegan también con el olfato, e incluso con los demás en menor medida.

Lo anterior nos abre paso a un tema más puntual como lo es la cultura gastronómica, pero es menester centrarse únicamente en las bebidas artesanales, que como indica Bustos, C (2009). la producción artesanal elabora objetos transformando materia prima por medio de procesos no industriales, es decir que para transformar estos insumos se usan herramientas y máquinas impulsadas por la fuerza física. En Colombia, se conocen muchos tipos de bebidas de producción artesanal, una de ellas, quizá la más famosa, en la región andina es el masato, una bebida hecha a base de maíz o arroz fermentado con miel o azúcar, el chirinche o destilado de panela y algunas hierbas aromáticas, entre otros.

Pero hay una bebida en particular cuyo origen no se centra solo en Colombia, se trata de la Chucula la cual está hecha a base de cacao y maíz, conocida también en México como polvillo siendo esta tradicional del estado de Tabasco. Hoy día en Colombia, es la ‘harina de 7 granos’ la que se comercializa en Colombia bajo el seudónimo de la Chucula, la anterior como lo dice su nombre real tiene una composición de 7 granos: haba, arveja, cebada, trigo, garbanzo, maíz y lenteja. En algunos casos le agregan cacao como un octavo grano, esto genero un cambio de sabor, por lo cual comenzaron a producir esta harina con el ingrediente principal del chocolate.

La Chucula también podría hacer referencia a una bebida hecha a base de plátano cocido, originaria de la Amazonia. No obstante, en este caso será la Chucula a base de cacao el principal protagonista, una bebida no fermentada de cacao y maíz tostado, que a diferencia de las anteriores posee una textura y un sabor que no es como la de una ‘colada’, por el contrario, es menos espesa, su color es marrón y se caracteriza por su sabor concentrado a cacao

Como lo mencioné anteriormente, esta es una bebida tradicional del estado de Tabasco en México, así como también en Colombia se considera de igual forma una bebida tradicional y típica en este caso de los pueblos de Boyacá y Cundinamarca, como si se tratase de una coincidencia. En mi familia, mi abuela paterna, originaria de Pauna, Boyacá, nos cuenta a modo de historia de vida, Valero , C (2020) que su madre y abuelos preparaban esa bebida por medio de una receta que les fue enseñada por los padres de sus abuelos. No se sabe con exactitud, pero han sido aproximadamente 6 generaciones las que

han estado preparando el mismo alimento. Por otro lado, mi abuelo paterno originario de Puerto Boyacá – Boyacá también prepara la misma bebida salvo que con más concentración de cacao, posiblemente también se trate de una variación de la misma; por resultados que se han ido forjando por medio de un proceso generacional.

La Chucula producida hoy en día (harina de 7 granos con cacao) no solo se produce en los municipios del departamento de Boyacá, de hecho, su distribución, como lo comenta Murillo , F (2017), abarca también los municipios de los departamentos de Cundinamarca, Huila, Nariño y algunos sectores del Meta. Aunque la producción y distribución de la harina de Chucula a base de cacao y maíz, es muy poco comercializada, en ciudades como Bogotá cabe la remota posibilidad de encontrar algún fabricante en alguna plaza de mercado popular.

Cuando La Chucula, a base de cacao y maíz, tiene mayor cantidad de cacao como es común encontrarlo, el sabor se torna parecido al chocolate de fábrica, quizá esta sea una de las razones por las cuales su producción artesanal se ve disminuida, pues para un productor artesanal no resulta rentable competir contra grandes industrias. En mi hogar, la actividad comercial de este producto se dejó de hacer hace casi 20 años, desde entonces únicamente se produce para el consumo propio.

Ilustración en el Cómic como referente de estilo

La poca información que se tiene acerca de esta bebida, tal como la planteo en este proyecto, se genera por el desconocimiento de la misma, y es por esto que este trabajo busca visibilizar este producto con fines culturales, por medio de la ilustración digital y sus copias de edición especial en formato físico, como expresión artística y herramienta didáctica para la difusión de conocimientos. Ésta a su vez genera diferentes ventajas en la asimilación del mensaje por parte del espectador, además de ser una fuerte expresión artística en emergencia y con gran contenido de influencia creativa, Solano (2014) afirma que “La ilustración digital es un nuevo lenguaje de expresión, pues ha dotado al ilustrador de nuevos métodos que favorecen la creatividad y la expresión”

La base de este proyecto no sólo se trata de la relación entre el dibujo y la historia que pretende contar, de hecho la ilustración tiene diferentes elementos como planos, colores y texturas que nos transmiten todo tipo de mensajes según sea la intención del autor, por entonces se puede afirmar que la ilustración permite un análisis profundo y detallado pues

la relación de los distintos elementos tanto gráficos como narrativos permite al espectador adentrarse y apropiarse de una lectura no textual, que a su vez se torna más agradable para quienes tienen una inteligencia mayormente visual.

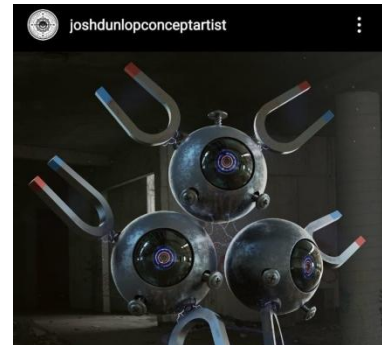
El cómic americano como fuente ilustrativa da un giro importante en relación con la novela gráfica, pues su imagen difiere mucho del manga japonés, ya que este último tiende a caricaturizar la figura humana, aunque sus temas suelen ser mucho más variados porque usualmente hablan tanto de lo cotidiano como de temas que nos llevan netamente a lo fantástico, así como otros que son tabú. Por otro lado, el cómic americano le es un poco más fiel a la naturaleza humana, por lo menos en cuestión de dibujo, pues su narrativa tiene más auge en temas como los súper humanos y mundos alternativos (apocalipsis zombi, mundos futuros, situaciones extraterrestres, entre otras)

Como se mencionó anteriormente el cómic tanto americano como asiático responden a una dicotomía compleja donde la estética no responde directamente a su contenido conceptual, ni al contexto en que se desarrollan las historias. Esto se evidencia donde la estética realista y detallada del cómic americano trata en su mayoría temas principales poco realistas, mientras el manga aún con su estética caricaturizada de la realidad, profundiza en temas como la cotidianidad; claramente ambas partes tienen auge en temas de fantasía donde lo que varía es la intencionalidad del autor en ilustrar y narrar la realidad. Es por esto que este trabajo pretende contar de forma gráfica la historia del Chucula en la vida de mi abuela paterna, tomando aspectos estéticos del cómic americano y usando la intencionalidad del manga japonés.

Por otro lado, en Colombia, el cómic ha venido tomando fuerza, con exponentes ilustrativos como Champe Ramírez y Keco Olano, este último siendo partícipe de un proyecto a cargo del escritor Mario Mendoza, se trata de la novela 'satanás', llevada al plano de la novela gráfica, lo que ha permitido visibilizar el cómic nacional desde un punto de vista más familiar. Esto a su vez permite una contextualización mayor de temas de interés como lo sigue siendo el suceso en el restaurante Pozzetto en el sector de chapinero en Bogotá, estos autores

Influencia gráfica y narrativa

En un recorrido gráfico y estilístico por las obras de varios autores y maestros de la ilustración me es importante resaltar 3 de ellos con estilos e ideas completamente diferentes entre los mismos y de los cuales tomo completa inspiración en el proceso de construcción de un estilo personalizado con el fin de generar trazos completamente propios; el primero de ellos es el artista gráfico Joshua Dunlop reconocido por sus ilustraciones hiperrealistas de personajes animados, esto se evidencia en el uso delicado de las texturas, donde la sombra y la luz establecen una estructura realista al no fallar con ningún detalle y acertando siempre en la simetría y los focos de luces, también es un gran referente en el proceso de crear imaginativos conceptuales en torno a un determinado tipo de estética.



