

ESTRATEGIA DE NARRATIVA TRANSMEDIA PARA LA REMEMORACIÓN DE  
RELATOS LOS QUE HACEN PARTE DE LA TRADICIÓN ORAL DEL MUNICIPIO DE  
TÚQUERRES, DIRIGIDA A JÓVENES DE 14 A 18 AÑOS PERTENECIENTES A LA  
REGIÓN.

PRESENTADO POR:

VANESSA ERAZO BRAVO

DIANA ISABEL MARTÍNEZ CERÓN

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE ARTES

PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

PASTO- NARIÑO

ESTRATEGIA DE NARRATIVA TRANSMEDIA PARA LA REMEMORACIÓN DE  
RELATOS LOS QUE HACEN PARTE DE LA TRADICIÓN ORAL DEL MUNICIPIO DE  
TÚQUERRES, DIRIGIDA A JÓVENES DE 14 A 18 AÑOS PERTENECIENTES A LA  
REGIÓN.

VANESSA ERAZO BRAVO

DIANA ISABEL MARTÍNEZ CERÓN

ASESOR DE TESIS:

ARTURO DE LA CRUZ

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE ARTES

PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

PASTO- NARIÑO

## **NOTA DE RESPONSABILIDAD**

Las ideas y conclusiones aportadas en este Trabajo de Grado son Responsabilidad de los autores.

Artículo 1 del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966, emanado por el Honorable Concejo Directivo de la Universidad de Nariño.

“La Universidad de Nariño no se hace responsable de las opiniones o resultados obtenidos en el presente trabajo y para su publicación priman las normas sobre el derecho de autor”.

Artículo 13, Acuerdo N. 005 de 2010 emanado del Honorable Consejo Académico.

Nota de Aceptación:

Los Directores y los Jurados han leído el presente documento, escucharon la sustentación del mismo por su autor y lo encuentran satisfactorio.

---

---

---

---

---

---

---

Firma del Presidente del Jurado

---

Firma del Jurado

---

Firma del Jurado

San Juan de Pasto, Octubre 29 de 2019

## **Resumen**

Este proyecto nace a partir del interés por recuperar algunas de las tradiciones de la cultura del municipio de Túquerres, se indagan varios elementos encaminando finalmente la investigación hacia la literatura de tradición oral, donde encajan todas aquellas historias reales, mitológicas y ficticias que hacen parte de los saberes ancestrales de esta comunidad. En el desarrollo del documento se esclarece la importancia de estos conocimientos dentro del reconocimiento cultural y lo impactantes que pueden llegar a ser este tipo de relatos para quienes habitan el municipio.

A su vez, se desarrolla una estrategia narrativa que cuenta con un gran alcance debido a sus particulares componentes. De esta forma, se pretende documentar relatos que actualmente se encuentran en su mayoría únicamente en el conocimiento de los abuelos y llevarlos a un contexto y forma que pueda resultar atractiva para las generaciones más jóvenes.

## **Abstract**

This project was born from the interest to recover some of the traditions of the culture of the Túquerres municipality, several elements are investigated, finally directing the research towards oral tradition literature, where all those real, mythological and fictional stories that are part of the ancestral knowledge of this community. In the development of the document the importance of this knowledge is clarified within the cultural recognition and the impact that can be such stories for those who lives the municipality.

At the same time, a narrative strategy is developed that has a great reach due to its particular components. In this way, it is intended to document tales that are currently mostly only in the olders knowledge and take them to a context and form that can be attractive to younger generations.

## Tabla de contenido

1.	Tema de Investigación .....	14
2.	Contextualización.....	14
2.1	Macrocontexto .....	14
2.2	Microcontexto.....	16
3.	Problema de Investigación .....	17
3.1	Descripción del problema.....	17
3.2	Formulación del problema.....	20
4.	Justificación.....	20
5.	Objetivos .....	23
5.1	Objetivo General.....	23
5.2	Objetivos Específicos .....	23
6.	Marco Referencial .....	24
6.1	Cuadro de categorización .....	24
6.2	Capítulo I: La Importancia De La Cultura Dentro De La Identidad De Un Territorio .....	25
6.2.1	¿Qué es la cultura?.....	26
6.2.2	Endoculturación .....	27
6.2.3	El Simbolismo Dentro De La Cultura.....	29
6.2.4	Identidad Cultural .....	32
6.2.5	Tradición Oral.....	34

