

XIUATE

VISIBILIZACIÓN DE LA IMPORTANCIA DE LA TRADICIÓN CAMPESINA A NIÑOS  
DEL MUNICIPIO SIBATÉ CUNDINAMARCA.

DIEGO ALEXIS CHAVEZ MORA

MIGUEL ÁNGEL VALLEJO RODRÍGUEZ

LIC. ANA MARIA CAMACHO BOHORGUEZ

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

TEGNOLOGIA EN COMUNICACIÓN GRÁFICA

SOACHA, CUNDINAMARCA

NOVIEMBRE 24

2014

## Contenido

1. Resumen.....	4
1.1. Abstract .....	4
2. Introducción .....	5
2.1. Pregunta De Investigación .....	6
2.2. Definición Del Problema.....	6
2.3. Línea De Investigación.....	7
2.4. Justificación.....	7
3. Marco Teórico.....	9
3.1. Teoría De La Comunicación Que Enmarca El Proyecto.....	9
3.2. Marco Referencial .....	11
3.2.1. Contexto .....	11
3.2.1.1. Historia .....	13
3.2.1.2. Nombre Sibaté y Xiuate .....	15
3.3. Marco Temático Y Desarrollo.....	15
4. Estado del Arte.....	18
5. Objetivos .....	22
5.1. Objetivo General .....	22
5.2. Objetivos Específicos.....	22
6. Límites y Alcance De La Propuesta.....	23
6.1. Límites.....	23
6.2. Alcances .....	23
7. Metodología .....	24
7.1. Tipo De Investigación: Cualitativa .....	24
7.1.1. Investigación-Acción.....	25
7.2. Instrumentos De Investigación.....	26
7.2.1. Observación .....	26
7.2.2. Entrevista.....	28
7.2.4. Encuestas .....	30
7.3. Descripción De La Población.....	31
8. Cronograma.....	33

9. Diseño Y Desarrollo De La Propuesta.....	34
9.1. Justificación De La Pieza Gráfica .....	34
9.2. Análisis Conceptual.....	36
9.2.1. Aspectos Formales.....	36
9.2.1.1. Formato.....	36
9.2.1.2. Diagramación.....	36
9.2.1.3. Dibujo e Ilustración .....	38
9.2.1.4. Composición Cromática .....	42
9.2.1.5. Tipografía .....	43
9.2.1.6. Implementación Digital .....	43
9.2.2. Aspectos Estructurales.....	43
9.2.2.1. Estructura De La Pieza .....	44
9.2.2.2. Personajes (Por Nivel De Relevancia).....	46
9.2.2.3. Locaciones y Contextos.....	50
9.2.2.4. Identidad Visual.....	51
9.2.2.4.1. Logotipo.....	51
9.2.2.4.2. Logotipo Positivo .....	52
9.2.2.4.1. Logotipo Negativo.....	52
9.3. Proceso De Fabricación.....	53
9.3.1. Diagrama De Flujo .....	53
9.4. Descripción De La Propuesta.....	54
9.4.1. Estructura final .....	56
9.5. Presupuesto.....	60
10. Implementación.....	62
11. Análisis De La Información.....	63
11.1 Encuesta .....	64
11.2 Resultados Encuesta Inicial.....	65
11.3. Resultados Encuesta Implementación .....	66
10. Conclusiones .....	67
Bibliografía .....	71
Anexos .....	72

## **1. Resumen**

Actualmente en el municipio el 40% de la población habita en el campo y aún se desempeña en labores agrícolas de los cuales la mayoría han vivido toda su vida en el municipio y han sido partícipes del desarrollo histórico-cultural de la región. Con base al análisis de la investigación realizada, nos damos cuenta que este valioso conocimiento que sirve de cimiento para el desarrollo del municipio se ha ido perdiendo en las nuevas generaciones.

Es por eso que la presente tesis plantea una propuesta que a través de las herramientas propias de la comunicación gráfica de a conocer la importancia del bagaje tradicional y cultural de población campesina a los niños que habitan en la zona urbana del municipio de Sibaté.

### **1.1. Abstract**

Nowadays in the town 40% of population lives in the country and still works in farms, most part of that piece of population has lived all his life in the zone and has been important part of the historic-cultural development of the place. Based in the results of the investigation we noticed that that important knowledge was getting lost through the new generations.

That's why this work presents a proposal that through the tools of graphic communication shows the importance of the regional country culture to the kids who live in the urban part of Sibaté.

## 2. Introducción

El municipio de Sibaté con sus más de doce mil años de historia ha tejido una considerable red de tradiciones la cual cada vez va siendo más dejada de lado por los que bien deberían ser sus depositarios y principales defensores, las nuevas generaciones; es por esto que buscamos a través del presente proyecto mostrar la importancia de si bien no todas sí las más importantes características de la tan rica tradición campesina de Sibaté.

El acercamiento a la tradición campesina a través de la documentación bibliográfica (algo pobre) del municipio y con los protagonistas, testigos vivos de la herencia tradicional de tiempos pasados, los campesinos; brindó gran cantidad de información tanto gráfica como temática que robusteció y en gran medida definió tanto la elección de la pieza gráfica como el contenido para la ejecución del proyecto.

No fue nada fácil escoger entre tantas fechas, lugares y personajes importantes dentro de la historia del municipio, ya que su ubicación geográfica le ha dado considerable valor en varios eventos de relevancia histórica para el país como bien lo son la misma conquista y colonia como la guerra de los mil días entre otros; fue por ser un momento digno de recordar el año de 1944 para el municipio de Sibaté que lo escogimos como base de la historia, ya que fue en ese entonces que el tren hizo su conocida parada en San Miguel, así como el embalse del Muña estaba en sus mejores momentos y la empresa agrícola empezaba a divisar horizontes más tecnificados.

La labor de enseñar historia y tradición a los jóvenes nunca ha sido una tarea fácil, es por eso que escogimos uno de los medios más versátiles, accesibles y dinámicos que hoy ofrece la industria de la gráfica; es a través de la historieta que se buscará cumplir los objetivos de este

proyecto, ya que si bien no es en sí mismo un medio para niños sí cumple su papel a cabalidad cuando se utiliza en este público de la manera correcta teniendo en cuenta lo que obras a través del tiempo han logrado en el imaginario social.

Como conclusión podemos afirmar que es labor primordial de los nuevos usuarios de las artes gráficas el conocer la tradición de su región y velar por la conservación y apropiación de esta y no relegar los frutos de su esfuerzo a fines mercantilistas y vacíos.

### **2.1. Pregunta De Investigación**

¿Cómo mostrar la importancia de la tradición campesina a los niños habitantes de la zona urbana del municipio de Sibaté Cundinamarca?

### **2.2. Definición Del Problema**

En la actualidad el joven promedio habitante de la urbe está expuesto a una grande y variada cantidad de información de medios diseñados para producir reacciones específicas dentro del orden de lo establecido por los medios en función de generar la reacción esperada que se traduzca en la compra de determinado producto, es por esto que es muy fácil que segmentos de la población expuestos a estos contenidos adopten características que no son propias de la región sino que obedecen a modelos de globalización predeterminados.

Esto lleva en la mayoría de los casos a que las características tradicionales de la región se vallan desarraigando del imaginario cultural de la población, y que por consiguiente no evolucionen en sí mismos sino que se mezclen y en algunos casos tergiversen con la llegada de distintas fuentes de información tanto del país como del extranjero.

Este fenómeno se ha evidenciado claramente en la población preadolescente en su etapa escolar, por lo que tomaremos como rango de objeto de estudio los jóvenes de 10 a 14 años del

municipio de Sibaté quienes presentan un considerable desconocimiento de los distintos aspectos culturales e históricos del municipio, lo cual a su vez produce una evidente falta de interés en conocer de estos, todo esto alimentado a la falta de canales de comunicación que informen acerca de estos temas, los cuales se reducen a una limitada colección en la biblioteca municipal, la gaceta (publicación periódica del municipio) y algo en la alcaldía.

Es por esto que es imperativo generar un nuevo medio por el cual se brinde información de tipo histórico-cultural y que a su vez exhorte a los usuarios de este a generar sus propios contenidos con base en el ahondamiento en el conocimiento tradicional de su lugar de residencia.

### **2.3. Línea De Investigación**

Se plantea como la base de proyecto, una investigación que enriquezca el emprendimiento y la tradición para niños y campesinos del municipio, potencializando el desarrollo humano, social y cultural de toda una comunidad aislada desde antiguas a nuevas generaciones.

El programa Fortalecimiento Comunitario y Organizaciones de Base de Uniminuto, cumple con las líneas de investigación que busca el proyecto, desde la transformación social e innovadora hasta la gestión social de participación y desarrollo comunitario, tomando como área de conocimiento la comunicación gráfica para generar el pensamiento visual al que se pretende llegar con la pieza al momento de su implementación.

### **2.4. Justificación**

Toda obra con la que la población entre en contacto genera una doble reacción en esta, la primera está en el mensaje que esta busca dar en sí misma, y la segunda se halla en el impulso inspirador que genera una obra como medio en sí mismo, es decir que todo trabajo producirá el deseo y la posibilidad de que otros tomen ese medio, lo apropien y produzcan a través de él; es aquí en

donde está la principal importancia de escoger medios de comunicación poco comunes para brindar información que no suele brindarse como en el caso del presente proyecto.

En el artículo de los derechos humanos menciona que “Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten” (Derechos Humanos, Artículo 27, Naciones Unidas, 1948). Por consiguiente podemos decir que es una violación a este derecho fundamental la privación del conocimiento primordial que la tradición brindaba y que en sí misma es la materia prima para la creación artística, esto visto en la ya mencionada falta de canales además de las pocas investigaciones realizadas al respecto fruto del poco apoyo brindado gubernamentalmente.

Para apuntar al cambio de pensamiento social es inevitable tener en cuenta que quienes lo forjaran serán nuestras futuras generaciones, pensamientos con el terreno fértil para empezar a sembrar una idea nueva, aquellas que de alguna forma comunicaran el mensaje, un mensaje creativo y atrayente, tanto que sea la imagen quien exprese un pensamiento sin necesidad de platicarlo, discutirlo o plasmarlo textualmente y que mejor forma para enseñarlo de tal manera que comunicación y el arte gráfico.

La necesidad inherente de arraigamiento de valores básicos en la sociedad nos lleva siempre a buscar medios que fortaleces los lazos interrelacionales para mejorar así el ambiente social del lugar en el que habitamos, y para esto es la tradición fuente inagotable de enseñanzas éticas para las nuevas generaciones, muestra de esto son los mitos que se traducen metáforas que brindan enseñanzas morales, tal es el caso de la burra de la cola de fuego o la candileja, mitos que vituperan el adulterio en el matrimonio, o el de la gallina de oro que va en contra de la avaricia.



Al final podemos decir que la cantidad de benéficos otorgados por el aprendizaje de las costumbres de una región por parte de sus habitantes son cuantiosos, y siempre necesarios para que con estos las obras de los actuales habitantes del municipio puedan en un futuro ser llamadas cultura propia y así ser valoradas y tomadas como ejemplo, base e impulso para el trabajo de las futuras generaciones.

### **3. Marco Teórico**

#### **3.1. Teoría De La Comunicación Que Enmarca El Proyecto**

Para la realización de este trabajo de investigación se tomaran referentes teóricos que fundamentaran su desarrollo, los lineamientos curriculares y las orientaciones pedagógicas para el área del campesinado, el pensamiento infantil y la visualización del mismo.

Se iniciara por dar una mirada acerca de cómo está estructurada el área, basándonos de la Teoría Culturologica; Se especula que la cultura de una comunidad es mucho más amplia que la que imponen los medios. Sostiene que existen otros valores y otras instituciones mucho más importantes en la vida cultural de una persona o grupo. Si bien los medios participan en la producción de valores sociales, su poder no está directo ni tan inevitable.

“La cultura de masas forma un sistema de culturas, constituyéndose con un conjunto de símbolos, valores, mitos e imágenes referidos tanto a la vida práctica como a lo imaginario colectivo: sin embargo no es el único sistema cultural de las sociedades contemporáneas. Estas realidades policulturales en las que las culturas de masas no son autónomas en un sentido

absoluto, puede impregnarse de cultura nacional, religiosa o humanista y a su vez penetrar la cultura nacional, religiosa o humanista.” (Edgar Morin, L’ Esprit du temps, Paris)

Los culturologicos opinan que ningún medio tiene el poder profético de interponerse a la gente. Por lo tanto, critican el rating y las investigaciones cuantitativas. Esta teoría se opone a la communication research funcionalista. Los culturologicos hacen hincapié en el aspecto “burocrático” de las investigaciones funcionalistas, basadas en las encuestas, en datos centrados en la cantidad, en la experimentación en “laboratorios” que sacan a la gente de su contexto habitual.

Los emisores no tienen ya una forma directa de conocer las respuestas. Para entender lo que sucede en cada comunidad, los investigadores de comunicación tiene que “meterse” en sus valores y en su vida cotidiana.

La búsqueda de la objetividad y de conocimiento “externo” al investigador (como planteaban los funcionalista al copiar a las ciencias naturales) ya no sirve. Se reconoce la subjetividad de cada cultura y del propio investigador al acercarse a ella.

Tampoco sirve la deducción de la superestructura ideológica a partir del análisis económico (como planteaban los teóricos de la Escuela de Frankfurt) los culturologicos saben que los valores sociales de la gente obedecen a causas múltiples y complejas y no solo a la influencia del plano económico.

Respecto a lo anterior, la teoría culturologica nos transmite como lineamiento y orientación en la investigación, un modelo esquemático de comunicación (emisor-receptor) y piensa en la sociedad como una compleja red interconectada de valores sociales. Nosotros como emisor y medio de comunicación generaremos una serie de mensajes creativos e icónicos a

través de una publicación diseñada especialmente al grupo objetivo de manera que la información enviada sea recibida de la forma más comprimida y explícita posible generando mayor aceptación al lector, promoviendo finalmente un concepto y pensamiento social.