3Dunlop J (2018) realistic magneton [ilustracion] Extraido de Instagram/Joshdunlopconceptartist.com

Otro elemento importante a considerar dentro de la construcción de piezas estéticas dentro de un cómic son los efectos especiales y cómo estos aportan a la narrativa sin hacer uso necesario de textos, Masami Kurumada, creador, ilustrador y guionista del manga de tipo Shonen Saint Seiya, logra una serie de efectos especiales con un resultado no invasivo y muy estético dotando con ello a su obra de una personalidad y carácter gráfico inconfundible, es por esta razón que resulta imposible el no mencionar la influencia de la obra del maestro Kurumada en el estilo de la narrativa gráfica empleada en este



5Kurumada, M (2006) Alone [ilustracion] recuperado de: <http://kurumadapro.com/gallery/?select=003>

proyecto. por último y menos importante otra de las influencias en el desarrollo de este comic, son gracias a un dibujante y guionista de historias gráficas en el territorio nacional, Juan pablo (champe) Ramírez creador de una corta serie de cómics llamados Exo-Gen nos muestra una serie de ilustraciones con una estética claro oscura a full color, rasgos fuertemente marcados y con una construcción estilística completa en cuanto a los detalles e intencionalidad de cada obra.



4Ramirez (2016) Exo-gen [Ilustracion] Extraido de comic.

Los cómics son un gran referente en el ámbito ilustrativo pues permite ver acciones gráficas y una serie de patrones estéticos imprescindibles en cada obra ya sea de carácter individual o un consecutivo de las mismas, es por ello que resulta importante dar crédito a las obras y autores de este tipo, en este orden de ideas encontramos que los autores anteriormente mencionados no expresan aspectos visibles en la estética de la obra “Chucula Rito de amor” pero su concepto técnico es en gran medida gracias a los procesos de construcción inferidos en las obras de los mismos.

Si a lo anterior le sumamos la virtualidad, concretamente ilustración digital, tenemos un sinnúmero de referentes, artistas gráficos como Song INKOLLO, un artista francés que dedicó sus días a ilustrar contenido para su serie de historietas tituladas “Daily life of a gay couple” este artista maneja una estética con trazos marcados y de línea gruesa con influencia geométrica, usa colores sólidos marcando diferentes tonos de los mismos para la sensación de luz y sombra, otro de los artistas que más me han influenciado en el desarrollo de sus obras es el español Ismael Álvarez, usa trazos suaves y delicados según el tipo de obras, usa una amplia gama de colores y texturas que dotan sus obras de personalidad, Ismi, como es reconocido en redes sociales mezcla varias técnicas al momento de dar color a sus obras, a diferencia de Song Inkollo, alvarez usa difuminados precisos para dar la sensación de volumen.



7 daily life of a gay couple - Song Inkollo



6Alvarez, I. (2018). Deseo, mire donde mire te veo

. Adam Ellis (Adamtots), Liz Climo y Poorly Drawn Lines, artistas que por sus diseños simples y su humor gráfico son algunos de los referentes del movimiento del cómic digital más conocidos del medio en las redes sociales cuya mayor actividad se concentra en redes sociales como Instagram, siendo la plataforma más idónea, por su alto contenido gráfico. A nivel colombiano tenemos grandes exponentes del cómic e ilustradores digitales, no obstante quiero resaltar a Wawawiwa Design, proyecto desarrollado por Andrés J. Colmenares cuyo trabajo icónico le ha permitido desarrollar productos comerciales y ser auto sostenible usando el humor gráfico a modo de historietas

o viñetas, sin mencionar claro la visibilidad que tienen no solo a nivel nacional, pues su página en Instagram en español cuenta con más de 360.000 seguidores, mientras que su variante en inglés tiene más de 677.000.

Según el estudio denominado, *Digital 2019 Global Digital Overview* (2019). realizado por la agencia global 'We Are Social' se determinó que Instagram cuenta con más de 1.000 millones de usuarios activos a nivel mundial, mientras que Facebook lidera el listado con más de 2.271 millones de usuarios, su gran auge a nivel mundial demuestra que las redes sociales tienen potencial como herramienta educativa. Haro (2009). afirma que el éxito de las redes sociales está basado en el efecto de llamada social que tiene sobre los propios alumnos y que hace que se conecten a la red, no porque se lo exige el profesor, sino porque dentro de la red disponen de objetos de su interés. y es allí donde nos debemos enfocar al momento de usar las redes como instrumento pedagógico, para lograr la difusión de la cultura en la modernidad.

Narrativas transmedia como alternativa a la presencialidad

Previendo situaciones extra temporales que puedan interferir en el desarrollo y muestra de las dinámicas anteriormente mencionadas se tiene como plan B la exposición del mismo, usando dinámicas transmediales con el fin de lograr una mayor audiencia, respecto a las barreras que se puedan presentar Gallego (2011). afirma que: "La capacidad de compartir establece un equilibrio entre la propiedad intelectual y las barreras que tradicionalmente se interponen al acceso de las audiencias. Los medios digitales facilitan la exposición y la vinculación del público en diferentes niveles de participación." Por ende, se entiende que el uso de medios digitales es una alternativa que, aunque, al igual que todos los medios de exposición presentan barreras, esta logra una mayor audiencia por su accesibilidad y retro compatibilidad con los diferentes caudales electrónicos que nos abren las puertas a medios de información claves en el desarrollo de un proyecto gráfico.

. La definición de dicha modalidad, se encuentra aún con falencias para un esclarecimiento plenamente identificado para Laura Martínez Valero, es un concepto que se encuentra aún en proceso de construcción, donde citando a Scolari, concuerda con que las narrativas transmediales suelen entrecruzarse con otros términos como la Cross- media, multi modalidad, multi plataforma o narrativas aumentadas, Martínez (2016). sin embargo

me acuñare textualmente en el concepto desarrollado por primera vez a cargo de Henry Jenkins donde afirma que:

La narración transmedia representa un proceso en el que los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de entrega con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Idealmente, cada medio hace su propia contribución única al desarrollo de la historia¹

Es decir que en un proyecto unificado puede tener diferentes variables en sus líneas narrativas todas llegando a una unidad respectivamente, cada línea narrativa publicada en diferentes plataformas debe entenderse por sí misma de manera individual, esto ayuda a tener diferentes perspectivas y diferentes escenarios donde se permita así mismo diversos tipos de participación por parte del público.

Un ejemplo claro del uso de diferentes plataformas para el desarrollo de los contenidos están a cargo de la desarrolladora de videojuegos 'Riot Games', su principal juego 'league of legends' cuenta con un lore² tan amplio que ha logrado tener participación en juegos de mesa, libros, comics, animaciones, conformación de grupos musicales todos aportando a la expansión de las historias que compete plenamente a su videojuego principal, en palabras de Jenkins (2009). , Encontramos la misma información, historias, personajes y mundos a través de múltiples modos de representación, son historias contadas en niveles básicos de expresión, donde en la actualidad las historias más significativas tienden a fluir a través de diferentes plataformas.