6.2.6 Géneros De La Tradición Oral.....	37
6.2.7 Géneros Poéticos (en verso) .....	37
6.2.8 Géneros narrativos (en prosa).....	38
6.3 Capítulo 2: Municipio De Túquerres Y Sus Historias.....	38
6.3.1 Fundación.....	39
6.3.2 Relatos de Túquerres: Tradición Oral Narrativa.....	40
6.3.3 Historia Oral .....	40
6.3.4 Relatos de la historia oral del municipio de Túquerres. ....	41
6.3.4.1 La llegada de los padres Capuchinos y sus consecuencias culturales. ....	41
6.3.4.2 Historia de los terremotos en Túquerres. ....	45
6.3.4.3 Insurrección de los comuneros del Sur. ....	46
6.3.4.4 Los Hacheros de Túquerres .....	47
6.3.5 Mitos, Leyendas y Cuentos urbanos .....	48
6.3.6 El Mito .....	49
6.3.7 Leyenda.....	49
6.3.8 Cuentos .....	49
6.3.9 Relatos urbanos de la tradición oral del municipio de Túquerres.....	52
6.3.9.1 Leyenda del Señor de los milagros. ....	52
6.3.9.2 Las lagunas del Azufral. ....	52
6.3.9.3 Leyenda de los Chumbos.....	53

6.3.9.4 El Cueche.....	53
6.3.9.5 El ánima sola.....	53
6.3.9.6 La Viuda .....	54
6.3.9.7 Los Duendes .....	54
6.3.9.8 El cura sin cabeza / Padre descabezado .....	54
6.3.9.9 El Chutun .....	55
6.4 Capítulo 3: Narrativas Transmedias .....	56
6.4.1 Multimedia.....	56
6.4.2 Cross-Media.....	57
6.4.3 Hipermedia.....	58
6.4.4 Transmedia.....	59
6.4.5 Desarrollo de la Estrategia Transmedia.....	64
6.4.6 Producciones Transmedia En Colombia.....	66
7. Diseño Metodológico .....	68
7.1 Enfoque de Investigación: .....	68
7.1.1 Enfoque cualitativo: .....	68
7.2 Método de Investigación: .....	68
7.3 Técnicas e Instrumentos de recolección de información:.....	69
7.4. Análisis del trabajo de campo.....	71
7.5 Metodología Proyectual.....	72

7.5.1 Exploración:	73
7.5.2 Experimentación:	79
7.5.3 Ejecución:	86
8. PROCESO GRÁFICO	90
8.1. Narrativa Transmedia	90
8.2 Componentes de la narrativa	91
8.2.1 Historia:	91
8.2.2 Juego:	91
8.2.3 Participación:	91
8.3 Desarrollo gráfico de la narrativa transmedia	93
8.4 Identificador Visual	95
8.4.1 Referentes Visuales:	95
8.4.2 Referentes Conceptuales	95
8.4.3 Primeras soluciones	96
8.5 Solución Final del Identificador Visual	96
8.5.1 Variaciones de color	97
8.5.2 Gama Cromática	98
8.5.3 Referentes Gráficos	98
8.6 Convocatoria	99
8.6.1 Poster	99

8.6.2 Redes Sociales .....	100
8.7 Contenido Audiovisual: .....	103
8.8 Libro Ilustrado .....	103
8.9 Página Web.....	106
8.9.1. Retícula de página web .....	106
8.10 Sound Cloud .....	108

Conclusiones

Bibliografía

### **Lista de Tablas**

Tabla 1 Categorización.....	24
Tabla 2 Resultados de encuesta 1 .....	73
Tabla 3 Resultados taller 1 .....	74
Tabla 4 Resultados encuesta 2 .....	81
Tabla 5 Testeo del libro.....	87
Tabla 6 Testeo de video .....	88
Tabla 7 Testeo de la web.....	88

### **Lista de Figuras**

Figura 1 Cad sorting.....	86
Figura 2 Encuesta en redes de selección de nombre de la narrativa .....	94