Por consiguiente el estipulo de rango de edad preadolescente de 10 a 14 años, aplica perfectamente como receptores de nuestro mensaje, lo cual es en efecto objetivo si se considera que el plan establecido para el presente proyecto tiene contacto con una obra sin importar su naturaleza interpretando un significado que lo enriquece con la experiencias históricas vistas en la pieza.

## **3.2. Marco Referencial**

### **3.2.1. Contexto**

La investigación se centra directamente en el municipio de Sibaté Cundinamarca, el cual evidenciamos la problemática mencionada anteriormente, centrándonos en dos contextos específicos, rural y urbano.

Sibaté es un pueblo que inicio a originarse desde 1615 según los archivos “Tierras de Cundinamarca” y aparece como municipio hasta 1967. Hace parte de la sabana sur occidental con una gran riqueza histórica y reserva natural, sus vías de acceso están en perfectas condiciones de desplazamiento y es visitado por su amplio siembro de la fresa, papa entre otros, con un amplio pasaje gastronómico y restaurantes situados al sur de la carrera séptima, sin olvidar los históricos centro psiquiátricos que han dado reconocimiento histórico y conceptos erróneos hacia sus habitantes. Más allá de su belleza, Sibaté ocupa el puesto 4to entre los municipios de Cundinamarca con los más amplios índices de gestión administrativa.

Colinda con el norte con el municipio de Soacha, con el sur con Pasca y Fusagasuga, por el oriente con Soacha y por el occidente con Silvana y Granada. Cuenta con una población aproximada de 34.000 habitantes distribuidos en 14 veredas y 14 barrios, según el diagnóstico del Plan de Ordenamiento Territorial 2008-2011, 21.118 habitantes correspondían a la zona urbana y el 10.487 al área rural, lo que para nuestro grupo objetivo (10 a 14 años) estos se distribuyen en su totalidad con un 6% hombre y 6% mujeres. (Plan de Ordenamiento Territorial, Sibaté Social e Incluyente, [POT], 2008-2011).

Es uno de los municipios más jóvenes de Cundinamarca, desde 1967 gracias al emprendimiento de un grupo de pobladores liderados por el entonces párroco municipal Julio Cesar Beltrán se tomó la decisión de separarlo de Soacha y convertirlo en municipio, ya son más de 40 años de historia y tradición de una tierra fértil con gente sencilla y trabajadora enclavada al sur del departamento.



Ilustración 1 - Fotografía Diego Chavez

### **3.2.1.1. Historia**

Los estudios de arqueología realizados en el Tequendama, establecen la ocupación de colectivos Humanos dentro del territorio y espacio geográfico sibateño desde hace miles de años sin que se mencione enfáticamente el nombre de Sibaté. Según los archivos “Tierras de Cundinamarca”, aparece una referencia de Sibaté en un pleito de tierras en 1615, contra Diego Martín del Corral, cuando la tenencia la reclamaba el cura Gonzalo García Zorro.

Se enuncia en un documento escrito, hacia los años 1637-1640, época en la cual aparece ya escrito el nombre de Sibaté de la siguiente manera: “Labradores del Valle de Sibaté a indios de Pasca, Chia, Zoque y Fusagasugá, solicitan les ayuden a segar los trigales de la región”. (Fuentes Documentales para la Historia Indígena de Colombia, Ficha N° 4042)

Sibaté aparece referenciado en 1790, en “Pleito de José Domingo Roldán con su cuñado Rafael de Bastidas y como apoderado de su suegro Francisco Carlos de Bastidas, con don Ignacio de Umaña, por las tierras llamadas el Rincón Santo en jurisdicción de Sibaté”. Fuente, Índice Archivo Colonial: Tomo, XLIII folios 46 55 y siguientes. En 1797, “Litigio de José Vicente Ortega con María García y el hijo de ésta Isidro Mayorga por las tierras denominadas Aguas Claras, situadas en las inmediaciones de Sibaté, de la jurisdicción de Soacha, que García vendió a Ortega”. (Archivo Nacional, Escritura N° 1639, Notaria Tercera, 1883).



Ilustración 2 Fotografía G.Cuellar

En consecuencia de las reiteradas peticiones de las Juntas de Acción Comunal, el hecho Político del Concejo de Soacha y la participación a favor de un destacado grupo de Diputados de la Asamblea de Cundinamarca, se aprobó el Proyecto dando origen a la Ordenanza número 40 del 24 de Noviembre de 1967, creando el Municipio de Sibaté, fijando igualmente sus límites y sancionándose el 28 de Noviembre del mismo año.



Ilustración 3 - Fotografía extraída: (Edgar Francisco Sosa Moreno, Sibaté: 12 Mil Años De Historia, 2004)

### **3.2.1.2. Nombre Sibaté y Xiuate**

Sibaté, en lengua muisca que significa Derrame de la Laguna, Xiuá (Laguna o lago) y Te, que significa derrame. Dicho nombre está relacionado posiblemente con el Mito de Bochica o con la gran cantidad de lagunas que existieron en la Sabana de Bogotá. Bachué, Turachogue o Furachogue llamada así por ser una madre o "mujer buena" protectora de la agricultura; hubo de compartir con Bochica y Chibchacum el honor de recibir el humo sagrado del moque, fruta con las que perfumaban los indígenas a sus deidades. (Plan Básico De Ordenamiento Territorial, Municipio De Sibaté, 2002-2010)

### **3.3. Marco Temático Y Desarrollo**

La investigación se llevó a cabo de dos fuentes principales, la bibliográfica y la directa con la población, estas otorgaron cuantiosa cantidad de detalles acerca de la forma de vida de los

campesinos. El municipio de Sibaté tiene una historia muy interesante desde su origen Muisca hasta nuestros días, con participaciones en eventos relevantes como la guerra de los mil días; siempre que se estudie la historia del municipio en el último siglo y el presente no se puede evitar mencionar al municipio aledaño de Soacha, ya que con este comparte su origen Muisca (en cuestión geológico cultura) y hasta los años sesenta era parte de este como distrito especial, esto es importante mencionarlo ya que si deseamos con el conocimiento histórico y cultural de la región generar un sentido de pertenencia este debe estar remitido no a una denominación geográfica como “municipio” o “localidad” sino a todo el bagaje que se tiene y comparte con el territorio en general.

En función de esto y basándonos en la historia del Municipio decidimos que lo más objetivo sería ambientar la historia en el año de 1944, ya que ese años presenta varias características importantes para el municipio, entre ellas están el tren del sur aún en funcionamiento (en su último año de hecho) el cual fue fundado en 1929 y que venía de Bogotá pasando por Soacha y llegando a la estación de San Miguel, también estaba en funcionamiento el hotel Ricaurte (hoy en día una droguería) y no podíamos olvidar la importancia de la religión católica en el campesinado, lo cual se refleja en la primera capilla construida en el municipio dedicada a San Eloy (ubicada en la finca “la Quinta”, en donde hoy en día está la parroquia de nuestra Señora del Carmen), otro elemento importante de carácter sociocultural es el estado de la reserva del Muña, la cual en ese entonces estaba limpia y albergaba el club Náutico del Muña, hoy en día la reserva presenta un nivel considerable de contaminación lo cual es fruto de la utilización del agua de la reserva en el proceso de generación de energía eléctrica el cual se empezó a trabajar desde el año de 1931 (proyecto que antes estaba en el Alicachín y que por su fracaso fue trasladado al muña pues su producción era insuficiente para abastecer a la región).



Además un aspecto muy importante que era preciso reflejar en la pieza gráfica es la forma de vida de la población campesina, sus características culturales y religiosas ya no solo en los aspectos del municipio como tal sino de la población. La fuente principal de esta información fue la interacción con la población campesina, resaltamos de esta información un carácter muy importante dentro del imaginario colectivo de los habitantes de Sibaté nacidos entre los años 40 y 50 la cual es el trabajo duro, en muchas ocasiones nos mencionaban a veces como insinuante comparación el hecho de que muchas de las cosas de ahora sean más fáciles y que por ende las nuevas generaciones se muestren un eminente carácter de pereza, lo cual se muestra en casos como la simple ida al pueblo desde una de las 14 veredas del municipio que hoy en día son 10 o 15 minutos en carro antes eran dos horas caminando, recorrido que según comentan con jocosidad no era largo en absoluto. También buscamos reflejar aspectos cercanos a la vida del lector, en este caso los niños, aspectos como la ida al colegio la cual antes se daba día intermedio para niños y niñas de 8 de la mañana a 4 de la tarde (niños lunes, miércoles y viernes y niñas martes jueves y sábados) con la característica dura estructura de enseñanza tan característica de ese tiempo enmarcada en la frase “la letra con sangre entra”.

Con el deseo de generar identificación y en el mismo orden de ideas era preciso resaltar momentos como la recreación, en este caso reflejado en juegos como el trompo y la pelota (de papel); un detalle que enmarca lo que consideramos la principal diferencia de vida entre los niños campesinos del 44 y los de hoy en día es la concepción que se tenía del “niño” como tal, ya que por lo que el trabajo “desde que el niño podía” era algo común, lo cual bien se veía traducido de diferentes formas tanto positivas como el arraigamiento del amor por el esfuerzo en el niño o en lo negativo como en la afección física causada por el sobreesfuerzo a una edad muy temprana. Las familias campesinas de ese entonces presentaban el prototipo de la familia católica

nuclear cuya cabeza es el padre y el nivel general de educación se mantiene en un promedio de tercer grado (que era el máximo para optar en la zona rural) lo cual se veía traducido a veces en detrimento de la población por pérdida de terrenos a manos de adinerados de apellidos conocidos como Samper o la falta de actuación frente a negligencias gubernamentales (esto se ve claramente por ejemplo en la instalación del sistema eléctrico en los años 50 en la vereda del peños y aledaños la cual fue costeadada por los mismos habitantes de la región, lo cual no evito que de igual forma se le cobrara por el servicio).

Así bien el aspecto mitológico es fundamental por su importancia en el imaginario cultural además de las ilimitadas características de creación que este brinda gracias a su aspecto “fabulesco” que da cabida a reflexiones morales en este caso a través de mitos populares en la región como la gallina de oro o el Moján; la cantidad de mitos del Municipio de Sibaté si bien no es cuantiosa (como la caribe por ejemplo) sí es selecta y presenta aspectos tan interesantes como el de “la piedra respondona” ubicada en la vereda de Bradamonte o la candileja entre otros.

#### **4. Estado del Arte**

Las referencias que se obtienen en cuento al tema tradicional y la importancia del rol del campesino en el municipio es bastante corta, pero existe hoy en día un proyecto que apunta a ciertos espacios en los que abarcan bastante el tema que nosotros queremos mostrar y evidenciar, se trata de Xiuaté y aunque mantiene el mismo nombre de este proyecto, es uno de los planes que están dentro del plan de desarrollo municipal bajo la línea de Xiuaté un legado por conservar, hace parte de una consultoría que ejecuto la universidad por medio de la que se desarrolló la valoración participativa del patrimonio cultural de Sibaté Cundinamarca.

Trata de la elaboración de un libro titulado; “Xiuaté, un legado por conservar. Valoración participativa del patrimonio cultural de Sibaté”, Editorial Universidad Externado de Colombia, por los autores Alejandro Cerón Rodríguez, Maria Margarita Vargas y William Gamboa, de año 2014. El contenido del libro narra del proceso de construcción del inventario patrimonial del municipio y plantea una estrategia de apropiación social de patrimonio cultural en la que se encuentra un plegable alterno llamado Xiuaté - ANDO, el proyecto fue ejecutado entre diciembre de 2013 y junio de 2014 con profesionales del municipio y de la Facultad de Estudios del Patrimonio Cultural del Externado (única facultad de su tipo en Colombia), para la construcción de este se contó con apoyo de museólogos, restauradores y conservadores de bienes muebles, arqueólogos, arquitectos, comunicadores, pedagogos, antropólogos y líderes sociales. Dentro del inventario de Sibaté se contemplan 27 inmuebles, que son referenciados en el acuerdo 34 de 1995, por medio del cual se declaran algunas edificaciones como patrimonio arquitectónico del municipio, también se incluyeron 6 manifestaciones, que son las mismas que llevan el nombre de las 6 rutas de recorrido patrimonial de Sibaté, se incluyó todo el patrimonio arqueológico del municipio, en el que se encuentran las zonas de arte rupestre de La Unión y San Benito y 7 colecciones de bienes muebles que hacen parte del patrimonio de Sibaté. Todo esto se fundamentó en una consultoría que se financió con recursos IVA a la telefonía móvil a través del Ministerio de Cultural, estos giraron los recursos a través del Instituto Departamental de Cultura y Turismo y el municipio los recibió y aportó una contrapartida. (Alejandro Cerón, comunicación personal, 16 de noviembre, 2014) (Ver Anexo 1)

Este proyecto tuvo como resultado final; el libro Xiuaté, un plegable Xiuaté-ANDO, infografía digital y un documental. Parte de esto se plantea una salida pedagógica en el municipio previo a la publicación del libro, con el objetivo de resaltar el patrimonio cultural y

arquitectónico del pueblo que por aislamiento tradicional del habitante se ha perdido, reconociendo parte histórica de lugares, tradiciones, fiestas y objetos considerados los más importantes por la comunidad.