Martínez, L (2009) citando el artículo 'Revenge of a Origami unicorn' de la autoría de Jenkins. expone los 7 principios fundamentales en las narrativas transmedia:

1. Expansión vs. Profundidad

El concepto de expansión hace referencia a lograr que el proyecto se propague de forma rápida y en varios medios, a su vez con profundidad nos referimos a los

¹ TRADUCCIÓN REALIZADA POR EL AUTOR: Storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story.

² Historia, filosofía y contextos en el que se basa un videojuego para la construcción de espacios, personajes y líneas narrativas

procesos que se llevan a cabo para lograr que esta información perdure por el impacto de su contenido.

2. Continuidad vs. Multiplicidad

La transmedia necesita tener una narrativa continua en sus diferentes medios, donde cada uno aporte a la otra en la construcción de sus mundos hipotéticos y estructurados, por ello la multiplicidad de las obras y su distribución por los medios es imprescindible para conseguir expandir el contexto en que se desarrolla cada una por su parte.

3. Inmersión vs. Extrabilidad

La inmersión es un concepto básico de las narrativas, por ello cualquier experiencia que incluya nociones narrativas trae consigo experiencias inmersivas. En este orden de ideas la estabilidad nos permite encontrar elementos puntuales, que deberían ser capaces de participar por sí solos en medios y mundos diferentes a su original.

4. Construcción de mundos

La creación de contextos hipotéticos basados en una realidad, permiten la construcción de mundos compuestos por pequeños y grandes detalles que aportan a la estructura narrativa y que pueden ser desarrollados en diferentes medios.

5. Serialidad

“En las narrativas transmedia, las piezas y los fragmentos que la componen no se organizan en una secuencia lineal mono mediática, sino que se dispersan en una amplia trama que abarca muchos medios. La linealidad de lo serial estalla y se convierte en red hipertextual.” Valero (2009)

6. Subjetividad

Cuando las narrativas transmedia trascienden en los medios, su interacción con los usuarios es innegable, por tanto su interpretación es subjetiva, por tanto en su retroalimentación los lectores nos brindan nuevas herramientas para continuar

con el desarrollo y expansión de este mundo, tomando como referentes las voces individuales y la percepción de quienes consumen el contenido.

7. Realización

Las narrativas transmedia ofrecen la posibilidad de no generar pausas y la constante participación de los consumidores permite la perpetuidad de las mismas, además de que ellos pueden aportar con contenido personal en base de las principales narrativas, expandiendo así el hilo argumentativo de las obras.

CAPITULO III. DESARROLLO CREATIVO

Las novelas gráficas han perdido auge en la medida que la virtualidad nos ha inundado de imágenes a estilo de historieta que solemos llamar “memes”. Pues bien, éstos también hacen parte de este colectivo de imágenes acompañadas de texto que nos transmiten un mensaje, que van desde lo político hasta el uso de sátiras para visibilizar ciertos problemas sociales o algunas simplemente con el fin de entretener. Con base en los anteriores postulados mi propuesta principal es realizar una serie de 5 ilustraciones digitales, con extensión de sus versiones especiales impresas en formato físico a mediano tamaño, con anotaciones del autor, proceso creativo, y diseños inéditos.

Dicho lo anterior el proyecto ilustrativo a desarrollar será una obra de 5 páginas digitales, ilustradas en primera instancia con métodos análogos, es decir hecho a lápiz y papel, posteriormente los bocetos serán definidos con la técnica de entintado, luego las ilustraciones serán digitalizadas, donde dará comienzo el proceso digital usando programas de edición como Adobe Photoshop y Adobe Illustrator para agregar detalles estéticos como limpieza de la línea, color, texturas, efectos, fondo.... entre otras. Para finalizar el proceso de edición digital, se creará un documento en PDF a modo de librito, sin embargo para lo anterior hay que tener en cuenta que el tamaño de impresión será de 17×24 cm, a modo de ‘póster’ o ‘afiche’, en el momento de impresión se usará papel esmaltado tipo Propalcote 4X4 (full color) con gramaje de 200.

También se crearán una serie de videos cuya finalidad sea aportar al contexto que presentan las ilustraciones, y demás elementos gráficos creados a partir de un boceto, estos videos contarán con imágenes y elementos multimedia editados principalmente con la herramienta de Adobe Premier Pro, estos videos tendrán como información, el proceso de producción de la Chucula, los procesos de ilustración, comentarios del autor, voz y comentarios de Clemencia Valero (mi abuela) y demás elementos cuyo proceso se pueda trasladar a un resultado multimedia.

Los elementos textuales contarán también con un diseño de páginas personalizado, donde la cuestión estética permite una amplia creatividad en cuanto tipografías, colores, unión gráfica entre otros.

Proceso de diseño

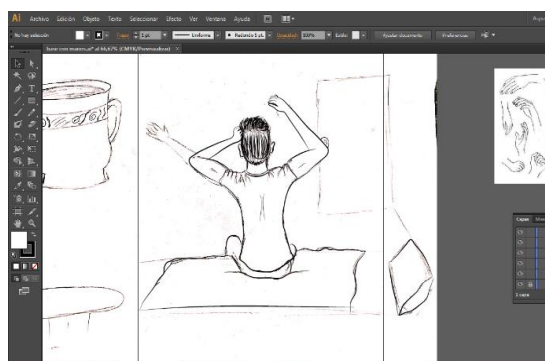
En primera estancia se crearán bocetos que marquen un estilo estético en los personajes en cada ilustración, en este caso el personaje de la abuela, será la mayor protagonista en el serial de obras y por tanto se deben disponer de ciertas características que hacen que ese personaje posea un diseño único en la obra, además de poder ser reconocible desde diferentes ángulos, luego de un boceto preliminar, se hace una limpieza en el trazo y se obtiene un boceto más detallado, que será la guía definitiva para comenzar el proceso de digitalización, para ello es importante escanear los diseños hechos a mano; en el proceso digital, usaré dos programas simultáneamente, ambos de la suite creativa de Adobe, siendo estos Adobe Illustrator (Ai) y Adobe Photoshop (Ps), el primero me permitirá crear el trazado del boceto, que consiste en crear las líneas de los bordes de cada ilustración.



10Cañon, S. (2020). Boceto1 [Ilustración]

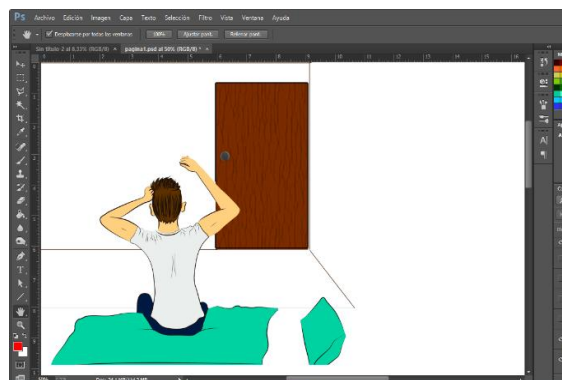


9Cañon. S. (2020). Boceto 2 [Ilustración]



8Cañon, S. (2020). trazado [Ilustración]