Figura 3 Bocetos del identificador visual Relatósfera .....	96
Figura 4 Identificador visual Relatósfera .....	97
Figura 5 Variaciones de identificador visual Relatósfera .....	97
Figura 6 Gama Cromática .....	98
Figura 7 Referente Visual .....	99
Figura 8 Referente Visual 2 .....	99
Figura 9 Poster de Convocatoria .....	100
Figura 10 Perfil Facebook Relatósfera.....	101
Figura 11 Perfil Instagram Relatósfera .....	101
Figura 12 Animación Spot Publicitario.....	102
Figura 13 Resultados Facebook Adds.....	103
Figura 14 Libro Ilustrado, Portada .....	104
Figura 15 Libro Ilustrado, Hojas Internas 1 .....	105
Figura 16 Libro Ilustrado, Hojas Internas 2 .....	105
Figura 17 Retícula Pagina Web.....	106
Figura 18 Pagina Web .....	107
Figura 19 Pagina Web 2 .....	107
Figura 20 Pagina Web 3 .....	108

## **Introducción**

La tradición oral es el medio del que se han valido aquellas comunidades carentes de medio de registro para conservar su historia cultural, en donde caben todos los relatos de género narrativo, escritos en prosa, como: los mitos, las leyendas, cuentos urbanos y relatos históricos. La difusión de estos elementos culturales permite el rescate de conocimientos y costumbres que, con su transmisión, logran traer a tiempo presente todas aquellas características que construyen la cultura popular de una comunidad. En el desarrollo del documento se esclarece la importancia de estos conocimientos dentro del reconocimiento cultural y lo impactantes que pueden llegar a ser este tipo de relatos para quienes habitan el municipio.

Se parte del aprovechamiento del desarrollo tecnológico y las nuevas formas de comunicación que nos ofrece. Existen diversos métodos para contar historias que permiten una mayor difusión de los temas, teniendo en cuenta la experiencia del usuario y su aporte a la construcción de historia. La transmedia, es una narrativa que utiliza herramientas tecnológicas para contar y permitir la participación del público buscando expandir la información.

## **1. Tema de Investigación**

Literatura de tradición oral en el municipio de Túquerres.

## **2. Contextualización**

### **2.1 Macrocontexto**

“América Latina es, por definición, tierra de mestizaje, de encuentro de pueblos y culturas. Ese es su signo y su esperanza, su verdadero capital humano y cultural”. (Carlos Tünnermann, 2007, p5). Tünnermann se refiere al mestizaje de América Latina como lo que define la esencia del latinoamericano, desde donde se construye su personalidad y originalidad como pueblo, la base del presente y futuro de la comunidad mestiza.

La diversidad cultural en Latinoamérica ha estado presente desde la prehistoria, se registró la presencia de varios grupos indígenas repartidos por toda Latinoamérica, cada uno con sus costumbres y dialectos. Durante la colonización española intentan borrar esta diversidad cultural a través de la extirpación de idolatrías, la evangelización y la enseñanza de la lengua española. En el sur del continente los Inka intentaron conservar el culto al sol y la lengua quechua, como táctica de control de territorio, pero a su vez aceptaron la organización, culto y costumbres de los conquistadores. (Ledezma, 2014)

El principal triunfo de dominio de los colonizadores se vio reflejado en la conversión de la religión y la mezcla cultural, donde las creencias, formas de vida y pensamientos fueron transformados en relación de intereses económicos, y convirtiendo a las comunidades en inquilinos de las tierras y obreros de la industria que manejaban los colonizadores formando así la

pirámide social. Con el tiempo fueron despojados completamente de sus formas tradicionales de vida, sus lenguas fueron revocadas generando una mezcla e incluso reemplazo de su historia oral (historias familiares, mitos leyendas, cultura). (Ledezma,2014)

En Colombia la cultura ha sufrido grandes modificaciones a lo largo de la historia, catalogándose como uno de los países con mayor diversidad por su ubicación geográfica, ya que está situado en la entrada al continente sudamericano. cada región posee diferentes características que los hace propios de los otros, cada cultura es especial en cuánto a manifestaciones tales como música, arte, literatura, costumbres entre otros, estas manifestaciones hacen que los individuos forjen una identidad y tengan un sentido de pertenencia hacia su comunidad (2017) En la cartilla sobre diversidad cultural del ministerio de cultura (2013) se hace mención al censo realizado por el DANE del año 2005, que afirma:

“El 13.77% del total de la población colombiana, en donde la población afrodescendiente representa la mayoría con el 10,40%, seguida por los pueblos indígenas con 3,36% y el pueblo Rrom o gitano con el 0,01%. Esta diversidad se ve reflejada en el hecho de que en Colombia además del castellano se hablan 68 lenguas pertenecientes a grupos étnicos: 65 indígenas, dos lenguas criollas afrodescendientes (Creole y Palenquera) y el Romaní.” (Ministerio de cultura, 2013, p3)

La tradición oral indígena no posee signos propios de escritura, sin embargo, con el apoyo de la lingüística algunas comunidades han establecido una escritura de su idioma. Esta forma de comunicación impacta y transmite el conocimiento, valores y cosmología, convirtiendo a la tradición oral en el principal mecanismo para mantener vivas estas culturas y su historia.

## 2.2 Microcontexto

El departamento de Nariño está situado en el extremo suroeste de la República de Colombia, en la frontera con el Ecuador. El departamento se divide en un total de 67 municipios, además se distinguen 3 unidades fisiográficas: La llanura del pacífico, la región andina y la vertiente amazónica, la región andina es el rasgo más característico del departamento, ya que penetra la cordillera de los andes formando el nudo de los pastos; el relieve permite disfrutar de temperaturas, cálidas, templadas, frías y páramo. (Gobernación de Nariño, 2016)

Una de las características principales del departamento es la condición pluriétnica de la comunidad, conformada por mestizos el 70,4%, afrodescendientes el 18,84% e indígenas con el 10,8%), lo que ha configurado la identidad de la población. Otro de los factores que resalta en Nariño es la predominación de la población campesina, el papel de los campesinos ha sido de suma importancia en el departamento especialmente en cuanto al desarrollo del mercado y la conservación de algunas prácticas y saberes antiguos. (Área de Paz, Desarrollo y Reconciliación, 2010)

En la región andina se destaca el municipio de Túquerres, como el cuarto más importante del departamento, se caracteriza por sus paisajes, la amabilidad de su gente, gastronomía, cultura y en especial por el volcán Azufral, como su principal atracción turística. Túquerres se encuentra ubicado en la parte Sur occidental del departamento de Nariño, limita al norte con el Municipio de Providencia, al sur con los Municipios de Sapúyes y Ospina, por el oriente con los Municipios de Guaitarilla, Imués y Providencia y al occidente con el Municipio de Santacruz. (Plan Decenal De Cultura De Nariño, 2011. p 82).

Con una altitud de la cabecera municipal de 3.104 metros sobre el nivel del mar; su temperatura es media 11° C, se encuentra a 72 kilómetros de la ciudad de Pasto. Se encuentra dividido en 4 centros poblados: Santander de Valencia, 4 esquinas, Pinzón y Yascual; los cuales a su vez se dividen en corregimientos, 15 en total.

“La Sabana goza del paisaje exquisito propio de región Andina. Su entorno ofrece sitios de especial interés como la Reserva Natural del Azufral donde encontramos la Laguna Verde, La Chorrera, El Santuario de San Sebastián de Yascual con sus tradiciones religiosas, las Fuentes Termales de Tutachag y Esnambud”. (Alcaldía de Túquerres, 2017)

Debido a su localización geográfica, Túquerres cuenta con una geopolítica particular, puesto que es el punto de contacto entre la sierra y el piedemonte costero, dándose así una economía agropecuaria de los Andes y una economía aurífera de la costa, se dice que la ciudad de Túquerres hubiese llegado al máximo de su progreso puesto que sus habitantes poseen grandes capacidades en distintas actividades, pero el factor que lo ha impedido es la misma naturaleza, debido a que la ciudad ha sido azotada en variadas ocasiones con repetidos movimientos sísmicos. (Sañudo y Narvaez, 2013).