Esta propuesta además, planteó una estrategia de movilización hacia el patrimonio para que todos puedan valorarlo, comprenderlo y disfrutarlo, esperando que este material motive a descubrir y disfrutar el patrimonio histórico cultural del municipio. Ah construido 6 rutas, Al lado de cada ruta, se encontraran la clasificación que obtuvieron las manifestaciones y los inmuebles, así: oro, plata o bronce. A lo largo de estas rutas se verán los principales lugares de interés de Sibaté, algunos son edificios y construcciones, otros recuerdan tradiciones importantes, pero todos hablan de lo bello y atractivo que puede ser el municipio:

- Ruta 1: Ruta del Maíz
  
- Ruta 2: Ruta del Tren y la Banda sinfónica
  
- Ruta 3: Requintos de Santa Rosa
  
- Ruta 4: Merengue Bailao
  
- Ruta 5: Voces labriegas
  
- Ruta 6: Exposibaté y Efac

Recuperado de <http://xiuate.uexternado.edu.co/#secondPage>

La primera actividad o recorrido tiene como título “Xiuaté-Ando. Reconoce tu territorio urbano” se realizara el día 22 de noviembre de 2014, allí se recorrerán tan solo lugares en el

casco urbano, los asistentes será acompañados por orientadores de la actividad quienes conversaran al público las reseñas, mitos, leyendas y tradiciones históricas de cada lugar que hacen del municipio un lugar único para visitar. (Xiuaté-Ando, Recuperado de: <http://xiuate.uexternado.edu.co>)

Viendo lo útil que nos puede servir estos recorridos, como para Xiuaté-Ando y este proyecto Xiuate, se plantea que los dos proyectos incentiven la misma importancia tradicional y campesina en el municipio, se pretende en cada salida conversar con los asistentes sobre el proyecto que planteamos y el enlace que mantiene con Xiuaté-Ando, dando a conocer al final de cada trayectoria la pieza grafica final presentada por Xiuate, esto forma de implementación sería tan eficaz en el la zona urbana como en la rural puesto que las rutas y las actividades que se plantean realizar en todo el territorio del municipio de Sibaté Cundinamarca.

## **5. Objetivos**

### **5.1. Objetivo General**

Mostrar la importancia de la tradición campesina a los niños habitantes de la zona urbana del municipio de Sibaté Cundinamarca.

### **5.2. Objetivos Específicos**

- Realizar un diagnóstico que permita evidenciar el contexto de la tradición cultural campesina en el municipio de Sibaté.
- Analizar y codificar la información recopilada.
- Realizar una pieza gráfica didáctica que ilustre el contexto de la tradición cultural campesina del municipio de Sibaté, diseñada desde la información recopilada.
- Presentar el material didáctico al grupo objetivo y al grupo objeto de estudio, documentando el impacto y su retroalimentación.

## **6. Límites y Alcance De La Propuesta**

### **6.1. Límites**

Existen aspectos los cuales el proyecto no alcanzara a desarrollar por economía y el corto tiempo de implementación, por lo que tan solo estarán en imprenta dos piezas físicas y el resto serán virtuales para la implementación final.

Otro caso es de no aplicar completamente la propuesta en el proyecto mencionado en el estado de arte, puesto que será imposible tener el tiempo debido para mostrar el resultado en este proyecto, del mismo modo no se considera desarrollar la cantidad de piezas gráficas para cada visita que realice Xiuate en Xiuaté-Ando pues es imposible tener los recursos económicos que costean cada pieza.

### **6.2. Alcances**

Lo que la publicación Xiuate busca generar en estos jóvenes, es la representación objetiva de los más notorios aspectos histórico-culturales de la población objeto de estudio, y de esa forma no solo enviar información concreta y fidedigna sino que también generar identificación para con el campesinado y de esa manera generar un reconocimiento a los que a través de los años con su esfuerzo han alimentado las bocas de todo el país.

Si esto se logra con total eficacia, el puente intergeneracional que une a los habitantes de la zona rural que con sus manos han representado la tradición y lucha campesina en el municipio, se unirá con la nueva generación que tanto se ha visto influenciada por distintas y nuevas modas con tendencias que se marcan inter culturalmente a través de los medios de comunicación,

generando así una nueva identidad que arraigue todo lo que hoy en día forma a los que orgullosamente se hacen llamar Sibateños.

## **7. Metodología**

### **7.1. Tipo De Investigación: Cualitativa**

Los métodos y procedimientos, la determinación de las estrategias en la investigación que servirán para dar respuesta al problema y comprobar hipótesis, comprender y profundizar los fenómenos, explorando desde la perspectiva de la población objeto de estudio en un ambiente natural y en relación con el contexto es lo que se conoce como diseño metodológico.

En el diseño de este trabajo se utiliza el método de investigación que desarrollaremos con tareas específicas que hacen que el trabajo cada vez tome mas forma y más fuerza alcanzando gran confiabilidad en los datos, estabilidad de la información recolectada, hemos designado para ello una investigación cualitativa, en la cual se indicara las líneas de acción como se debe seguir, permitiendo explorar situaciones, características, cualidades, problemáticas y estudios de acercamiento que modifiquen el caminos y los métodos a seguir.

Partiendo del tipo de investigación, nos hemos basado en los autores Dezin y Lincoln (1994) quienes definen la investigación cualitativa como, “multimetódica, naturalista e interpretativa. Es decir, que las investigadoras e investigadores cualitativos indagan en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en los términos del significado que las personas les otorgan. La investigación cualitativa abarca el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos; estudio de caso, experiencia personal, introspectiva, historia de vida, entrevista, textos observacionales, históricos, interaccionales y virtuales, que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de



los individuos”. (Estrategias de investigación cualitativa, Irene Vasilachis de Gialdino, Gedisa Editorial, España 2006).

Basándonos en lo anterior el proyecto llevara a cabo un campo de investigación interdisciplinar, transdisciplinar y en ocasiones contradisciplinar, señalando las humanidades, las ciencias sociales y las físicas. También nos basamos en el autor Sandin Esteban, quien establece q la investigación cualitativa es una actividad sistemática orientada a la comprensión en profundidad en fenómenos.

### **7.1.1. Investigación-Acción**

Teniendo en cuenta la metodología y la teoría de investigación cualitativa, se llevara a cabo un diseño que mejora las prácticas y las situaciones sociales o educativas, así como la comprensión de esas prácticas de las situaciones en que estas tienen lugar, llamada la Investigación - acción.

Según el psicólogo Kurt Lewin “La propuesta de acercarse teórica y metodológicamente a los problemas significativos de la vida cotidiana e involucrar al investigador como agente de cambio social, parte de la investigación-acción de K. Lewin que antecede a la investigación acción participativa de la década del 70, fundamentada en la teoría de la dependencia, la teología de la liberación, la militancia y el rechazo crítico al positivismo. La investigación lewiniana se realizó en forma experimental, en el campo educativo y en su época fue considerada como un enfoque radical e inadecuado”. (Lewin, K, A dynamic theory o personality. New York, McGraw-Hill, 1935)

Por consecuencia manejaremos las tres etapas de cambio social: Descongelamiento, movimiento, y re congelamiento el proceso consiste en los siguientes puntos:

1. Insatisfacción con el actual estado de cosas.
2. Identificación de un área problemática;
3. Identificación de un problema específico a ser resuelto mediante la acción;
4. Formulación de varias hipótesis;
5. Selección de una hipótesis;
6. Ejecución de la acción para comprobar la hipótesis
7. Evaluación de los efectos de la acción
8. Generalizaciones.

De este modo se pretende un modelo de investigación a través del cual con la generación de contenidos nuevos a por medio de una profunda recopilación de información produzca una reacción distinta en los lectores y de esa forme se le presente una nueva forma de ver al campesinado del municipio.

## **7.2. Instrumentos De Investigación**

Para mayor validez metodología y teórica en la investigación, se utilizaran instrumentos de apoyo y de contribución a la investigación como lo es la observación, la historia de vida, la entrevista, y la encuesta aplicada a la población escogida, como campesinos y habitantes del Municipio de Sibaté.

### **7.2.1. Observación**

Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

Según Sierra y Bravo (1984), la define como “la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas o hechos de interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente”. (Técnicas de Investigación Social, Sierra Bravo, Editorial Paraninfo, Madrid España, 2007). Van Dalen y Meyer (1981) “consideran que la observación juega un papel muy importante en toda investigación porque le proporciona uno de sus elementos fundamentales; los hechos”.

La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación.

Existen dos clases de observación: la Observación no científica y la observación científica. La diferencia básica entre una y otra está en la intencionalidad: observar científicamente significa observar con un objetivo claro, definido y preciso: el investigador sabe qué es lo que desea observar y para qué quiere hacerlo, lo cual implica que debe preparar cuidadosamente la observación. Observar no científicamente significa observar sin intención, sin objetivo definido y por tanto, sin preparación previa.

Para realizar un diagnóstico que nos permita evidenciar el contexto de la tradición campesina en el municipio de Sibaté, hemos aplicado en primera instancia la herramienta de observación indirecta, por medio de investigaciones documentadas en los libros citados anterior y posterior a este documento por autores que presenciaron vivencias, culturas, conocimientos y costumbres históricas de tradición en el municipio. Uno de los libros que más han aportado en este trayecto es el libro “Sibaté: 12 Mil Años De Historia” publicado en 2004 y escrito por el periodista y cineasta Edgar Francisco Sosa Moreno habitante del Sibaté hasta el día de su fallecimiento el 3 de agosto del año 2013.

Por otra parte aplicamos observación directa teniendo contacto personal con familiares y personajes habitantes del campo desde su niñez. Para la investigación de este proceso observamos las actividades agrarias más comunes en Sibaté como el siembro, cosecha y venta de la papa y la fresa, obteniendo así los datos precisos en cuanto a la ardua labor, actividad física, y falta de reconocimiento económico para con los campesinos. Del mismo modo obtuvimos vivencias y charlas en el núcleo familiar de las familias Gonzalo Parra, Climaco Garzon y Chavez Chaves, consiguiendo el mayor acercamiento cultural, social y tradicional del sector. (Ver Anexo 2)

Estas herramientas de observación se aplicaron en las veredas El Peñón y San Miguel ubicadas al suroeste del municipio de Sibaté Cundinamarca.

### **7.2.2. Entrevista**

Es una técnica para obtener datos que consisten en un diálogo entre dos personas: El entrevistador "investigador" y el entrevistado; se realiza con el fin de obtener información de parte de este, que es, por lo general, una persona entendida en la materia de la investigación. La entrevista es una técnica antigua, pues ha sido utilizada desde hace mucho en psicología y, desde su notable desarrollo, en sociología y en educación. De hecho, en estas ciencias, la entrevista constituye una técnica indispensable porque permite obtener datos que de otro modo serían muy difícil conseguir.

#### **Empleo De La Entrevista**

- Cuando se considera necesario que exista interacción y diálogo entre el investigador y la persona.
- Cuando la población o universo es pequeño y manejable.

### Condiciones Que Debe Reunir El Entrevistador

- Debe demostrar seguridad en sí mismo.
- Debe ponerse a nivel del entrevistado; esto puede esto puede conseguirse con una buena preparación previa del entrevistado en el tema que va a tratar con el entrevistado.
- Debe ser sensible para captar los problemas que pudieren suscitarse.
- Comprender los intereses del entrevistado.
- Debe despojarse de prejuicios y, en lo posible de cualquier influencia empática.

Este instrumento se aplicara con el fin de compilar información de primera mano de parte de nuestra población objeto de estudio, en este caso siete (7) campesinos de entre 45 a 83 años de edad, habitantes de las veredas San, Fortunato, El peñón y San Miguel del municipio, fueron entrevistados con el fin de copilar y extraer datos históricos, culturales y tradicionales que más fueran recordados desde su infancia hasta su edad actual. Radicados desde niños en estas veredas nos aportaron la información más adecuada para darle paso al análisis y la codificación que siguiente ayudarían a dar forma explícita en la pieza gráfica.

Tres entrevistas fueron grabadas con cámara de video (Ver Anexo 3) y cuatro con audio de grabador desde un móvil, (Ver Anexo 4) obteniendo de esta manera la recopilación histórica y tradicional recopilada de personas de la tercera edad, así después de un análisis semiótico no solo de la información sino de las distintas formas de expresión físicas del entrevistado, formarnos un perfil de los diferentes roles de los miembros de la familia no solo en el núcleo familiar sino en la sociedad cercana y en las variadas labores diarias, principalmente agropecuarias.

#### 7.2.4. Encuestas

La encuesta se define como “una investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con intención de obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población”

Mediante la encuesta se obtienen datos de interés sociológico interrogando a los miembros de un colectivo o de una población. Como características fundamentales de una encuesta, Sierra Bravo destaca:

1. Es una observación no directa de los hechos sino que manifiestan los interesados.
2. Es un método preparado para la investigación.
3. Permite masivamente que por un sistema de muestreo pueda extenderse a una nación entera.
4. La investigación social llega a los aspectos subjetivos de los miembros de la sociedad.

Las encuestas tienen su origen en los Estados Unidos en las investigaciones de mercados en los sondeos de opinión ante las elecciones de la Casa Blanca. Hasta nuestros oídos nos llegan nombres como Gallup o Crossley que supieron transferir su experiencia en los estudios de mercado al campo de las elecciones electorales. Consiguieron con muestras reducidas de la población americana realizar una previsión acertada de la elección del presidente Roosevelt. (Fuente recuperada de: [www.estadistica.mat.uson.mx/Material/queesunaencuesta.pdf](http://www.estadistica.mat.uson.mx/Material/queesunaencuesta.pdf)).

Partiendo de esta investigación, se aplicó una encuesta a niños pre adolescente de entre los 10 y 14 años de edad, con el fin de medir la información histórica del municipio según el

concepto que aquellos mantuvieran tras su periodo escolar, reseñas históricas o cualquier medio de comunicación el cual les haya brindado tales datos para completar la encuesta correctamente. Esta contaba de 6 preguntas históricas y significativas, preguntas las cuales sus respuestas hacen parte de la muestra tradicional de Sibaté en la pieza final del proyecto Xiuate.