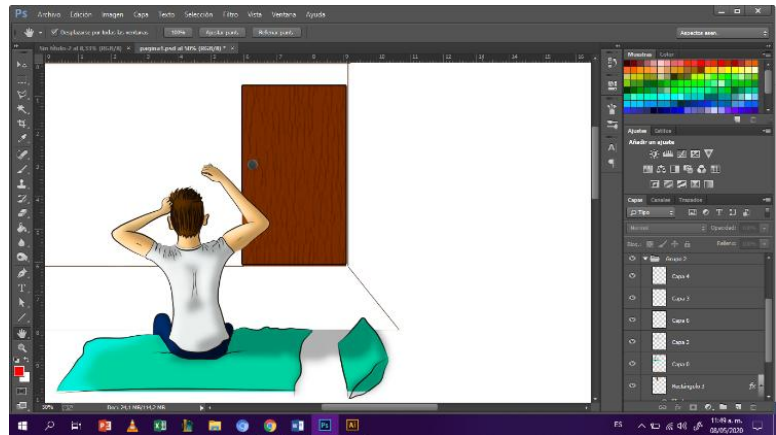
Al finalizar el proceso del trazado posteriormente se lleva a Photoshop donde se colorea cada segmento, este proceso se realiza usando capas, la inicial una capa de color base sólido, luego de ello se colorea con un tono más oscuro del color base, la parte donde va la sombra de éstos objetos, y como último paso un tono más claro para



11 Cañon, S. (2020). Coloración [Ilustración]

hacer el efecto de la iluminación. Esto genera la sensación de volumen, que finalmente se suaviza usando la herramienta de desenfoque gaussiano, haciendo que se difumine, generando una mejor convergencia entre los colores.

Una vez finalizado el proceso de coloreado se procede a agregar texturas en diferentes medidas, esto con el fin de crear una perspectiva de espacio donde los objetos más cercanos son aquellos que tienen mayor claridad y aquellos que se encuentran en una distancia considerable tienden a ser más difuminados, luego de ello se continúa agregando brillos y efectos que aporten a la narrativa intrínseca de la obra, además de crear nociones estéticas, por último se hace un recorrido detallado buscando detalles que puedan afectar la percepción de quien observa la obra.



12 Cañon, S. (2020). *Coloración con luces y sombras* [Ilustración]

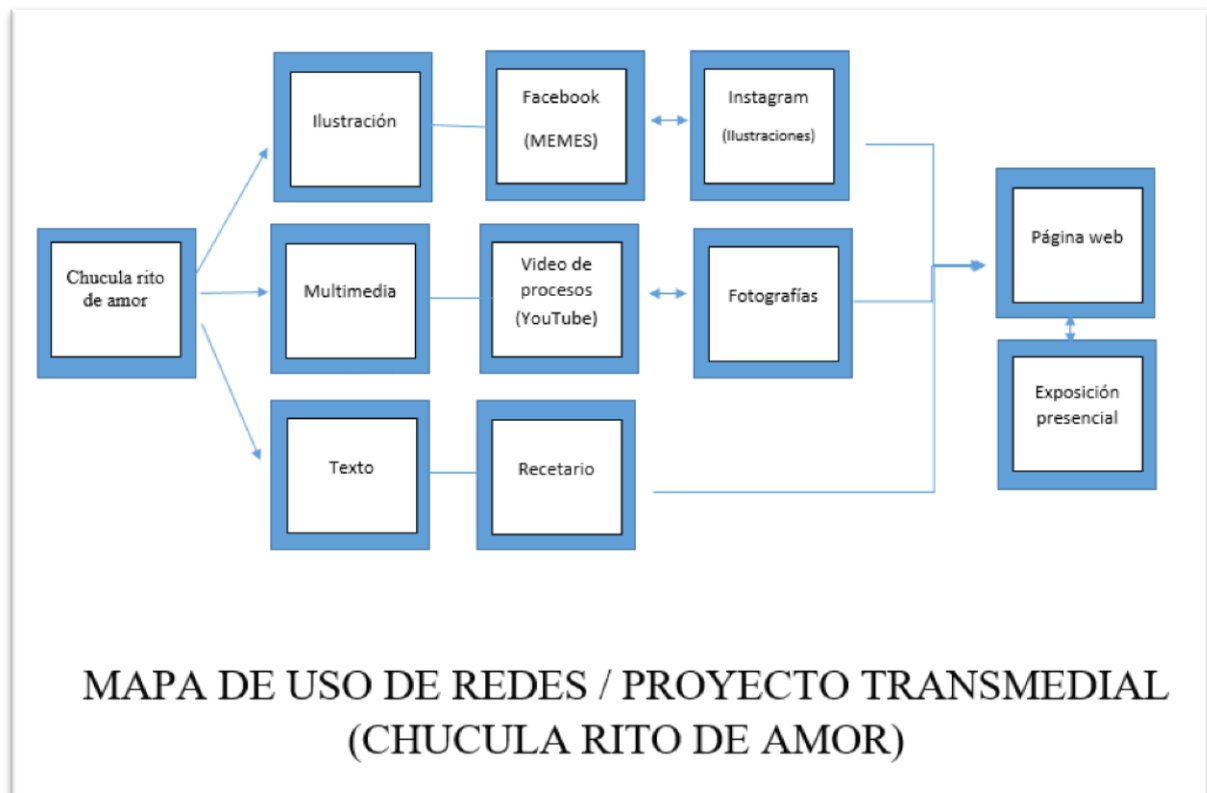
Proceso Transmedia

En relación con las narrativas transmedia se establecen diferentes formatos y medios de exposición, donde por medio de este se cuenta la misma historia usando espacios como Instagram (ilustraciones), Facebook (memes), YouTube (videos), versiones físicas impresas a modo de posters y guía de producción de la Chucula (varios formatos).

Para que el proceso transmedia sea efectivo, es necesario definir la estructura de la narrativa y basados en los principios propuestos por Jenkins, se optó por una narrativa transmedia con “profundidad” porque se espera, más allá de la velocidad de propagación en redes, que los contenidos perduren en el tiempo

La narrativa estará regida por el principio de multiplicidad, con el fin de que cada uno de los medios utilizados aporte a los otros en la construcción de un escenario estructurado en torno a la Chucula, sin perder el potencial narrativo individual de cada medio. Estos “mundo” creado alrededor de la Chucula permite que el usuario interactúa directa o indirectamente en la narrativa a través de comentario, compartiendo las publicaciones o creando sus propios contenidos, lo cual sustenta los principios de inmersión, subjetividad y Worldbuilding.

Para la concepción de la propuesta, era necesario plantear una estructura para la narrativa, que organiza el discurso de manera no lineal y a través de diferentes medios y que explotará al máximo la hipertextualidad de la red. Esta estructura, así como el principio de serialidad de Jenkins, se puede apreciar mejor en la siguiente hoja de ruta diseñada para la presente investigación:



13 Cañon, S. (2020). *Mapa de Redes [diagrama]*

El proyecto “Chucula, Rito de amor” es una propuesta abierta que permite la continuidad en el tiempo propuesta en el principio de “performance”, que permite no solo generar contenido indefinidamente por parte del autor, sino que también permite nutrir el proyecto con contenido aportado por la audiencia, expandiendo así el hilo argumentativo de toda la narrativa.

Se usará el formato digital con un objetivo primordial y es lograr un acercamiento a públicos jóvenes, donde la virtualidad es su principal fuente de información, es decir, usando plataformas como Instagram y Facebook, en las cuales se harán publicaciones intermitentes en lapsos de aproximadamente 5 días, el resultado final será una secuencia de contenidos digitales completamente armada.