### **3. Problema de Investigación**

#### **3.1 Descripción del problema**

La falta de apropiación de la cultura, como principal pretexto para la presente investigación, abarca diferentes términos y sucesos que han llevado a las comunidades al olvido de sus costumbres, saberes, e historias y más allá de esto, al desinterés por recuperarlas. La pérdida cultural se hace más evidente en el momento en que el desarrollo tecnológico acelera, dándole fuerza a la invasión de tradiciones y conocimientos por parte de culturas diferentes a la propia de

un lugar específico; en este caso de Túquerres. Se aprecia con mayor claridad en la observación del comportamiento de los jóvenes de hoy en día y sus intereses, en una plática cotidiana entre jóvenes es común escucharlos hablar sobre series o eventos que se realicen en otro país, desde hace algún tiempo, por ejemplo, se ha convertido en tendencia la cultura oriental hasta el punto en el que programas orientales son de mayor agrado que aquellos programas y/o proyectos culturales realizados dentro de la región. A menudo en diferentes regiones del departamento se crean espacios de carácter educativo que buscan transmitir tradiciones culturales ancestrales, sin embargo, la comunidad se muestra apática ante tales propuestas.

Se afirma que la cultura es aprendizaje, por tanto, la mejor forma de retomar los elementos culturales y hacer que las generaciones más jóvenes los apropien es a partir de la educación.

Cortés y Herrán afirman:

“Las diferentes culturas y lenguajes separan al mundo, pero la tecnología es un poderoso elemento que lo une. El dinero, las ideas, la información, el conocimiento y las imágenes se mueven a través del mundo casi instantáneamente. La sociedad se transforma y se adapta a los cambios en la tecnología” (2017)

El cambio es constante por cuanto las comunidades y sus culturas van transformándose en conjunto, es aquello a lo que se refiere la problemática en cuanto a la tecnología como uno de los factores que provocan el desinterés sobre los conocimientos y las tradiciones.

La comunidad Tuquerreña es un ejemplo claro de esto, pues al hablar con algunos de los jóvenes sobre el municipio, se percibe inmediatamente el desconocimiento que tienen sobre la cultura de su región, mientras que son los abuelos quienes poseen mayor conocimiento, sin

embargo, comentan ellos, al querer transmitirlo a sus hijos y/o nietos estos no lo reciben ni lo apropian como se espera.

Túquerres ha sido escenario de hechos históricos de gran relevancia, que en su momento dieron importancia a la ciudad a nivel nacional e internacional, hechos que son desconocidos por los jóvenes; de igual forma parte de los relatos que alimentan la tradición oral del municipio son los mitos y las leyendas, algunas de las cuales se originan y describen dichos elementos propios del municipio, mientras otras han sido fruto del sincretismo cultural. Sin embargo, los personajes que se encuentran en estos relatos pertenecen a las vivencias cotidianas de los tuquerreños generando lazos estrechos con los saberes propios; otro de los elementos que hacen parte de la cultura y que se destaca es la gastronomía, un elemento fundamental de la cultura de Túquerres, por lo que se cree necesario investigar sobre su importancia, sin embargo, al realizar el taller que tenía como fin evidenciar la falta de conocimiento de los jóvenes sobre este tema, se llegó a la conclusión de que realmente si están informados y es el elemento cultural que más conocen.

En cuanto al aprovechamiento cultural de estos elementos, la secretaria de cultura del municipio comentó que hay pocos proyectos que se enfatizan en relatos y hechos históricos, lo que genera mayores falencias en la difusión y poco interés por los jóvenes del municipio. De la misma forma la tradición oral se ve afectada en mayor nivel por la tecnología, dice la secretaria de cultura, las redes sociales, y todo tipo de medios de comunicación usados en la actualidad, que además de generar pérdida generan desinterés. Pese a esto se considera que al ser la tecnología un medio importante de uso común en la actualidad, puede ser también una herramienta para generar espacios de aprendizaje y enriquecimiento cultural.

### 3.2 Formulación del problema

¿Cómo desarrollar una narrativa transmedia para contribuir a la rememoración de los relatos que hacen parte de la tradición oral del municipio de Túquerres en los jóvenes entre 14 y 18 años pertenecientes a la región que se encuentran cursando la básica secundaria?

## 4. Justificación

Una de las etapas más conflictivas e importantes en la vida de un ser humano es la adolescencia, en el artículo ‘Adolescencia y sociedad. La construcción de identidad en tiempos de inmediatez’ escrito por: Celilia Vazquez y Javier Mouján (2016), se habla de la adolescencia como un proceso de desarrollo en el cual se concluye la infancia y se inicia la adultez, en donde las bases del pensamiento individual aún no están definidas, pero comienzan a tomar forma construyendo el discurso de vida como argumento de la identidad. Esta etapa está marcada por el conjunto de cambios que además de físicos se producen en el modo de ser y estar siendo influidos por el contexto regional, con sus particularidades sociales, culturales, políticas y económicas.