La encuesta fue aplicada en la Fundación Casa De Agua Viva Sibaté, lugar donde posteriormente se implementaría la pieza final, permitiendo los resultados que finalmente se darían para un diagnóstico evidente de la deficiencia en información y comunicación al tema tradicional, histórico y patrimonial que persiste en el municipio.

### **7.3. Descripción De La Población**

En la ejecución de este proyecto se tomarán dos tipos de población, una el target group y otra la población objeto de estudio. Para la primera tendremos niños pre adolescentes de 10 a 14 años de edad pertenecientes de la zona urbana del municipio de Sibaté Cundinamarca, siendo estos los encargados de promover a futuro la concepción ideológica, laboral y cultural del municipio más específicamente de la población campesina. En segunda instancia esta población es la ideal para el planteamiento de nuevos tipos de pensamiento y concepciones interpersonales, puesto que su periodo de desarrollo en que se encuentran les confiere la siempre floreciente capacidad de fascinación propia de los niños, apoyada en una ya robusta y clara idea sociedad a la cual pertenecen.

Nuestra población objeto de estudio se centrara en el núcleo familiar campesino del municipio, buscando la mayor información posible en cuanto a características morales, laborales y culturales. Siendo esta información el insumo primo para el producto que nos brindara las

pautas gráficas y el trasfondo argumentativo para la piza gráfica. Se buscara que la familia este radicada y allá vivido toda su vida en la zona rural y que su principal labor sea comúnmente la producción agropecuaria.



## 8. Cronograma

ACTIVIDADES	FECHA
Planteamiento del problema	Sep-10
Acercamiento a la población	Sep-15
Diseño de piezas de investigación	Sep 17-18
Implementación encuestas	Sep19-20
Observación directa	Sep 21-24
Recopilación bibliográfica	Sep 25-29
Análisis y clasificación de la información	Sep 30- oct 4
Generación del concepto de la pieza	Oct 5-9
Bocetación personajes	Oct 10-12
Esquematación de la historia	Oct 13-14
Boceto historia	Oct 15-18
Corrección historia	Oct 19-20
Re-bocetación con correcciones	Oct 21-25
Re-corrección de la historia	Oct-26
Tinta	Oct 28- nov 3
Escaneo	Nov-04
Aplicación de color (digital)	Nov 5- 9
Rotulación	Nov 10-11
Corrección de estilo	Nov 12-13
Maquetación	Nov-14
Impresión	Nov-18
Implementación en colegio	Nov-20
Documentación del impacto	Nov-20
Conclusiones	Nov-21

## **9. Diseño Y Desarrollo De La Propuesta**

### **9.1. Justificación De La Pieza Gráfica**

El mundo de la expresión gráfica siempre se ha caracterizado por su gran variedad de propuestas y posibilidades mostrando en la mayoría de los casos (fruto de un gran esfuerzo) su poder para comunicar ideas a la gente, entre esta gama de medios sobresale uno en especial desde el siglo pasado el cual a través de su relativamente corta historia ha demostrado su enorme capacidad para llegar a las masas, la historieta con diferentes puntos de auge tanto geográficos como temporales alrededor del globo se presenta como un medio masivo con una inherente capacidad de acercarse al pueblo como bien se puede ver en el fenómeno siempre recordado en países como España con el prolijo trabajo de Escobar o de Mcmanus en Norteamérica.

Pese a que en Colombia no gozamos de tradiciones de historietas tan voluminosas como en países como Francia, Estados Unidos o Japón tampoco podemos negar la prolija trayectoria algo intermitente que se ha dado en Colombia con cómics costumbristas como Don Amacice de Samper o la eminente duración del Copetín de Ernesto franco además de los cuantiosos intentos de auto publicación ya mucho más formalizada en nuestros días con editoriales como la Robot y festivales como Entreviñetas o los Monos de oro.

La elección de la historieta como pieza comunicacional del presente trabajo se fundamentó además de lo ya mencionado en las características pedagógicas que presenta como en el caso de cuba en el pasado siglo ya que “el cómic como uno de los artefactos de entretenimiento del consumismo de la cultura de masas occidental en el entorno socialista, se

transforma en artefacto educacional utilizado para reforzar los valores y conocimientos, en este caso de índole histórica al servicio del poder vigente” (Merino Ana, *El cómic hispánico*, Pág. 205) y así en diferentes contextos, su carácter artesanal además del nuevo y cómodo espacio que empieza a ganar en los servicios de publicación abiertos ofrecidos por las nuevas tecnologías le ha brindado un gran poder de acercamiento a las masas que no poseen un poder adquisitivo considerable, aunque en algunos casos esto se ha considerado en detrimento de la expresión artística gracia al carácter banalizador que tiene la expresión popular (Eco Humberto, *Apocalípticos e integrados*, 1968).

En Colombia el intento de utilizar la historieta con fines pedagógicos ha sido también evidente pero lastimeramente no tan perenne porque” El recurso de utilizar la historieta para popularizar la biografía de personajes relevantes de la historia nacional o para escenificar periodos de ella es recurrente desde los años cuarenta hasta la actualidad. La serialización de dichas versiones de la historia será el motor de un gran número de historietas de prensa durante los años setenta. Los primeros ejemplos encontrados, *La vida del general Santander* de Lisandro Serrano y *La vida de Olaya Herrera* de Augusto Quevedo, utilizan una técnica acartonada tanto en el dibujo como en los textos. Ambas son de corta duración y tienen una clara intención pedagógica.” (Pablo Guerra, *Especial de la historieta Colombiana*, Festival Entreviñetas 2014)

En conclusión podemos decir que la historieta brinda una enorme cantidad de posibilidades de desarrollo en el ámbito de la enseñanza tanto histórica como cultural dado al carácter dinámico que la narrativa del cómic presenta en si misma gracias a sus características técnicas relegadas casi en su plenitud (sin tener en cuenta los materiales) a la habilidad del autor por lo que se permite sin mayores costos presentar ambientaciones, efectos y personajes que ordenados de la

manera correcta y en la plena utilización de las características narrativas de la historieta puede generar una respuesta en los lectores que otros medios no pueden.

## **9.2. Análisis Conceptual**

### **9.2.1. Aspectos Formales**

La escogencia de los aspectos formales de la publicación se dio en función de dos aspectos principales, en primera instancia la adecuación al lector (los niños pre adolescentes) y la plena ejecución de la efectividad narrativa del cómic.

#### **9.2.1.1. Formato**

El formato escogido fue el de media oficio (17,79 cm x 21.59 cm), esto en función de la diagramación de la página ya que es un formato rectangular vertical cuyos lados son similares en tamaño lo cual nos acerca a un formato cuadrado que nos brinda la posibilidad de manejar de manera cómoda una estructura narrativa base en la cual ubicar las viñetas dándonos la posibilidad de variaciones en la lectura tanto en sentido ordinario (izquierda a derecha) como en sentido vertical (de arriba abajo) además, ya que se eligió su implementación en el formato digital (.PDF) al ubicarse en la pantalla abarcando toda esta en sentido horizontal nos encuadra de manera perfecta cada tira (de a tres viñetas) de la diagramación y así nos permite un desplazamiento solo en sentido vertical (hacia abajo) lleno de una página a otra sin tener que hacer desplazamientos horizontales.

#### **9.2.1.2. Diagramación**

La diagramación basé escogida fue la de nueve viñetas ubicadas en tres filas de a tres, esta base nos permite tener un ritmo de la historia controlado y el poder de fácilmente dar énfasis a un

momento en específico al alterar la diagramación base dándole más tamaño a una viñeta o fusionando dos o tres de estas

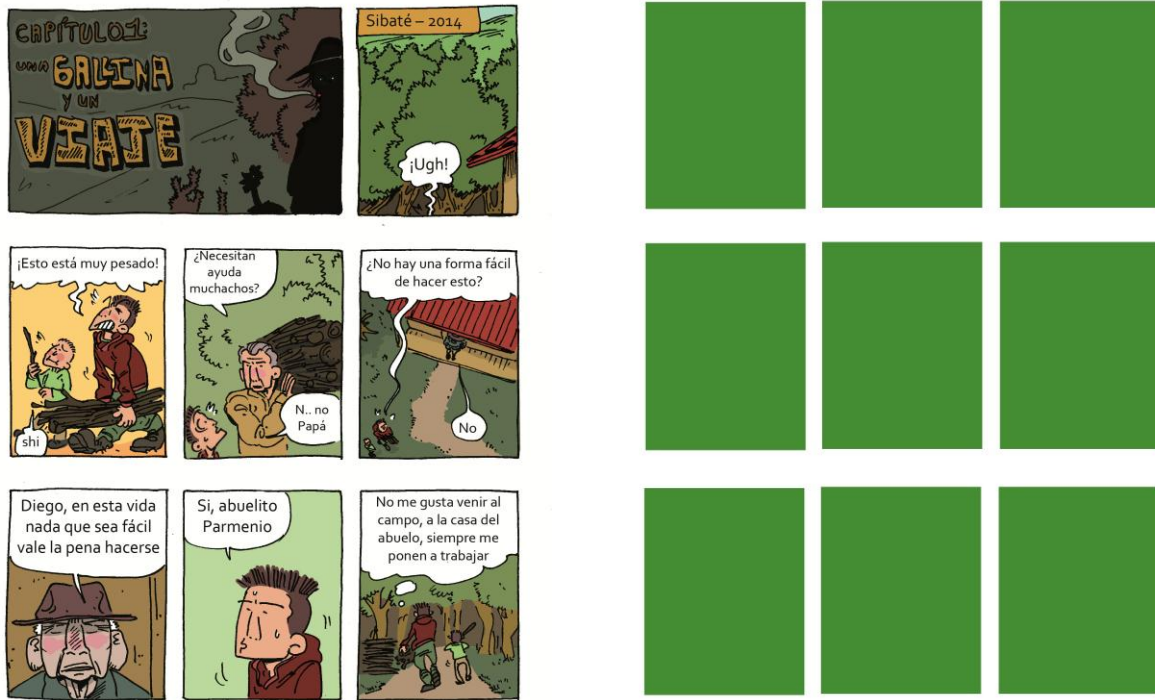


Ilustración 4- Gusaniillo de tierra

Nos basamos en la diagramación tradicional del cómic franco-belga (*bande dessinée*) que se centra en cuatro hileras de viñetas (nosotros lo reducimos a tres por el formato) esta diagramación además de brindar un constante ritmo en la lectura nos la facilita ya que presenta las viñetas como en un renglón específico lo cual evita una lectura desordenada y errónea de las viñetas.



Ilustración 5- franco-belga (bande dessinée)

### 9.2.1.3. Dibujo e Ilustración

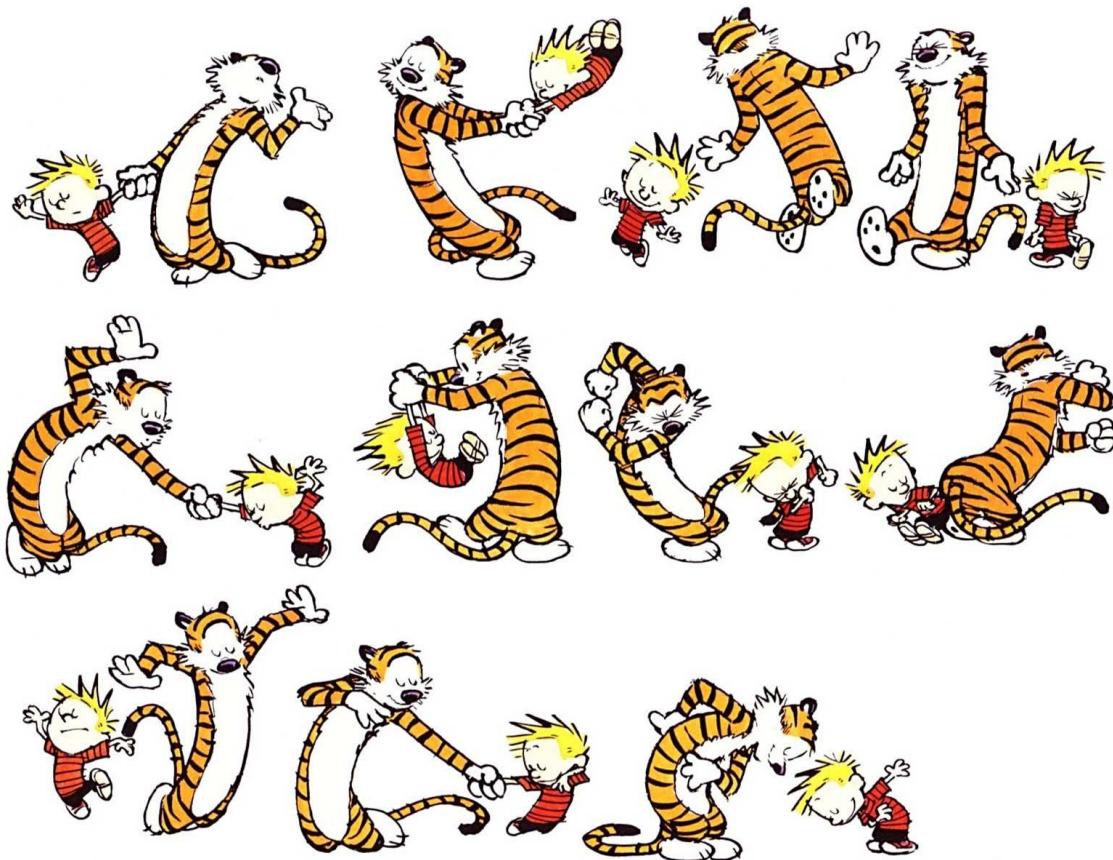
Para los dibujos de la historieta escogimos un estilo simple pero dinámico con el objetivo de generar una lectura rápida y especialmente comprensible fácilmente, para eso nos basamos en tres diferentes referentes:

Corto Maltés, la obra maestra del Italiano Hugo Pratt nos brindó las pautas del dibujo simple que más que generar una figura sólida crea una referencia a esta, utilizando la línea y la mancha para figurar personajes y escenarios muy elaborados sin la necesidad de un dibujo realista o de objetos con una perspectiva arquitectónica correcta, ahorrando en detalles para brindarle ligereza a la lectura, además tomamos también de este grandísimo autor el trabajar todo a mano alzada, lo que le otorga un carácter más artesanal a la publicación.