El primero de estos se trata de las publicaciones de las ilustraciones digitales en Instagram cuyos post serán recurrentes y en un perfil creado exclusivamente para la publicación de dicho contenido, estos mismos serán diseñados e ilustrados en programas de edición como Photoshop e Illustrator, pensado en dicha plataforma, las ilustraciones serán elaboradas en un formato de tamaño 20*20 Cm. El carácter de estas piezas recurren a elementos estéticos que aluden a la magia en relación con la bebida artesanal, haciendo alusión al título general del proyecto “Chucula, rito de amor”, también uso de colores fuertes, dinámicos y brillantes como el magenta y violeta, sin dejar de lado los sutiles y elegantes como los colores pastel; su texto únicamente tiene como objetivo actuar en función de título y subtítulo de las ilustraciones, dando a entender la dinámica de la ilustración en paralelo con el título del proyecto.

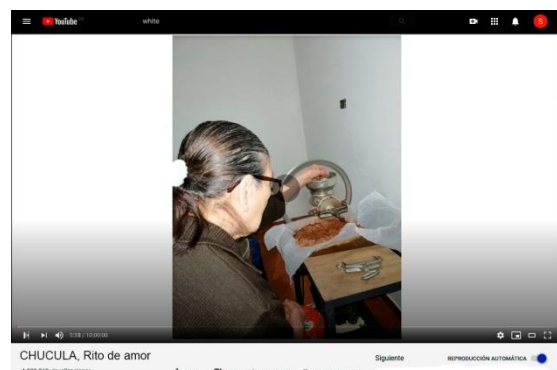


14Cañon, S. (2020). Boceto de ilustración [Ilustración]

Un anexo a estas ilustraciones digitales son los “memes” es decir, imágenes con humor gráfico en relación a ciertos temas en auge de la actualidad casi inmediata, la plataforma con mayor flujo de este contenido es Facebook, al igual que en Instagram, este proyecto contará con un perfil en esta plataforma dispuesta para la publicación de este contenido.

¿Por qué los programas usados? la suite creativa de Adobe (Adobe Photoshop y Adobe Illustrator), permite herramientas gráficas con un sinfín de combinaciones que permiten un trabajo estéticamente pulido, además de ser los programas de diseño que mejor manejo y conozco, lo que me permite sacarle mayor provecho a la ilustración digital.

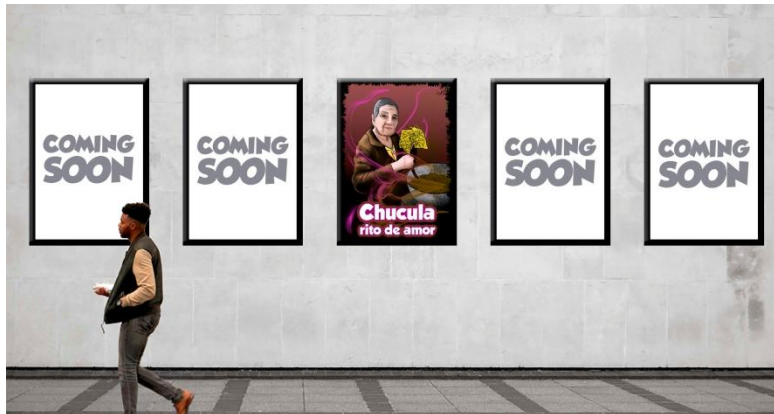
YouTube es una plataforma que se caracteriza por ser la red social dispuesta para la publicación de proyectos audiovisuales, en esta plataforma se publicaran videos tanto del proceso como de audios que aportan de forma auditiva a las ilustraciones. El impacto y



15Cañon, S. (2020). Mockup de montaje en YouTube

accesibilidad que tienen las redes sociales en nuestro diario vivir nos permite una amplia visión del contenido que posteamos, es por eso que es una plataforma, independiente de su naturaleza, se presta perfectamente para generar campañas de expectativa y al ser gratuitas funcionan como herramientas de carácter académico para lograr visualización de trabajos gráficos en toda su gama de composiciones, aquí se proyecta la visualización de los procesos de ilustración, videos del proceso de producción de la Chucula, voz de mi abuela hablando sobre el Chucula y otros posibles contenidos que se pueden contemplar a medida que se realiza la retroalimentación de los trabajos publicados.

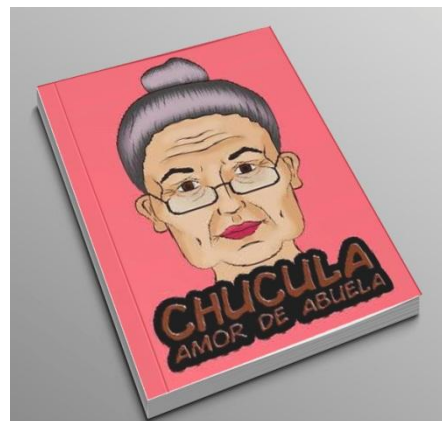
Las versiones impresas, estarán dispuestas para un montaje expositivo que conjunte todas las anteriores en un mismo espacio, estas serán en formato de tamaño tabloide



únicamente para las *16 Cañon, S. (2020). Mockup de montaje presencial [ilustración]*

ilustraciones digitales, la guía de producción del Chucula tendrá un formato de librito de media carta con formato de impresión 4x4, todo será impreso en propalcote de 200 gramos ya que este es un papel esmaltado que da brillo y elegancia a las ilustraciones, resalta los colores y no permite la decoloración de la tinta, además de ser en un gramaje de 200gr que permitirá mayor durabilidad y resistencia de la hoja, sin mencionar las nociones estéticas que trae consigo una hoja más gruesa que una impresión en papel offset (papel poroso, más común para impresión)

Este formato impreso será una edición especial que compilara cada una de las ilustraciones y diferentes elementos anexos dispuestos previamente de forma digital, con información del autor, contenido exclusivo como ilustraciones especiales, notas del autor, dedicatorias ETC. Al tratarse de un proyecto de grado quiero resaltar y agradecer a las personas que hicieron posible la realización del proyecto, de esta



17Cañon, S. (2020). Mockup de librito impreso [ilustración]

manera honrar la cooperación y la motivación que me brindaron durante el proceso. Asimismo generar un producto tangible que estará dispuesto para usos pedagógicos dentro de la universidad.

Todo este desarrollo se verá reflejado en un montaje donde el protagonista principal sea el trabajo ilustrativo que estará dispuesto en orden narrativo en las paredes de un salón y/o espacio que tenga un área delimitada por 4 paredes, cada pieza tendrá un código QR que conectará la pieza con otros contenidos digitales de la narrativa. En el centro de esta área estará una instalación con estética casera, que constará de una mesa con mantel, encima habrá un vaso de chocolate servido con una porción de pan y demás elementos de un desayuno casero, debajo de la mesa saldrá un audio donde mi abuela narra el proceso de la producción de la Chucula, a la entrada de este lugar habrá una mesa y con vasos llenos de Chucula para que quienes ingresen a este espacio tengan una experiencia sensorial que les permita crear recordación de esta bebida y su proceso de producción.

¿Por qué entregar bebidas a la entrada? El objetivo de todo el proyecto es generar un impacto en los asistentes y como ya se mencionó anteriormente generar recordación del mismo, por esto es importante dar un paso más allá de lo visual, así que el primer acercamiento que van a tener los asistentes al montaje, será una percepción olfativa de las bebidas, el segundo contacto será la percepción del gusto.