Así mismo, en el artículo ‘Así son los jóvenes Colombianos’ realizado por la revista Semana efecto de la encuesta para la firma Synapsis Research SAS (2012) menciona que aunque el 49% de los jóvenes ve televisión en su tiempo libre, navegar por internet cada vez es más común. En este artículo se afirma que los jóvenes entre 16 y 24 años “no son una masa que piensa y siente lo mismo”, esto debido a la edad, la región y la educación que reciben.

De acuerdo a lo anterior tanto Vazquez y Mouján, como el artículo de la revista Semana, evidencian la estrecha relación entre la etapa, el contexto y la construcción del pensamiento de un adolescente; por cuanto tener la posibilidad de influir o persuadir en este proceso para darle

prioridad a cierto tipo de información al que ellos pueden tener acceso, se consideraría un pretexto para el desarrollo de estrategias educativas que tengan con el fin el rescate de lo propio.

En consecuencia, se decide enfocar el presente proyecto a un rango de edad comprendido entre los 14 y 18 años, teniendo en cuenta que dicho público se encuentra aún en una educación secundaria, por lo tanto, son de fácil acceso ya que los adolescentes mayores de 18 años se encuentran en otro tipo de escenarios y además cuentan con mayor influencia educativa como la universidad.

Infortunadamente, la cultura se ha devaluado dentro de los conocimientos comunes, cada vez con mayor efecto en las generaciones más jóvenes, por ende, se cree necesario trabajar en el desarrollo de una herramienta agradable y divertida para que ellos se muestren interesados y así poder aportar a la recuperación de conocimiento sobre la cultura, en este caso del municipio de Túquerres, puesto que, aunque el proyecto se desarrolle enfocándolo en jóvenes, tendrá repercusión en varios aspectos de la comunidad y en las personas que la conforman.

En el proceso de trabajo de campo se realizaron encuestas a un total de 50 jóvenes entre 14 y 18 años, sobre los 3 aspectos que se consideran más relevantes de la cultura del municipio: Gastronomía, hechos históricos, mitos y leyendas. En cuanto a hechos históricos, se concluye en primera instancia, que de los encuestados el 58% dicen no conocer o recordar algún hecho histórico del municipio, mientras que el porcentaje restante afirma que identifican uno de los hechos; En el proceso de investigación y debido a la escasa documentación la principal fuente de información es la entrevista realizada al reconocido historiador Guillermo Cifuentes, con quién se pudo dialogar sobre los acontecimientos más relevantes en la historia de Túquerres, haciendo

énfasis en 2 hechos históricos que según Guillermo Cifuentes han marcado un antes y un después en sus habitantes, costumbres y demás tradiciones, hechos en los que se abordarán más adelante.

En cuanto a mitos y leyendas se refiere, se encuentran aquellos que se han originado dentro del municipio, por sus creencias o acontecimientos y otros debido al sincretismo cultural, con personajes comúnmente conocidos en el mundo, de la encuesta realizada se deduce que de los 50 encuestados el 48% identifica al duende como un personaje común del que conocen historias, haciendo referencia a la aparición de este con sus familias o personas cercanas, otro de los personajes igualmente reconocidos es la viuda, de la que también tienen muchas anécdotas que contar, algunos pocos mencionaban otros personajes que recordaban debido a historias contadas por sus abuelos en algún momento de su vida, más no recordaban la historia como tal, aunque si se evidenció interés sobre ellos sobre este tipo de temas.

Por el lado de la Gastronomía, se realizó un taller que pretendía identificar cuántos y cuáles son los platos típicos que reconocen del municipio, arrojando como resultado un gran conocimiento sobre este tema, por lo que se decidió finalmente enfocarse en los otros 2 aspectos culturales ya mencionados.

Por tanto, el proyecto busca rescatar y apropiarse relatos como: hechos históricos, mitos y leyendas del municipio, considerados estos como aspectos importantes que definen grandes rasgos de la comunidad, esto debido a que Túquerres acogió a las comunidades religiosas quienes transformaron su cultura impartiendo los saberes, creencias, historias (leyendas urbanas) y pensamientos de la iglesia católica, lo que tuvo como resultado la fe y lealtad del municipio hacia estas creencias, su llegada trajo consigo una serie de acontecimientos que marcaron la historia del municipio. Por otro lado, se contribuye a la recopilación de información sobre dichos elementos

culturales puesto que en cuanto a investigación es muy escaso lo que se puede encontrar en bibliotecas o en internet.