Ilustración 6- Hugo Pratt

Cuando hablamos de la utilización de la dinámica del dibujo en las historietas es imposible no mencionar el nombre de Bill Watterson, con su obra máxima Calvin y Hobbes; la obra de watterson nos muestra la plena y más natural forma de utilización del dibujo dinámico no solo en función de la acción de la viñeta sino dentro de una narrativa junto con la generación, presentación y utilización de personajes con vida propia que se desenvuelven en un mundo tan natural y tan reconocible que en algunos casos no necesita ser más que un fondo blanco.



Bone, de Jeff Smith, es un conocido cómic estadounidense de los 90, Smith nos presenta una línea fuerte pero muy dinámica, acertando muy bien a la hora de poner detalles y sombras, la fuerza mecánica de su dibujo se centra en una concepción sólida y muy definida de los objetos a los cuales brinda una variadísima gama de movimientos ubicándolos en la viñeta en el momento correcto, teniendo en cuenta la línea de temporalidad que maneja la narrativa del cómic que nos presenta en cada viñeta un momento en específico de un movimiento el cual está compuesto por una serie de acciones, como los dibujos de una animación de los cuales se debe escoger el correcto para que en el acto de la lectura el cerebro del lector pueda comprender (ya sea imaginando o suponiendo) lo que pasa antes y después de la acción de la viñeta, a este espacio entre viñetas se le llama calle.



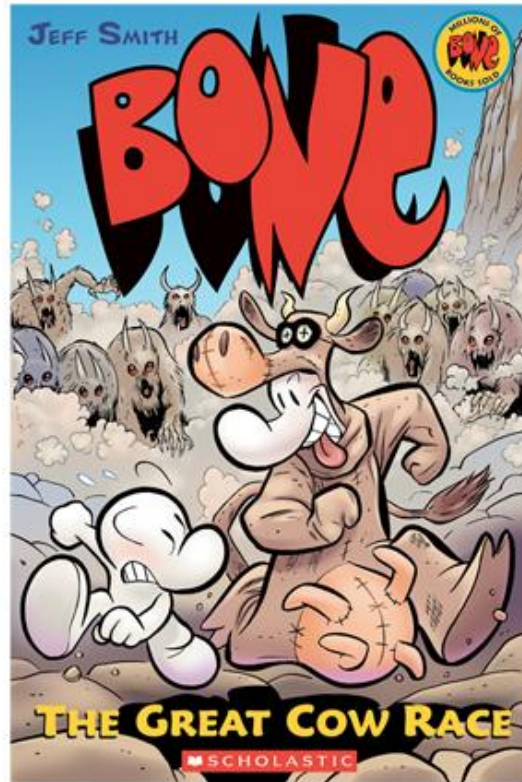


Ilustración 7- Bone, Jeff Smith

En función de esto decidimos escoger como técnica de dibujo la línea simple a través del micro punta negro sobre papel Bond de 75 gr con un estilo de dibujo caricaturesco que nos permitiera representar en trazos simples el campo Sibateño tanto en la actualidad como en 1944 (que es donde transcurre la mayor parte de la historia); se decidió, después de cuantiosa bocetación que los rostros deberían ceñirse a patrones compuestos de figuras geométricas para que así cada personaje fuera más fácil de reconocer, estéticamente la elección de que los ojos se abstraieran hasta ser dos puntos no es solo una clara referencia al trabajo de Hergé sino también una decisión tomada en función de la técnica, de la expresividad y de la ambientación gráfica del cómic.

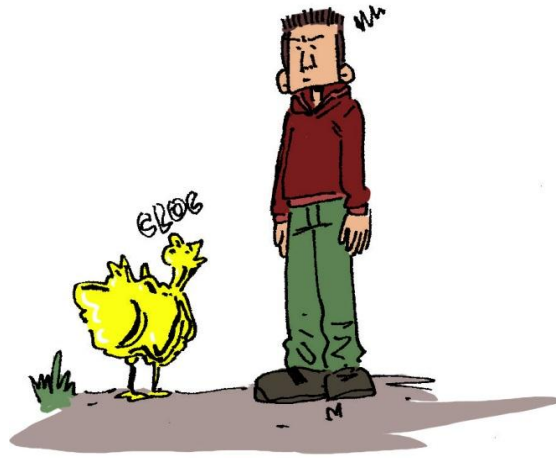


Ilustración 8 - Gusanillo de tierra

#### 9.2.1.4. Composición Cromática

La composición cromática de la historieta se dio en función de representar la naturaleza inminentemente representativa del campo, junto con el carácter sepia de la rusticidad de la indumentaria e infraestructura de la población, por lo que escogimos dos paletas de color, una para cada tiempo en el que transcurre la historia (2014 y 1944), los de 1944 fueron tomados de fotos de las tres principales cosechas de la región como lo son la papa, la alverja y la fresa, los del 2014 son los mismos solo que más oscuros, esto para que el pasado quede en tonos más pastel y por ende sea más ligera la lectura puesto que la mayoría de la historia ocurre en este tiempo.

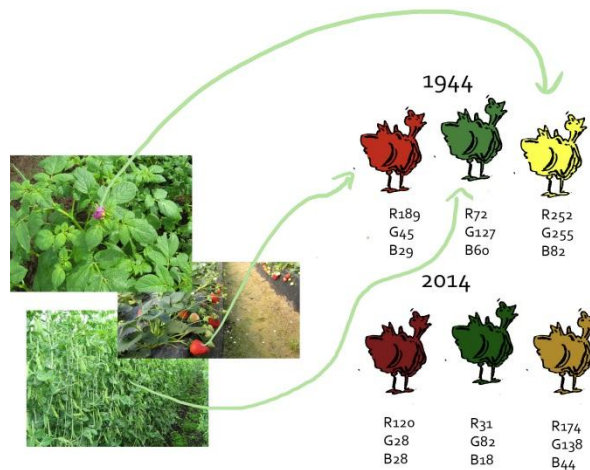


Ilustración 9 - Gusanillo de tierra

### 9.2.1.5. Tipografía

La tipografía escogida fue la Corbel, ya que carece de serifa y su composición es redonda lo que la hace de fácil lectura y ya que está bien definida ayuda en el caso de que los niños tengan caso de dislexia diferenciando letras como la b y la d.

---

<b>Corbel</b>	abcdefghijklmñopqrstuvwxyz 1234567890;!'"#\$%&/()=¿? ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890;!'"#\$%&/()=¿?
---------------	--

---

### 9.2.1.6. Implementación Digital

Se optó por la publicación digital no solo por los costos de impresión sino también por un carácter ecológico, ya que hablábamos del campo y la tradición no sería correcto invertir grandes sumas de papel y tintas en la publicación. Hay variedad de programas de lectura de cómic en computador (cbr y cbz) pero estos pese a que ofrecen una fácil creación del archivo de lectura (solo un .zip) su utilización es relativamente difícil y requiere una previa experiencia en la lectura de cómic y ya que la implementación será algo espontaneo y de una sola vez es mejor que sea un formato popular como lo es el pdf.

### 9.2.2. Aspectos Estructurales

La organización de la información fruto de la investigación se enfocó en hacer el mensaje lo más claro posible de tal forma que no pareciera una cartilla educativa sino una aventura de la cual diferentes aspectos primordiales sean la información que pretendemos comunicar, así bien

después de pasar por un largo proceso de bocetación, y conceptualización se llegó a la siguiente estructura del cómic.

### **9.2.2.1. Estructura De La Pieza**

La historieta está dividida en cinco capítulos para que la lectura sea pausada y nos ayude en el caso que el lector tenga un hábito de lectura poco desarrollado., en la creación del cómic no se desarrolló un guion como tal ya que consideramos que esto coarta las capacidades narrativas del cómic, lo que se hizo fue un listado de momentos importantes en los cuales se divide cada episodio:

#### **Capítulo 1: una gallina y un viaje (6 páginas)**

Temas principales: ubicar la locación, presentar a los personajes y mostrar en nudo de la historia (viaje en el tiempo)

Temas secundarios: mostrar las relaciones interpersonales de los personajes, generar el primer choque entre el protagonista y los habitantes de 1944, mostrar aspectos relevantes de la población del 44 (religión, trabajo, relaciones interpersonales).

Personajes: Diego, el abuelo parmenio (viejo), Familia de Diego (Luís, Diana, Felipe), la gallina de oro y el Moján.

#### **Capítulo 2: un día con muchas papas. (3 páginas)**

Temas principales: mostrar el nuevo tiempo (1944), mostrar primera instancia de trabajo y la interacción de Diego con el abuelo.

Temas secundarios: mostrar la primera persecución de la gallina, presentar a la abuela Ana, reforzar características de Diego como personaje y mencionar características de la población (alimenticias, cubios y habas).

Personajes: Diego, Parmenio (joven), la abuela Ana, la gallina de oro.

### **Capítulo 3: Andando y arando. (5 páginas)**

Temas principales: mostrar más detalladamente un aspecto del trabajo campesino (arado), la importancia del trabajo, mencionar la fecha de fundación de Sibaté como municipio (1969), revelar la identidad del Moján y mostrar el mecanismo de solución del problema (atrapar a la gallina para regresar al futuro).

Temas secundarios: broma común (arado), juego tradicional (trompo), segundo esfuerzo por atrapar a la gallina.

Personajes: Diego, Parmenio, Luís, Peones, Gallina de oro y Moján.

### **Capítulo 4: Viaje al pueblo, (4 páginas)**

Temas principales: mostrar los principales lugares del pueblo (Capilla de San Eloy, Ferrocarril del Sur, la Quinta, y el embalse del Muña) y sus características tanto en ese tiempo como en el actual.

Temas secundarios: mostrar a la abuela Ana como personaje, nueva ropa de diego (de la época), característica de venta de producto (dos horas caminando hasta el pueblo para intentar venderlo) y principal estímulo del protagonista (volver a casa).

Personajes: Diego, abuela Ana (joven), José, miembros de la sociedad de empresas unidas.

### **Capítulo 5: Feliz navidad: (8 páginas)**

Temas principales: regreso a casa (la recompensa del esfuerzo) con su confirmación en las palabras de Parmenio (pág. 21), descubrir a quién había planeado todo el abuelo Parmenio con ayuda del Moján).

Temas secundarios: mostrar tradición campesina en navidad (compartir comida), atrapar gallinas (trabajo en familia) y enseñanza de Diego a su hermanito Felipe (trabajo).

Personajes: Diego, familia de Diego (Luís, Diana y Felipe), el abuelo Parmenio, la gallina de Oro y el Moján.

#### **9.2.2.2. Personajes (Por Nivel De Relevancia)**

Una de las pautas principales del presente trabajo (en su aspecto de desarrollo gráfico) era el presentar la dualidad en la forma de vida, las relaciones interpersonales, laborales y regionales entre los Sibateños de 1944 con los del presente año, por consiguiente se decidió mostrar una familia promedio del municipio en estas dos épocas y así, mediante la interacción del protagonista (Diego) con su propia familia en una época diferente mostrar el devenir que ha tenido Sibaté en la mentalidad de sus habitantes, en sus valores y creencias.

- Diego: tenemos la principal postura contemporánea que posee un conocimiento básico del entorno que le rodea, pero del cual no es consciente, de este personaje nos servimos para mostrar los aspectos principales de la época escogida en la historia de Sibaté (1944) pero Diego no se limita a ser solo a un personaje contemplativo frente a la nueva realidad que se le presenta en yuxtaposición a la que está acostumbrado, sino que al ser partícipe de estos nuevos conocimientos propone sus propias conclusiones que complementan la información previamente dada como por ejemplo en el caso de la contaminación de la

represa del Muña, secuencia en la cual se presentan los datos técnicos del uso que hace más de ochenta años se le empezó a dar a estas aguas (el años, la empresa y las razones históricas) y es Diego el cual menciona el resultado que esta acción tiene en la actualidad la cual es la evidente contaminación.

- El abuelo Parmenio, la abuela Ana y el niño Luís: Nacidos ambos en la Vereda del Peñón tuvieron una infancia típica de cualquier campesino de la región, trabajando desde los siete años tanto en las labores de la casa como en las de la producción agrícola, con estos dos personajes mostramos a la generación más antigua y conservadora de la historieta en la cual destacan los valores principales de los habitantes de la región como el respeto, el amor por el trabajo y por la tierra.

Parmenio es un papero con el cual representamos la inacabable labor campesina la cual labra la personalidad de esta población de una manera particular mostrando los surcos del esfuerzo constante en las arrugas del rostro de aquellos que entregaron su vida a la producción de alimentos que en un principio eran sustento para su familia pero que después hallaron salida en su comercialización; con la personalidad de este personaje representamos dos aspectos de la población, el primero son los conocimientos fruto de la experiencia de una vida de trabajo, esto mostrado en las palabras de parmenio; y el segundo aspecto es aquel carácter cansado, evidenciado principalmente en el parmenio del 2014 que nos muestra como en algunos casos la rudeza de estos trabajos puede llegar a afectar la salud de la persona (en el caso del abuelo parmenio en sus manos, ya torcidas y dañadas) lo cual no puede evitar referir a ese carácter melancólico de una población que

se ha visto privada de la ayuda necesaria para su desarrollo además del aun actual azote de la violencia.