¿Por qué un recorrido visual? Siguiendo la línea de la experiencia sensorial, el asistente tendrá como tercer recurso perceptivo las imágenes dispuestas alrededor de un espacio, estas mismas tendrán iluminación pertinente e individual, además de ofrecer un acercamiento más cómodo y general del mismo contenido digital

¿Por qué la mesa del centro? La mesa central recurre a una noción nostálgica que nos recuerda a los desayunos en familia, un montaje casero es la forma más cercana a tener un ambiente cálido y melancólico de hogar

¿Por qué la voz debajo de la mesa? La percepción auditiva es otro recurso sensorial, con el fin de reforzar el sentimiento de nostalgia y acercamiento a un ambiente familiar donde prime el amor y el respeto.

¿Por qué es tan importante la experiencia sensorial? Cuando hablamos de generar recordación de algún producto o marca, una de las mejores estrategias usadas a nivel de

marketing, es el sensorial (marketing sensorial), el aroma es capaz de estimular la memoria a largo plazo, por ende el usar este tipo de estrategia, permite al usuario no solo recordar momentos sino, emociones, como citan Gómez y García, (2012)

Qué elementos serán puntuales dentro del proyecto? al realizar una escala o jerarquía de los elementos que estarán incluidos dentro del montaje final, en primer lugar están las ilustraciones digitales e impresas, en segundo lugar los contenidos transmediales creados en la propuesta, en tercer lugar las impresiones impresas dispuestas alrededor del salón, posteriormente en cuarto lugar estará la degustación de la bebida previamente preparada y dispuesta a la entrada del salón, continuando en cuarto lugar estará la mesa central con el montaje del desayuno casero, en quinto lugar la experiencia sonora de la narración por parte de mi abuela (Clemencia Valero) / una posible experiencia visual con video proyección en un espacio no convencional dispuesto en algún lugar del salón, posiblemente en el techo o en la mesa.

¿Cómo será la experiencia en un imaginativo hipotético? la persona entra al salón, el encargado de la exposición entrega un pequeño vaso con bebida (Chucula), la persona como primer contacto visual tendrá la mesa central pero inmediatamente al hacer una panorámica en el espacio se percatara de las ilustraciones en la pared, esto hará que el detalle de las mismas capte toda su atención y lo llevará instintivamente a detallar de una forma más cercana su información, los códigos QR en las obras, causarán curiosidad en los participantes y los llevará a explorar los demás contenidos, las páginas al ser consecutivas llevan al lector a la siguiente y así sucesivamente hasta completar el recorrido, de una forma muy sutil y nada invasora, el estudiante podrá escuchar la voz de una señora narrando o contando situaciones referentes al Chucula, serán intervenciones intermitentes con el fin de no distraer o perturbar la lectura del asistente, al mismo tiempo en cualquier momento del recorrido se percatarán de otra experiencia visual, no invasiva y como protagonista secundario, que permitirá al asistente a entender parte del proceso real de la producción del Chucula .

¿Por qué no habrá un segmento comercial? La motivación de la que parte este proyecto va mucho más allá de nociones comerciales, pues ésta nace como un tributo a la obra y la memoria de mi abuela, que aún con vida me permite mostrarle mi admiración hacia ella por mantener viva la cultura y la tradición de sus raíces, que por medio de

acciones cotidianas e indirectas, ha transmitido a su familia, sin embargo no se descarta el potencial comercial de este proyecto, a largo plazo

Elementos simbólicos

Los elementos simbólicos que componen este proyecto parten de diferentes sectores que recurren a una serie de sentimientos que se encuentran implícitos en todos los elementos que aportan a la construcción de ‘Chucula, Rito de amor’, entre estos se podría establecer un orden de relevancia, sin embargo estos mismos no responden a una narrativa lineal, es decir, que su misma naturaleza hace posible y aporta un contexto, sin la neta necesidad de expandir su información más allá de aquello que hace independiente cada obra (por su contenido conceptual).

Humberto eco, define el símbolo como una “entidad figurativa u objetual que se refiere a un valor, a un acontecimiento, a una meta, no definidos exactamente, manera oscura y alusiva (a veces utilizado en el sentido de “palabra poética”)” Eco, H (1994) es decir, elementos que representan características a modo de metáforas gráficas, y estas mismas podríamos considerarlas “poesía grafica” en el mismo sentido que Eco hace alusión a estas desde una concepción literaria. Con base en ello, en chucula, rito de amor, podemos encontrar los siguientes elementos:

ABUELA: la personificación de una mujer mayor, con características como las canas, arrugas y gafas, generalmente nos recuerda a nuestras propias abuelas, independientemente de la similitud de las ilustraciones con las características de esa persona a la cual nos alude este elemento.

OLOR (Elemento Gaseoso de color Rosa): en todas las ilustraciones, se puede evidenciar un elemento de forma abstracta, cuya estructura varía según el tipo de ilustración, esto responde a la representación simbólica del aroma que se genera en cada paso del proceso de la producción de la Chucula, este a su vez se compone de 3 colores, el Marrón, genera una sensación



18 Cañon, S (2020). Tostar - Chucula, rito de amor

“Chocolatosa” donde podemos percibir y entender las características del cacao, a medida que se torna color rosa, hace referencia a modo de metáfora del nombre del proyecto, es decir alude al proceso mágico, denominado “Rito”, finalmente el color blanco es donde converge el aroma con el ambiente.

Herramientas de producción: estos elementos representan la naturaleza del momento de la fase de producción que se pretende ilustrar, al ser ordenados en orden secuencial de uso, se tienen los siguientes: Paila, Artesa, molino, olleta, pocillo. Estos son elementos característicos que por sí solos tienen un trasfondo, estos a su vez pueden ser usados de manera individual y continuar la línea narrativa del proceso.

A lo largo de las obras, se pueden percibir los elementos simbólicos anteriormente mencionados, sin embargo hay otros que aportan no solo a la estética sino también al ritmo conceptual de las obras, estos son los granos tanto de cacao como de maíz, elementos que acompañan las herramientas de producción como la estufa, las cucharas, el delantal, y las mesas. Y por último es importante mencionar la influencia de los colores de fondo, que, al ser colores fríos, resaltan la idea simbólica de un proceso que requiere calor desde su inicio hasta su final.

En cada ilustración se encuentran participes estos elementos de carácter simbólico, ya sea directa o indirectamente. Es decir que cada obra individual, contiene tanto la figura simbólica de la abuela, como el elemento que hace alusión al olor, las herramientas de producción, colores que contrastan con la temperatura de la imagen y elementos anexos que aportan a la narrativa gráfica. Por último el borde de las obras, es un elemento netamente estético que ayuda a una concepción creativa para la publicación de las obras en plataformas como Instagram cuyo fondo generalmente es blanco.

Es importante mencionar el uso de símbolos a través de la narrativa transmedia, pues bien, cada elemento multimedia dispuesto en las diferentes redes tiene bien sea un color o una característica que hace alusión a la misma plataforma donde se encuentra publicada o bien referencia de forma indirecta la siguiente plataforma digital en la narrativa transmedial. Estos elementos se pueden percibir en el humo rosa del video de Clemencia Valero hablando sobre el chucula, del uso y disposición de los colores en las publicaciones de Instagram, los colores en la página web... entre otros.

REFLEXIONES Y APRENDIZAJES

La búsqueda por encontrar las mejores formas de expresar un tributo a mi abuela, me llevó a diferentes alternativas usando medios digitales, este proyecto pasó por la ideación de un cortometraje a un documental, luego pasando a un cómic y finalmente en una serie de narrativas transmedia, que tienen como protagonista principal un grupo de contenidos digitales que retratan una serie de pasos de procesos y de sentimientos alrededor del significado subjetivo de una bebida artesanal. En este recorrido tuve la oportunidad de hablar un poco más acerca de la historia de mi familia paterna y de cómo estuvo rodeada de estos procesos artesanales desde casi 6 generaciones atrás, gracias a ello pude conocer todos los procesos de producción del Chucula.