Se elige la tradición oral, teniendo en cuenta que las narraciones orales han sido el método a través del cual estas historias se han mantenido a lo largo del tiempo. Los abuelos son quienes con más amor guardan estos recuerdos e intentan, sin mayor éxito, transmitirlos, por consiguiente, el conocimiento de los jóvenes en este aspecto es demasiado pobre.

El proyecto tendrá una narrativa transmedia, dado que esta permite crear espacios a través de diferentes plataformas tanto de manera física como virtual, donde los jóvenes interactúan a tal punto que se convierten en partícipes de la creación de contenido, y de este modo aportar al proceso de afianzamiento de identidad, pues los saberes culturales, deben ser aprendidos y no olvidados.

## **5. Objetivos**

### **5.1 Objetivo General**

Desarrollar una narrativa transmedia para contribuir a la rememoración de los relatos que hacen parte de la tradición oral del municipio de Túquerres, en los jóvenes entre 14 y 18 años pertenecientes a la región que se encuentran cursando la básica secundaria.

### **5.2 Objetivos Específicos**

#### **Objetivos Investigativos**

- Identificar el conocimiento que tienen los jóvenes entre 14 y 18 años del municipio de Túquerres los relatos que hacen parte de la tradición oral del municipio.

- Investigar relatos de género narrativo que hacen parte de la tradición oral del municipio de Túquerres.
- Determinar los canales de difusión de acuerdo a la preferencia en contenido y plataformas por parte de los jóvenes.

### Objetivos Proyectuales

- Definir el flujo de la narrativa transmedia que cumpla con las necesidades de la rememoración de los relatos pertenecientes a la tradición oral del municipio de Túquerres.
- Desarrollar las piezas que hacen parte de la narrativa de acuerdo a los intereses y necesidades de los jóvenes del municipio de Túquerres.
- Testear y analizar las diferentes falencias y fortalezas de la funcionalidad de las piezas para ofrecer un mejor resultado de la solución.

## 6. Marco Referencial

### 6.1 Cuadro de categorización

*Tabla 1 Categorización*

CATEGORÍA	SUB-CATEGORÍA	TEMAS
CAPÍTULO 1: LA Importancia De La Cultura Dentro De La Identidad De	¿Qué es la cultura?, El Simbolismo Dentro De La Cultura, Identidad Cultural, Tradicción Oral	Endoculturación, Géneros De La Tradicción Oral, Canción, ,Géneros Poéticos, Géneros narrativos, Mito, Leyenda, Cuento, Historia Oral

CAPÍTULO 2: Municipio De Túquerres Y Sus Historias	Fundación, Relatos de Túquerres: Tradición Oral Narrativa, Relatos de la historia oral del municipio de Túquerres, Mitos, Leyendas y Cuentos urbanos, Relatos urbanos de la tradición oral del municipio de Túquerres	La llegada de los padres Capuchinos y sus consecuencias culturales, Historia de los terremotos en Túquerres, Insurrección de los comuneros del Sur, Los Hacheros de Túquerres, El Mito, Leyenda, Cuentos, Las lagunas del Azufral, Leyenda de los Chumbos, El Cueche, El ánima sola, La Viuda, Los Duendes, Padre descabezado, El Chutun.
CAPÍTULO 3: Narrativas Transmedias	Multimedia, Cross-Media, Transmedia, Desarrollo de la Estrategia Transmedia, Producciones Transmedia, En Colombia.	Capacidad de propagación frente a capacidad de perforación, Continuidad frente a multiplicidad, Inmersión versus extracción, Edificio mundial, Serialidad, Subjetividad, Desempeño, Paciente, Crónicas Elephantiles, En Órbita,

## 6.2 Capítulo I: La Importancia De La Cultura Dentro De La Identidad De Un Territorio

Partiendo de la necesidad en común que tienen las regiones de recuperar las raíces culturales y de informar especialmente a las jóvenes generaciones sobre la importancia del reconocimiento y la aprehensión cultural, se genera este espacio de investigación que busca explorar las expresiones culturales del municipio Túquerres en el departamento de Nariño.