- Felipe es el jovencito que en el futuro será el progenitor de Diego y que en el momento de encontrarse con él en el 44 tiene su misma edad, con Felipe representamos el aspecto infantil de la vida del campesino, con él mostramos aquellos primeros acercamientos a la producción agrícola y su natural conocimiento y con esto la costumbre de llevar a cabo trabajos que comúnmente se pensarían para un adulto; también mostramos cómo era la educación en ese entonces la cual se llevaba a cabo en días intermedios, lunes miércoles y viernes los niños y martes, jueves y sábado las niñas, también hacemos referencias a los momentos de ocio que se centraban en juegos análogos y mecánicos como el trompo o el futbol con una pelota de papel; uno de los aspectos más importantes es también la relación padres – hijo que se daba en ese tiempo, la cual estaba fundamentada en el respeto.
- Ana es la esposa de Parmenio, abuela de Diego, con ella mostramos el rol de la mujer en ese tiempo el cual estaba centrado en la maternidad, la atención de la casa y el aspecto religioso; de Ana además nos valemos para mostrar los aspectos principales de la Sibaté del 44, como el ferrocarril, el hotel Ricaurte o la capilla de San Eloy.
- La familia en la actualidad, Luís, Diana y Felipe: La familia de Diego, su Papá Luís, su mamá Diana y su hermanito Felipe son personajes secundarios y hasta cierto punto meramente referenciales, ya que es con ellos que generamos el enlace entre el pasado y el presente y mostramos algunos aspectos interrelacionales típicos de familias de hoy en día



que tienden a contrastar con los del pasado; la relevancia de estos tres personajes se da en que son el motivo principal de las acciones del protagonista ya que pese a que está en un principio enojado con ellos, trabaja y se esfuerza por poder regresar para poder estar a su lado otra vez.

- El Moján: Moján o Mohán es un mito que “nace en las poblaciones ubicadas en la orilla del río Magdalena, más específicamente en aquellas ubicadas en la región del Tolima, y con el tiempo se extiende a lo largo de Colombia, hasta convertirse en una de las leyendas más conocidas del país” (Mohán, el mito, Inu waters, 2013) de este personaje creado con la apariencia típica adquirida por su apropiación en el territorio de Sibaté que lo describe como un indígena anciano, vestido de lino con un sombrero de jipa, alpargatas y fumando puro nos valemos para que haga de “Virgilio” ya que si bien el Moján no es un fallecido poeta, si es un muy sabio habitante del municipio, el cual servirá de guía a nuestro protagonista y que será la figura del siempre importante aspecto mitológico de la región.
- La Gallina de Oro: Es un mito del municipio que narra la aparición de una gallina hecha de oro a la orilla de alguno de los ríos, que con la misma mecánica de los “Tunjos” si se le agarra nos brindará un tesoro pero que suele correr y esconderse en el río (algunas veces ayudada por este) justo antes de que la cojan; la gallina de oro es el puente a través del cual y por el cual el protagonista viaja en el tiempo, su carácter es meramente simbólico en función de la leyenda ya que se presenta como la metáfora gráfica del esfuerzo anteriormente representado en parmenio, ya que la única forma de regresar al

pasado que tiene Diego es atrapándola, y la única forma de hacer esto es a través de un gran esfuerzo.

- **PERSONAJES TERCIARIOS:**

El compadre José: los miembros de la sociedad de empresas unidas y los peones que ayudan a Diego a arar la tierra (Julián y Pedro) son elementos narrativos de carácter simbólico utilizados para llevar mensajes específicos; en el caso del compadre José, un amigo de la familia que nos muestra una clase social más alta con un mayor acceso a los conocimientos del cual nos servimos para brindar la información acerca del muña la cual se refleja en los miembros de la Sociedad de empresas unidas que fue la compañía que ejecutó el proyecto del muña contaminando sus aguas; y en última instancia están los peones que le juegan a Digo una mala pasada con la yunta de bueyes con los que queremos mostrar uno de los aspectos de la población campesina de un carácter más familiar y que además eran necesarios para la ejecución del arado del terreno.

### **9.2.2.3. Locaciones y Contextos**

la historia en general acaece en una sola locación la cual es la finca dela vuelo Parmenio ubicada en el Peñón (una de las 14 veredas de Sibaté) que es una casa tradicional campesina construida a mano por sus habitantes en este caso por Parmenio, casa que en ese entonces carecía de servicios como el acueducto o la energía eléctrica; la única locación que se nos presenta diferente a la ya mencionada es el pueblo en el cual mencionamos los cuatro más importantes elementos que en de ese entonces, la capilla de San Eloy, en ferrocarril del Sur, el hotel Ricaurte y la represa del Muña, ya que a través de estos podemos ver los cambios que ha tenido el municipio en los últimos ochenta años.

### 9.2.2.4. Identidad Visual

#### 9.2.2.4.1. Logotipo



Para representar el diseño de la propuesta y la identificación de la pieza, se optó por crear el logotipo que emerge de los colores planos que se mantienen en la historieta, estos son el amarillo (usado como presente 2014) y el verde (usados como pasado 1944). La tipografía fue creada con el fin de mantener la línea del dibujo representando de manera libre y de movimiento el arte de dibujo lineal y la ilustración. La forma de mantener representado el pueblo de Sibaté se combinaron la letra T de xiuate, con una trazo verde que representa una montaña, unidos forma

lo que sería el alto serró de La Inmaculada característico por habitante y visitantes del municipio, estos dos se incorporan con el color verde mencionado anteriormente y el resto de letras del color amarillo con un leve troquel de verde para no distanciarlo de la T.

#### 9.2.2.4.2. Logotipo Negativo

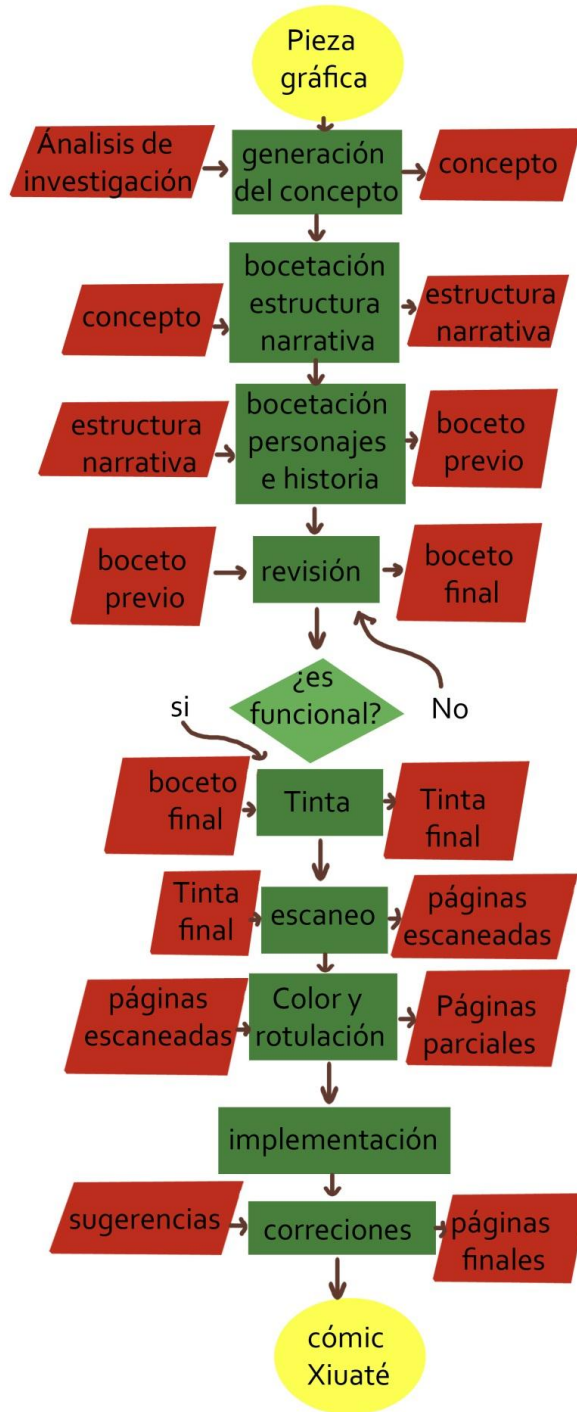


#### 9.2.2.4.1. Logotipo Positivo



### 9.3. Proceso De Fabricación

#### 9.3.1. Diagrama De Flujo



#### **9.4. Descripción De La Propuesta**

Para la elaboración de la propuesta tomamos la decisión de no realizar un guion estructurado y descriptivo de la propuesta ya que después de varios análisis llegamos a la conclusión de que tal mecanismo lleva a limitar las capacidades de la historieta, lo que hicimos fue realizar un listado de momentos importantes a mencionar.

La primera parte del proceso es la generación del proceso, para esta tomamos los resultados del análisis de la investigación realizada con anterioridad y los enfocamos hacia la población que deseamos tratar, por consiguiente decidimos que era importante que el protagonista generara identificación con el lector por lo que se decidió que tuviera entre 9 y 11 años, en segunda instancia después de estudiar la historia del municipio identificamos una fecha que cumplía con las características tradicionales que necesitábamos y que tenía aspectos históricos importantes por esto se escogió el año de 1944, el que fuera en navidad es motivo de la necesidad de mencionar una tradición importante en la región en ese tiempo como lo es el hacer mucha comida y regalarla a los vecinos, en tercera instancia se marcó como parámetro principal la utilización de la mitología como gancho para enviar el mensaje y dentro de este se escogió al moján como rostro representativo de esta y a la gallina de oro como mecanismo del viaje temporal, el planteamiento del viaje es a su vez parte de este parámetro de utilización de mecanismos fantásticos ya que frente al problema de representación del años escogido y considerando las libertades de desarrollo que nos brinda la historieta decidimos que la forma más práctica y funcional de llevarlo a cabo era a través de un viaje temporal.

Después de tener estos parámetros estructurales procedimos a generar una lista de elementos a mencionar en la historia lo cual llamamos el periodo de estructuración narrativa que es en sí mismo la espina dorsal del cómic y a su vez una guía para la creación de este. La creación de esta estructura se da a través de anotaciones rápidas que nos dan la posibilidad de corregir, se realizaron 4 listas terminadas.

The image shows a page of handwritten notes and sketches, organized into several columns and sections. At the top left, there are notes about 'mujer y gallina' (woman and chicken) and 'Uchi' (house), mentioning 'hermanitos' (brothers) and 'cariños' (affection). Below this, there are notes about 'Abi-tudo lo' and 'facile-est' (easy), with a note 'no vale la pena' (not worth it). A central section contains notes about 'recuerdo de decir' (memory of saying) and 'diferentes cuantos' (different amounts). To the right, there are notes about 'la creación y le' (the creation and he) and 'dicen que para eso' (they say for that), with a note 'pero se el poble' (but it's the village). Below this, there are notes about 'hace de noche' (it's night) and 'triste porque' (sad because), with a note 'de noche se acaban' (at night they finish). Further right, there are notes about '¿de tener o que hacer?' (about having or what to do?) and '¿hay que hacer?' (is there something to do?). At the bottom, there is a large handwritten word 'XIUATE' and a circled signature 'SRA'. The notes are written in a cursive, handwritten style, with some words underlined or circled.

- mujer y gallina.  
 - Uchi. se dice... (hermanitos) cariños  
 - ¿Abi-tudo lo? (facile-est)  
 - no vale la pena  
 - (Pizado) recuerdo de decir diferentes cuantos  
 - ¿de tener o que hacer?  
 - ¿hay que hacer?

la creación y le  
 dicen que para eso  
 pero se el poble  
 Greda logo y ya se  
 hace de noche  
 triste porque  
 de noche se acaban  
 se gallina, paisaje  
 muy rápida  
 llamamos a comer  
 cubanos a las  
 en la feria  
 come y se sabe  
 brio (mucho hambre)  
 ¿de?

la familia Arav  
 hablan del mojarón  
 (description) ~~Atx~~  
 Diego seduciendo  
 a una, clara, una  
 parameño, recuerda  
 cada atomos  
 se empuja el brazo  
 se escapa y  
 de ser un  
 tiempo, en el parte  
 de S. de la ciudad  
 de espaldas  
 frente a un parameño  
 cercado de cercas  
 (recuerdo claro 1967)  
 noche  
 Son, hablo con  
 mojarón (hoy se ya lo  
 es raro)  
 que es un  
 la casa de

mucha comida  
 para en familia  
 habla con  
 parameño-gallina  
 ¿no vale la pena?  
 formamos  
 obtener los  
 cosas, ¿-hablas  
 se los de cometas  
 hijos o yodis  
 la gente con  
 trabajo, ambos  
 son buenos y no  
 hay más  
 come, tiempo  
 atropo  
 Se va  
 - regreso  
 casa, salud  
 al fin  
 se es parameño  
 gallina  
 con carne hermano  
 glos  
 atropo  
 lo que recibí  
 - parameño  
 ¿no vale la pena?  
 la brecha  
 tan buenos  
 se son buenos  
 ¿cómo  
 unjar  
 (SRA)

XIUATE

### 9.4.1. Estructura final

Una vez concebida la estructura narrativa se pasa a hacer un boceto base de los personajes, este en un principio no es definitivo ya que el personaje siempre está sujeto a cambios que se presentes en la obcecación de la historia, en este momento no está a un decidido por completo el estilo que se va usar, esta decisión es tomada en función de análisis y mucha bocetación ya que el personaje evoluciona mediante se le dibuja en repetidas ocasiones.