En la discusión de ciertos temas puntuales como la definición de la palabra Chucula o el uso de la palabra tradición se encuentran muchas voces, quizá la mejor forma de aterrizar estos conceptos es usando los conocimientos previos que tenemos al respecto, bien sea para reforzarlos, replantearnos, o rechazarlos, sin embargo me acuño más a lo primero, pues en la construcción conceptual de este trabajo encontré elementos que apoyan y complementan las particularidades que narra mi abuela sobre la Chucula, como por ejemplo el hecho que me dijera que ella podía datar esa tradición hasta 6 generaciones previas, tanto en su familia como en el contexto en el que creció. Descubrir además que esta bebida es típica del estado de tabasco en México, me lleva a concebirlo como un saber ancestral, que corta fronteras y me permite entenderlo mucho más allá de la tradición y las relaciones sociales, pues en ese orden de ideas, no se sabría con exactitud qué culturas (tan distantes y diferentes) fueron las incursoras en este tipo de bebidas artesanales.

Así mismo resaltó los aportes teóricos que encontré en la construcción de ‘Chucula, rito de amor’ en las voces (no verbales) de artistas tanto digitales como clásicos, y más importante que las intenciones de sus obras, es poderles rendir un tributo usando ciertas características que en su momento solo fueron admiradas en mis momentos de ocio, el poder usar estas cualidades de sus obras y plasmarlas incluso de una forma indirecta en mi proyecto final, me resulta grato y enriquecedor en mi camino como ilustrador digital. Aprender y deleitarse con las obras de artistas que por medio de sus trazos logran transmitir mensajes sociales en pro de comunidades vulnerables o poco visibles, como Ismael Álvarez, resultó para mí una experiencia reveladora para mi profesión como docente y

artista. Finalmente, es pertinente mencionar, y reconocer la importancia social, cultural y estética de las artes digitales en un mundo tecnológico como en el que estamos inmersos.

Ahora bien, Retomando última palabra del párrafo anterior, es importante mencionar el papel de las narrativas transmediales, pues quizá muchas veces en nuestro diario vivir hemos estado Inmersos en temas y mundos que nos obsesiona a tal punto de querer consumir dicho material en cualquier medio posible, siempre esperando que este satisfaga la necesidad de seguir una idea y expandir nuestra información respecto a ello, personalmente soy fan del juego League of legends desarrollado por Riot Games, como fue mencionado en el texto, este presenta un mundo tan extenso que al leer y entender sobre narrativas transmedia, supe que tanto la música, como los juegos, las cinemáticas, eventos y demás medios donde se desarrollan son consecuencia de una narrativa transmedia; esto me dio pie para entender el actuar de mi obra y la forma de encaminarla en un mundo donde el espacio físico no se puede separar del virtual.

Por otro lado considero el potencial que tiene un proyecto como este, pues veo varios posibles factores a desarrollar a futuro, uno de ellos indiscutiblemente son los aspectos económicos, la creación de una microempresa que permita la producción y distribución de la Chucula, el otro es seguir expandiendo la historia y desarrollar proyectos como cortometrajes, cómics, libros pedagógicos, todo esto en pro de la cultura y la tradición.

En el recorrido utópico de querer cambiar perspectivas y generar nuevos conocimientos con el fin cambiar el mundo de las personas, encontré y entendí la importancia de tener objetivos claros e ir por ellos, en este caso obvie el hecho de cambiar mundos, quise entrar en el mundo de alguien, para honrarlo y generar un tributo hacia una persona, mi abuela. Los conocimientos de esta mujer, me motivaron a querer contarlos y perpetuar ese saber, que sin recelo y con todo el amor decidió compartir conmigo, sabiendo que yo lo iba a compartirlos con la mayor cantidad de gente posible, y es aquí donde caigo en cuenta del camino que he venido labrando para hacer realidad mi tributo a mi abuela y a la tradición que ha mantenido vivo el amor de una familia.

Es interesante el hecho de hablar de tradición usando medios digitales; en un principio pensé en la creación de este proyecto usando medios más análogos haciendo alusión a la tradición, pero en algún punto resulta pertinente tomar decisiones que van a

marcar el desarrollo posterior, y el tomar decisiones implica arriesgarse o ir por lo seguro; como es de esperarse me fui por lo seguro, ¿el problema? cada que avanzaba con nuevas ideas me sentía más incómodo con la idealización de un resultado final donde no hubiera de por medio esfuerzo y noches en vela, así que finalmente decidí exponer estos temas de una forma digital, ya que como generador de conocimiento y futuro docente, me resulta importante recalcar ese papel en que los jóvenes nos convertimos en el puente entre los saberes ancestrales y la vida actual enmarcada en la virtualidad.

Bibliografía

- Arévalo, J. M. (2004). La tradición, el patrimonio y la identidad. *Revista de estudios extremeños*, 925-956.
- Alvarez, I. (s.f.). *Deseo, mire donde mire te veo*. Reeling film festival, chicago .
- Gallego Aguilar, A. (2011). Diseño de Narrativas Transmediáticas . *creative commons*.
- Gold wáter, J. L., Montana, B., & Bloom, V. (s.f.). *Archie*. Archie comics, New york.
- Dunlop, J. (2018). realistic magneton . Instagram/Joshdunloponcepartist.com.
- Deleite. (09 de Agosto de 2016). *Deleite*. Obtenido de <http://www.deleite.co/el-coctel-mas-caro-del-mundo-1386>
- Eco, H. (1994) Signo. Segno (1973). Letra e.
- Gómez Suárez, m., & Garcia Gumiel, C. (2012). Marketing sensorial, Como desarrollar la atmósfera del establecimiento comercial. *Departamento de Comercialización e Investigación de Mercados. Universidad Autónoma de Madrid*. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Monica_Gomez_Suarez/publication/283070109_Marketing_sensorial_Como_desarrollar_la_atmosfera_del_establecimiento_comercial/links/56287cdd08ae518e347ba1d7/Marketing-sensorial-Como-desarrollar-la-atmosfera-del-establecimi
- Huarte Cuéllar, R. (2012). El concepto de "tradición" en la filosofía de las ciencias sociales y humanas. *Nóesis. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 19-39. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/859/85924629002.pdf>
- Inkollo, S. (s.f.). *Daily life of a gay couple*. pantreon , nantes francia.
- Jenkins, H. (12 de 12 de 2009). *HENRY JENKINS*. Obtenido de CONFESSIONS OF AN ACA-FAN: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- Jenkins, H. (2006). Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. *Building the field of a digital media and learning*.
- Kurumada, M. (s.f.). Saint seiya. *Saint seiya*. Shūkan Shōnen Jump , Japon.
- Kurumada, M. (2006). Kurumada Pro. tokio, apon: <http://kurumadapro.com/top.php>.
- Madrazo Miranda, M. (2005). Algunas consideraciones en torno al significado de la tradición. *contribucion desde Coatepec*, 115 132. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=281/28150907>
- Murillo Herran, F. -P. (2017). Estudio tecnico para la creacion de una planta procesadora de Chucula, en el municipio de Aparatebueno (cundinamarca). *CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS, Direccion de Posgrados*, 13 - 41. Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/5745/TEPRO_MurilloFerlinLeonardo_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramirez, C. (2017). Exo-gen. *Exo-gen: La iniciación*. La editorial de historietas, Bogotá.
- Riot Games. (27 de 10 de 2009). *League of legends*. Recuperado el 18 de 05 de 2020, de https://play.euw.leagueoflegends.com/es_ES
- Ballester, S. (2018). EL CÓMIC Y SU VALOR COMO ARTE. *UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID, Facultad de Bellas artes*. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/47463/1/T40053.pdf>
- SOLANO, A. I. (2014). *La versatilidad de la ilustración digital y la ilustración tridimensional en el diseño de revistas. Desarrollo de imagen visual, material, informativo y publicitario para el proyecto Amigos de la Naturaleza de FUNDAECO*. GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN: UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR.
- Valero, L. M. (2015). Transmedia más allá de la ficción, Las narrativas transmedia con fines sociales. *Universidad Rey Juan Carlos*