Ilustración 10- bocetos previos de los personajes

La bocetación de la historia es una de las partes más largas de la creación de la historieta ya que la estructura narrativa es solo una guía para este paso y que halla su plenitud en esta, por



consiguiente mediante se dibujan las páginas pueden producirse infinidad de cambios porque la historia en su composición completa está hecha de conexiones, de elementos que se repiten rítmicamente y que en sí mismos no representan un carácter efímero y solitario sino que son eslabones dentro de una cadena narrativa, dependientes y necesarios para la generación de efectos deseados. Para el repente trabajo se realizaron tres bocetos finales para la consecución del objetivo final, hay diferencias grandísimas entre cada uno, en cuanto a la estructura, la utilización de elementos y en especial en la cantidad de páginas (el primero tenía 58), también en esta etapa se decide con que herramientas se va a trabajar, las cuales se deben dar en función de la gráfica y está en función del público, nosotros pasamos por varios materiales, el primero fue hecho con esfero Bic negro, el segundo con plumilla y tinta china pero al final decidimos que para crear el efecto deseado era preciso una línea menos variable y más fuerte por lo que se escogió el micro punta.

#### Ilustración 11- Proceso de bocetación de la historia

La etapa de revisión que se da en conjunto e intercalada con la de bocetación de la historia, esta parte del proceso de creación es muy importante y debe darse de manera pausada y en plazos que permitan desahogar la mente del proyecto y así poder percibir en su sutileza los detalles que pueden ser contraproducentes para la propuesta, también es aconsejable que se dé a varias manos siempre teniendo en cuenta que la historieta halla su plenitud en cuanto a su desarrollo narrativo en el momento de la lectura de la historia completa ya que si bien debe haber armonía narrativa dentro de las páginas también es preciso que la halla en la totalidad de la historia.

Una vez se ha concluido el proceso de bocetación y la historia está aprobada se pasa a la arte finalización, nosotros para este proyecto escogimos como material a trabajar el micropunta pero como característica especial tomamos la decisión de no usar lápiz en ninguna parte del proceso de creación, toda la bocetación fue hecha en tinta directamente al igual que la páginas finales, lo cual siempre producía que tuviéramos que cambiar alguna de la viñetas que no conseguía el objetivo deseado, pero en cambio nos brindó un dibujo dinámico y natural que no hubiéramos obtenido con un boceto en lápiz.

Para la creación de la página se coloca el nuevo papel sobre la estructura que concebimos previamente (véase descripción de aspectos formales) y se repasan las líneas de la viñeta, decidiendo previamente cómo va a ser la narrativa, esta decisión se toma en la bocetación, una vez decidido se remarcan las viñetas y se escribe el texto a mano alzada, esto para tener bien el espacio para la ubicación de los textos, luego se pasa a hacer el globo, ya que este se concibe (dependiendo de su relevancia) por encima de los demás dibujos y que a su vez forma parte del espacio negativo de la calle (espacio entre viñetas), ya que se ha definido esto se pasa a dibujar el interior, para el dibujo directo en tinta se debe tener una clara concepción de la composición y las proporciones.



Ilustración 12- Proceso de la tinta

Una vez terminada la tinta se pasa a escanear en una resolución alta (300 dpi) para luego en photoshop aplicar el color, el cual se da separando por capas la imagen dejando la línea transparente en una capa sola y luego generando manchas de color dadas de variaciones de los tonos base escogidos, esto se debe dar de atrás hacia adelante, dejando los fondos de primeras, finalmente se agregan los textos, a este paso se le llama rotulación.



Ilustración 13- Proceso color

**9.5. Presupuesto**

<b>COSTOS DE FABRICACIÓN</b>			
<b>MATERIAL</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>VALOR UNITARIO</b>	<b>VALOR TOTAL</b>
<b>Lápiz</b>	1	\$700	\$700
<b>Papel (bond 75gr)</b>	60	\$50	\$3.000
<b>Tinta china negra</b>	1	\$1.800	\$1.800
<b>Plumilla</b>	1	\$4.000	\$4.000
<b>Regla</b>	1	\$2.000	\$2.000
<b>TOTAL</b>			\$11.500

<b>COSTOS DE CREACIÓN</b>			
<b>Armada</b>	1	\$5.000	\$5.000
<b>Impresión</b>	1	\$32.000	\$32.000
<b>Refilada</b>	1	\$6.000	\$6.000
<b>Ilustración</b>	26	\$100.000	\$2.600.000
<b>Colorista</b>	26	\$10.0000	\$2.600.000
<b>Guionista</b>	1	\$1'000.000 (Cómico completo)	\$1'000.000
<b>Transportes</b>		\$50.000	\$50.000
<b>TOTAL</b>			\$6.293.000

## 10. Implementación

La Fundación Casa de Agua Viva es un centro de apoyo estudiantil para jóvenes del municipio de Sibaté dirigido por la licencia da Rossana Romero, en la que se acogen y brindan tiempo a estudiantes de distintas instituciones educativas, con jóvenes de esta fundación se realizó la implementación de la historieta con la utilización de computadores en grupos de a tres niños; la mecánica de implementación de la pieza se dividió en distintas partes iniciando con una presentación e introducción del proyecto en la que se brindó un contexto base de lo que se iba a tratar, una vez terminada esta parte se procedió a dividir a los niños de a tres por computador en donde se presentaba la historieta, después de confirmar que el tamaño de lectura era correcto (según la pantalla) se dio inicio a la lectura.

Mediante se avanzaba en la lectura de la historieta se hicieron pausas para ver las percepciones que los niños tuvieron del trabajo, cabe destacar de esta primera parte de la actividad que los niños a los que se implementó la historieta (10 a 14 años) que en el momento de la lectura leían los textos en voz alta, esto incluía tanto los diálogos como las onomatopeyas, además de que al llegar a la página 21 mencionaron que estaba “solita” ya que carecía de diálogos lo cual nos presenta un relativo desconocimiento de las pautas básicas de la narrativa del cómic ya que no forma parte de las narrativas consumidas por los jóvenes del municipio.

Durante las confirmaciones dadas entre los capítulos logramos percibir que la información que más fácilmente se arraigaba era la de la parte técnica y la que presentaba relaciones directas con los hechos o lugares que son parte de la vida diaria de los lectores, entre

este rango de información caben las fechas como en el caso de la página 12 en donde se menciona la fecha de fundación del municipio (1969) o en la página 16 en donde se habla acerca de la construcción de la primera capilla en el municipio dedicada a San Eloy.

Una vez finalizada la lectura de la historieta los niños mostraron gran gusto por las ilustraciones en especial por aquellas de página completa (página 20) y aquellas que retrataban al municipio y sus lugares principales como la iglesia de Nuestra señora de Carmen, también vimos que la elección de la tipografía fue correcta ya que todos los textos se leyeron correctamente, esto último fue fácil de denotar ya que leían en voz alta. Dentro de los temas tratados dentro de la historieta logramos confirmar la hipótesis de que el usar los aspectos mitológicos del municipio serviría como gancho para la historia ya que en las encuestas el promedio de respuestas correctas está directamente relacionado con los aspectos mitológicos en este caso con los mitos del Moján y de la gallina de oro. (Ver Anexo 6)

## **11. Análisis De La Información**

La herramienta de recolección que se utilizó para la recopilación de la información después de la implementación fueron las encuestas junto con la experiencia misma que se dio en la interacción con los niños al momento de enseñarles la historieta; los datos que se nos presentan más pertinentes en el ámbito cualitativo y que son mencionados en las encuestas son fechas y eventos específicos que hallan su traducción en el ámbito cualitativo en la comparación de las respuestas obtenidas en las encuestas antes y después de la implementación de la pieza

## 11.1 Encuesta

### XIUATE

La presente encuesta se hace con el fin de recopilar información para el proyecto de grado “Xiuate” (Historieta) de la universidad Minuto de Dios, toda la información será confidencial y utilizada para fines académicos, responda las preguntas marcando la respuesta que crea indicada.

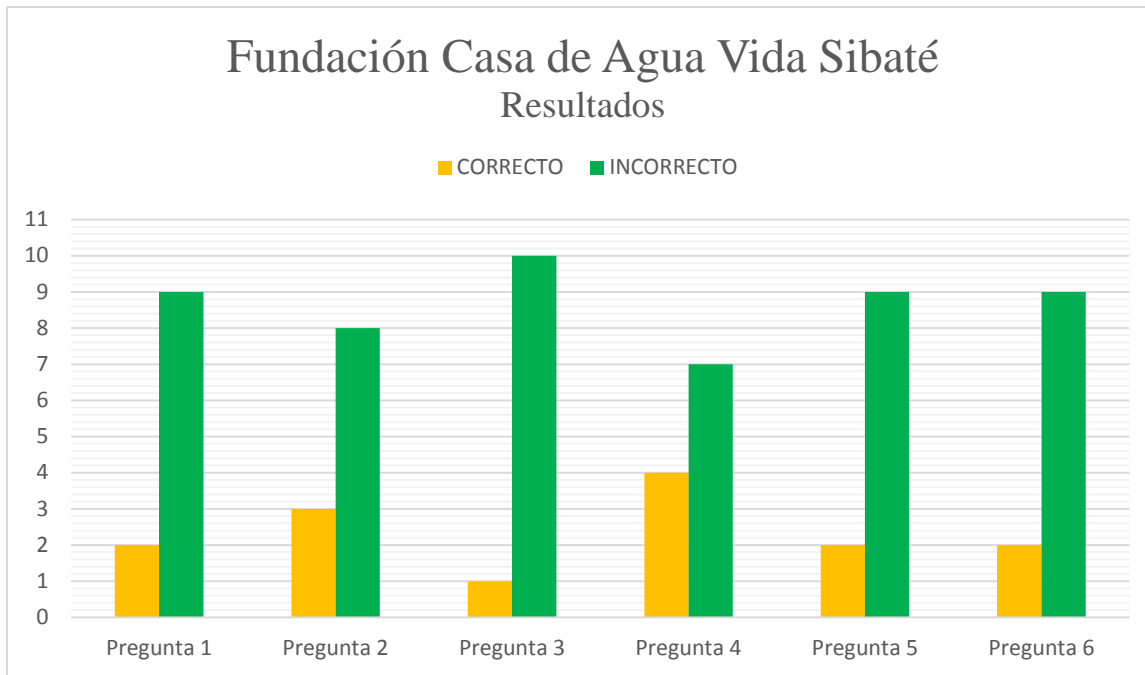
Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Barrio o Vereda: \_\_\_\_\_

- 1) ¿Cuándo fue fundado Sibaté como municipio?
  - a- **1967**
  - b- 1955
  - c- 2005
  - d- 1800
  
- 2) ¿De dónde viene el nombre Sibaté?
  - a- Del Castellano sibato: Tierra montañosa
  - b- Del Muisca Siba: Papa y te: sembrado
  - c- **Del Muisca Xiua: Laguna y te: derrame**
  - d- Del Latín *sibattorum: Campo*
  
- 3) ¿Cuál fue la primera capilla construida en Sibaté?
  - a- De la colonia
  - b- **De San Eloy**
  - c- De nuestra Señora del Carmen
  - d- De San Benito
  
- 4) ¿Hubo tren en el municipio?
  - a- Si, desde 1582
  - b- Si, desde 2001
  - c- **Si, desde 1929**
  - d- No, nunca hubo
  
- 5) ¿Qué leyendas se conocen en el municipio de Sibaté?
  - a- La llorona y La pata sola
  - b- El patetarro y El cura sin cabeza
  - c- El moján y La pata sola
  - d- **El moján y La gallina de oro**
  
- 6) La represa del Muña se ve hoy en día contaminada por su uso en la producción de energía eléctrica, ¿desde cuándo se dio esto?
  - a- 1950
  - b- 1942
  - c- **1931**
  - d- 1922

Gracias por su tiempo! | (Se resalta en negro las respuestas correctas)



## 11.2 Resultados Encuesta Inicial

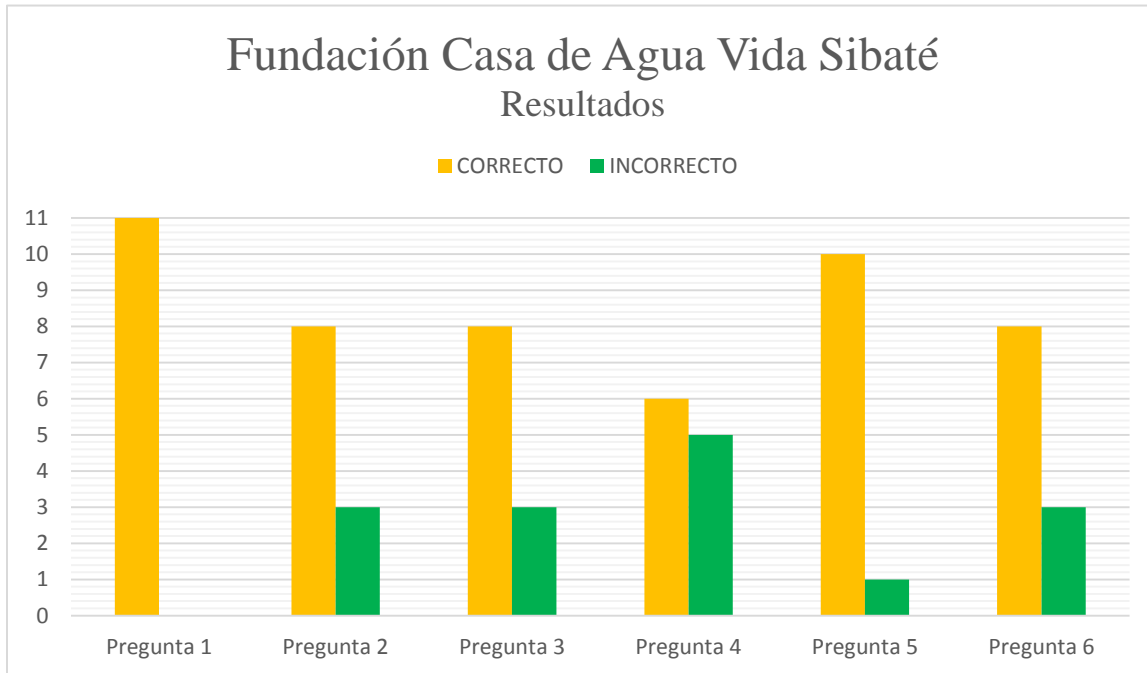


Los datos anteriores nos aportaron lo que finalmente valora la falta de información histórica que se debería saber desde niños para mantener tradicionalmente lo que desde un principio y hasta hoy es patrimonio arquitectónico, histórico y cultural del municipio de Sibaté, esto nos llevaría a tomar una de las principales iniciativas de implemento de la pieza gráfica, iniciativas explicitas anteriormente en este documento. Esta encuesta se aplicó a 11 niños en la Fundación Casa de Agua Vida en Sibaté. (Ver Anexo 5)

Además estos resultados muestran que el conocimiento de algunos eventos se reducen solo a la existencia de estos, por ejemplo en la cuarta pregunta acerca de la existencia del ferrocarril del sur la mayoría acertaron a decir que si existía pero erraron en la fecha lo que nos

indica que el argot popular alberga algunos datos históricos los cuales se tienen a perder o tergiversar por la falta de detalles

### 11.3. Resultados Encuesta Implementación



Continuo a los datos reflejados en la encuesta inicial, la siguiente encuesta aplicada fue la siguiente manera de demostrar la eficacia y valides de la pieza final del proyecto Xiuate, corroborando de esta forma la información suministrada en los niños pre adolescente de algunos de los que serían los datos más importantes resaltados en la historieta como parte tradicional del municipio de Sibaté Cundinamarca. De esta misma forma se aplicó la encuesta a los 11 niños que desde un principio respondieron a la encuesta inicial aplicada en Fundación Casa de Agua Vida en Sibaté. (Ver Anexo 5)

En definitiva se demuestra que luego de la implementación de la pieza el índice de aprendizaje en información ha aumentado notablemente, como la pregunta 1 la cual preguntaba cuando fue fundado Sibaté, con un promedio de respuesta correcta del 100%, un 90% en la

pregunta 5 y un 80% en las preguntas 2,3 y 6. En la pregunta 4 en comparación con las anteriores respuestas se evidencia el cambio mínimo en la encuesta con uno 60% de respuestas acertadas, pero se valida puesto que un 40% de respuestas en la encuesta anterior también lo fue, esto muestra que en la pregunta ¿Hubo tren en el municipio? Se tenía más información de su existencia y fecha sumando el apoyo de la historieta en cuanto a la fecha de inauguración.

## **12. Conclusiones**

Después de realizar todo el proceso de implementación de la pieza, de analizar y documentar la reacción de los niños podemos afirmar que se logró cumplir a cabalidad con todos los objetivos del proyecto dentro de las limitaciones mencionadas con anterioridad, esto corroborado por el promedio de respuestas correctas presentado en las encuestas realizadas; también podemos decir que es primordial hacer una implementación previa con la población ya que todo instrumento por más que se planea y se intente enfocar a un público determinado no se estará seguro de que es totalmente funcional hasta que se prueba directamente con la población.

En segunda instancia vislumbramos a través tanto de la investigación como de los pasos de la implementación el eminente vacío de información que se tiene a nivel general de aspectos histórico-culturales de la región, y la inminente necesidad de variados proyectos que tengan por función el suplir esta necesidad; esto también nos sirvió para darnos cuenta de la magnitud del problema y de que su solución requiere de una serie de esfuerzos constantes que poco a poco vayan creando un imaginario nuevo de lo que actualmente se concibe como el municipio de Sibaté y que esta acción o más bien serie de acciones debe estar dirigida a la población más

joven de la región que es la que se encargará de forjar las nuevas concepciones del entorno que los rodea y de transmitirlos a las siguientes generaciones.

Así mismo en la ejecución comprendimos dos cosas, la primera es que el mecanismo primo de comunicación en aspectos histórico culturales cuando se trata con la población perteneciente a estos es el sentimiento, el reconocimiento que se crea al reconocer lugares, hechos, situaciones o personas con las que se tiene conexión, es por eso que esta clase de trabajos hallan su plenitud en la ejecución con la población, cosa que ha tendido a perderse con la globalización, ya que con los productos que sirven al mercado optan por presentar valores populares y genéricos apegándose a pautas “seguras” sin intención alguna de generar trabajos experimentales o de explorar nuevas posibilidades, esto nos lleva a nuestro segundo aspecto que es la enorme cantidad de información que la cultura de nuestro país posee y que se nos brinda como materia prima para infinidad de historias con aspectos, tramas y temas únicos en el mundo.

El día lunes 24 de noviembre se llevó a cabo la sustentación final del proyecto frente a los docentes Erika Piñeros, Carlos Espitia y Ana Camacho, brindando resultados satisfactorios y una provechosa retroalimentación la cual produjo la creación de un capítulo extra de seis páginas titulado “Adiós parmenio”, este fue realizado con una técnica diferente al cómic prototipo Xiuate; los principales aportes de los docentes en cuanto a la historieta como pieza gráfica se dieron en función de dos aspectos, el primero fue la diagramación ya que como se puede observar en la descripción de la pieza se tomó una plantilla de nueve viñetas con el objetivo de brindar un ritmo continuo a la narración, mecánicamente este método funciona pero tiene un problema si se usa demasiado ya que hace monótona la lectura al mostrar viñetas siempre iguales por lo que se decidió que se debía tomar una plantilla no por viñeta sino por tira

(bandeé dessinee) así formando cuatro hileras de viñetas las cuales pueden cambiar libremente de tamaño según la narración lo requiera.

En segunda instancia mencionaron que la gráfica pese a que era funcional en cuanto a la acción narrativa bien podría ser trabajada de manera diferente para así generar un mayor impacto en los lectores y así una mayor atracción por lo que decidimos probar una nueva técnica la cual fue el esfero sobre durex la cual brindó resultados más que satisfactorios ya que esta técnica presenta características gráficas muy rusticas en su aplicación de tramas de línea y circulares las cuales son excelentes en la representación del campo Sibateño.

En el aspecto argumentativo en esta nueva historieta decidimos tomar un parte muy importante de la tradición campesina la cual de cierta forma dejamos de lado en la propuesta final, la cual es el legado indígena fundamental en la región; esto además del aspecto ecológico que la conversación (entre los personajes de la historieta) muestra; para esto realizamos una investigación acerca de la mitología indígena colombiana y notamos una característica importante en la mayoría de los relatos que se nos presenta como una evidente unión entre la persona y la naturaleza la cual es el mecanismo de transformación del ser humano en algún elemento natural como se da por ejemplo en el mito de la creación del hombre (en la cultura Muisca) con la diosa Bachué cuando se transforma en serpiente después de junto con su hijo poblar en mundo; siguiendo esta misma mecánica tan característica decidimos que el personaje principal de esta historia (el abuelo parmenio) mostrara la conocida preocupación por la relación hombre – naturaleza (en detrimento de esta última) y que ese deseo lo llevara a la conclusión de que el problema radicaba en la separación tan evidente que existe en la actualidad entre estos dos entes vivientes (natura-hombre), conclusión que impulsada por su actual estado de salud el cual

le impedía trabajar decidiera el entregar su vida a la naturaleza como una especie de sacrificio y así transformar su cansado cuerpo en una *S. tuberosum* o más coloquialmente en una mata de papa.

La hipótesis que en un principio se planteaba junto con la elección del mecanismo gráfico a través del cual enviar el mensaje deseado era correcta, la historieta presenta todas las características necesarios y en su dinámica natural nos muestra como es una de las más idóneas herramientas de enseñanza siempre y cuando se utilice de esta en función de su naturaleza de “pieza de entretenimiento” en donde tiene un objetivo principal el cual es entretener en efecto y es solo cuando este se cumple a plenitud que se puede enviar un mensaje, por consiguiente sería un gran error el utilizar la historieta como se utiliza una cartilla o un plegable meramente educativo ya que esto privaría a la pieza de su carácter dinámico que ha hecho que sea uno de los medios más en los últimos 100 años. Igualmente contemplamos con enorme agrado la ya conocida capacidad de la historieta para recrear situaciones, locaciones y personajes de manera creíble tan solo a través de la sucesión de líneas y manchas.

Para finalizar podemos decir que ha sido una experiencia edificante de la cual hemos aprendido muchísimo y que esperamos poder reproducir con una mayor cantidad de tiempo y recursos en el futuro y así ahondar en la historia de nuestra región así como en el desarrollo de las capacidades técnicas de la historieta como medio de comunicación, recreación y representación popular.

### Bibliografía

- Edgar Francisco Sosa Moreno, Sibaté: 12 Mil Años De Historia, 2004
- Orgaz. Arturo, (1961), *Diccionario de Derecho y Ciencias Sociales*, Ed. Assandri.
- Irene Vasilachis de Gialdino, (2006), *Estrategias de investigación cualitativa*, Gedisa Editorial.
- Lewin, K, (1935). *A dynamic theory o personality*. New York, McGraw-Hill
- Sierra Bravo, (2007), *Técnicas de Investigación Social*, Editorial Paraninfo.
- Uderzo y Goscinny. “Asterix” primera edición, 1959)
- Jeff Smith. “Bone”, primera edición, 1991)
- Historietista: Merino Ana, cómic hispánico, Madrid, Cátedra, 2003.
- Umberto Eco, *Apocalípticos e Integrados*, 1965.
- Hugo Pratt, Corto Maltés, , *La casa dorada de Samarcanda*, 1980
- Hugo Pratt, Corto Maltés, *el ángel de la ventana de oriente*, Norma 2010
- Hugo Pratt, Corto Maltés, *samba con tiro fijo*, Norma 2010
- Hugo Pratt, Corto Maltés, *vudú por el presidente*, Norma 2010
- Hugo Pratt, Corto Maltés, *la balada del mar salado*, 1967

### Anexos

#### 1. Libro: Xiuaté, Un legado por conservar.

Editorial Universidad Externado de Colombia, Alejandro Cerón Rodríguez, María Margarita Vargas y William Gamboa, 2014



#### 2. Aplicación de herramienta de Observación Indirecta e Indirecta

Casa Clímaco Garzon





Casa Gonzales Chavez



Siembro de papa – Vereda Romeral



Arados Historicos con Hueyes – Siembro de papa – Vereda El Peñon



Cultivo de Fresa: Vereda Perico

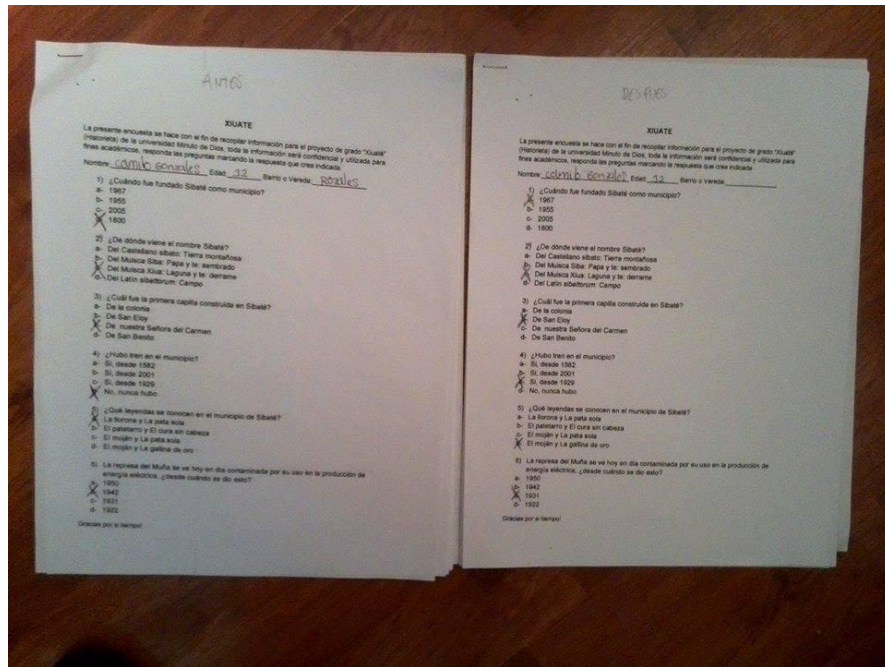


Vereda El Peñon



3. Aplicación de herramienta de Observación Indirecta e Indirecta

Encuesta registrada en la carpeta Encuestas del CD de entrega final.



#### **4. Aplicación de herramienta de Entrevistas - Grabaciones**

- Entrevista Dora Gonzalez – Silvestre Chavez

Lugar: Vereda San Fortunato

[MVI 3047.MOV](#)

[MVI 3048.MOV](#)

- Entrevista Rosa Chavez
- Lugar: El Peñon

[MVI 3086.MOV](#)

- Entrevista Clímaco Garzon
- Lugar: San Miguel

[MVI 3119.MOV](#)

#### **5. Aplicación de herramienta de Entrevista - Audios**

- Entrevista Dora Gonzalez – Silvestre Chavez
- Lugar: San Fortunato

[Entrevistas\10 : 21.m4a](#)

- Entrevista Jose Manuel Ramirez

Lugar: San Fortunato

[Entrevistas\10 : 42.m4a](#)

[Entrevistas\10 : 47.m4a](#)

- Entrevista Rosa Chavez

Lugar: El Peñon

[Entrevistas\11 : 11.m4a](#)

- Entrevista Pablo Gomez  
Lugar: El Peñon

[Entrevistas\11 : 24.m4a](#)

- Entrevista Maria Ester Ramirez  
Lugar: El Peñon

[Entrevistas\11 : 55.m4a](#)

- Entrevista Gonzalo Parra Garcia  
Lugar: El Peñon

[Entrevistas\12 : 41.m4a](#)

## 6. Implementación