ANEXOS



SEGUNDA - OBJETO: Por medio del presente escrito, autorizo a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** para que, de conformidad con las normas internacionales que sobre Propiedad Intelectual sean aplicables, así como bajo las normas vigentes en Colombia, usen los derechos de imagen sobre fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos), así como los derechos de propiedad intelectual y sobre Derechos Conexos que le puedan pertenecer para ser utilizados por la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**.

PARÁGRAFO - ALCANCE DEL OBJETO: La presente autorización de uso se otorga a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**, para ser utilizada en ediciones impresas y electrónicas, digitales, ópticas y en la Red Internet. **PARÁGRAFO:** Tal uso se realizará por parte de la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** y/o a quienes estas autoricen, para efectos de su publicación de manera directa, o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA - TERRITORIO: Los derechos aquí Autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna.

CUARTA – ALCANCE: La presente autorización se da para formato o soporte material, y se extiende a la utilización en medio óptico, magnético, electrónico, en red, mensajes de datos o similar conocido o por conocer en el futuro.

QUINTA – EXCLUSIVIDAD: La autorización de uso aquí establecida no implica exclusividad en favor de la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**. Por lo tanto me reservo y conservaré el derecho de otorgar directamente, u otorgar a cualquier tercero, autorizaciones de uso similares o en los mismos términos aquí acordados.

SEXTA - DERECHOS MORALES (Créditos y mención): La Autorización de los derechos antes mencionados no implica la cesión de los derechos morales sobre los mismos por cuanto en conformidad con lo establecido en el artículo 6 Bis del Convenio de Berna para la protección de las obras literarias, artísticas y científicas; artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, estos derechos son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. Por lo tanto los mencionados derechos seguirán radicados en cabeza mía.

SÉPTIMA - La presente autorización se realiza a Título Gratuito, por lo que no se genera ningún tipo de remuneración, vínculo laboral, ni obligación pecuniaria alguna entre las partes.

OCTAVA - La Corporación Universitaria Minuto de Dios se compromete a dar siempre el crédito al **CEDENTE** en los materiales impresos y digitales que se publiquen, cuando lo amerite.

Dada en Bogotá, a los Diez (10) días del mes de Junio de 2020

LA PERSONA

C.C. N° 23.871.773 de Paura - Boyacá

**DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN SOBRE
FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL
OTORGADO A
LA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**

Clemencia Valero en adelante el **CEDENTE** identificado(a) con cédula de ciudadanía o pasaporte número 23 871 773 expedida en Pauna - Boyacá autoriza a la Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO, Institución de educación superior privada, de utilidad común, sin ánimo de lucro, con personería jurídica reconocida mediante Resolución 10345 expedida por el Ministerio de Educación Nacional el día 01 de agosto de 1990, identificada con el NIT N° 800.116.217-2, con domicilio en la ciudad de Bogotá, para utilizar, realizar, publicar, imprimir, reproducir y disponer de cualquier forma conocida o por conocer toda las tomas fotográficas y/o audiovisuales en las cuales aparezca su imagen, así como toda fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), para fines, previas las siguientes CONSIDERACIONES:

1. Que el **CEDENTE** ha manifestado su consentimiento para que la Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO, realice una serie tomas fotográficas y/o videos o utilice las fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video) cuyos derechos morales y patrimoniales le pertenecen, con el objeto de ser reproducidas en materiales educativos producidos por la Corporación Universitaria Minuto de Dios, tales como libros de estudio, guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo, siempre y cuando no afecten su integridad personal ni vayan en contra de sus principios morales y éticos.
2. Que dada la naturaleza de **UNIMINUTO** como Institución de Educación Superior, con un modelo universitario innovador para ofrecer Educación de alta calidad, de fácil acceso, integral y flexible; para formar profesionales altamente competentes, éticamente responsables y líderes de procesos de transformación social, el **CEDENTE** ha manifestado su aceptación libre de posar para las tomas de fotografías y/o videos para la Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO, y/o ceder su material fotográfico o audiovisual.

Yo, Clemencia Valero de caín mayor de edad, domiciliado y residenciado en Bogotá, identificado con la cédula de ciudadanía o pasaporte No. 23 871 773 de Pauna, en mi calidad de persona natural cuyo imagen será fijada en una fotografía o producción Audiovisual (Video) que utilizará y publicará la **Corporación Universitaria Minuto de Dios**, suscribo el presente documento de autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), así como los patrimoniales de autor y derechos conexos, el cual se registrá por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes Cláusulas:

CONDICIONES

PRIMERA - AUTORIZACIÓN: mediante el presente documento autorizo la utilización de los derechos de imagen sobre fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos), así como los derechos patrimoniales de autor (Reproducción, Comunicación Pública, Transformación y Distribución) y derechos conexos, a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS** para incluirlos en fotografías o procedimientos análogos a la fotografía, o producciones Audiovisuales (Videos).



Consentimiento informado

Yo Clemencia Valero de Cañon identificado(a) con el documento de identidad número 23.871.773 de Paura - Boyacá, he sido informado sobre los fines, objetivos, alcances, procedimientos de intervención y evaluación que se llevarán a cabo en el proyecto "Título del proyecto", perteneciente a la **CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**, Institución de Educación Superior colombiana sin ánimo de lucro con NIT: 800116217-2.

Así mismo, manifiesto que recibí una información clara y suficiente acerca de los procesos y destinación que tendrán los productos relacionados con el proyecto en mención. Que conozco y acepto los propósitos institucionales, la destinación académica y comercial de los resultados de dicha investigación, como: publicaciones, fotografías, entrevistas, material filmico, entre otros que pueden ser de público conocimiento.

Doy constancia de haber leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

Clemencia Valero

Nombre: Clemencia Valero de Cañon
Documento de identidad: 23.871.773

Si es analfabeta

Un testigo que sepa leer y escribir debe firmar, de ser posible esta persona debería ser elegida por el participante y no debe tener conexión con el equipo de investigación. Los participantes analfabetos debieran incluir su huella dactilar también.

Nombre del testigo: _____

Documento de identidad del testigo: _____

Huella del participante: _____

Por parte del investigador

He leído con exactitud o he sido testigo de la lectura detallada del documento de consentimiento informado al participante. El, ha tenido la oportunidad de hacer preguntas. Confirmando que el individuo ha dado consentimiento de forma libre.

Se le ha sido proporcionada una copia de este documento de Consentimiento Informado al participante CVC (iniciales del investigador/asistente)

Sergio A Cañon
Nombre: Sergio Alejandro Cañon Cortes
Documento de identidad: 1121939819