De acuerdo a esto, se destinó el primer capítulo a la aproximación de conceptos que alrededor del término ‘cultura’ ayudan a comprender el comportamiento de una comunidad y los elementos que la destacan.

### **6.2.1 ¿Qué es la cultura?**

Marvin Harris en su libro *Antropología Cultural* (2001), define la antropología como el estudio que se hace a la humanidad, los pueblos antiguos, modernos y sus estilos de vida. La antropología cultural se centra en el estudio y análisis de las culturas, los conocimientos que se transfieren en un contexto social, las tradiciones, y sus variaciones desde el pasado hasta el presente. De acuerdo a esto, las comunidades en general son susceptibles a cambios, cualquier elemento puede generar un escenario de evolución para los conocimientos y prácticas que se han venido manejando. Sin embargo, agrega Harris es imprescindible conservar las raíces, pues son las que finalmente dan la esencia a cada territorio y fortalece el lazo con la comunidad.

Es innegable lo interesante que puede ser el análisis de comunidades y sus formas de vida compuestas por particularidades influenciadas por factores geográficos, climáticos, políticos, y sociales, que caracterizan a las personas de una comunidad y la distinguen de otras. Aun cuando actualmente es demasiado sencillo, gracias a la tecnología, acceder a información sobre otras culturas; aprender de ellas o sobre ellas no significa perder la autenticidad de lo propio, como dice: Virginia América López en su artículo ‘*La importancia de rescatar la identidad cultural, ante un mundo globalizado*’: “El individuo debe conocer su historia para conservar su identidad” (2017).

Ahora bien, dada la temática de la presente investigación es necesario preguntarse ¿qué es cultura?, ¿cómo se construye y se transmite? y ¿qué significado tiene para una comunidad?

El antropólogo Edward Tylor define la cultura en su clásico libro *La cultura primitiva*, “La cultura o civilización, tomada en su sentido etnográfico amplio, es ese complejo total que incluye conocimiento, creencia, arte, moral, ley, costumbre y otras aptitudes y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad.” (1873, p.19) Si bien se entiende que dentro de la cultura caben muchas formas de manifestación es importante resaltar que todas ellas se desarrollan dentro de un grupo poblacional, es en este sentido en el que Tylor se refiere a “hombre como miembro de la sociedad”, pues la cultura se construye en grupo y cada hábito, costumbre y demás, se producen dentro del convivir con el otro en un mismo sitio. De esta manera con el paso del tiempo estas aptitudes permanecen de tal forma que se vuelven características de dicha comunidad, teniendo como resultado que, los elementos externos a ella que en algún momento tengan impacto tal que generen cambios estarán sujetos a lo que ya se ha producido y estos a su vez tendrán efecto en lo que se origine después.

De igual manera Harris define la cultura como “el conjunto aprendido de tradiciones y estilos de vida, socialmente adquiridos, de los miembros de una sociedad, incluyendo sus modos pautados y repetitivos de pensar, sentir y actuar (es decir su conducta)” (2001. p19). En primera instancia se resalta que Harris al igual que Taylor hacen hincapié en que la cultura se forma por elementos aprendidos dentro de una comunidad, es decir en conjunto, por otro lado, Harris agrega lo importante de la repetición, que como se dijo anteriormente, es lo que hace que finalmente ciertos comportamientos permanezcan para reconocerse como propios de la región.

### **6.2.2 Endoculturación**

Trujillo, Aguilera y Castro afirman que la permanencia de las tradiciones y costumbres es posible gracias a la endoculturación, la que explican como:

Aquel proceso cultural en el cual se transmiten prácticas culturales, ritos, creencias, comportamientos, significados, nociones y concepciones sobre lo vivo, la vida y de las relaciones espirituales, culturales y sociales inmersas en una determinada comunidad. Esta transmisión se realiza por vía generacional, en la cual la generación de mayor edad invita, induce u obliga a la generación menor a adoptar o adquirir rasgos particulares de la cultura. (2014, p.67)

Se refiere a todas las vivencias por las que atraviesa una persona desde que nace, donde va entendiendo el comportamiento de su comunidad y el papel de sí mismo dentro de ella; son estos los escenarios que permiten la construcción del lenguaje (verbal y no verbal), pensamientos, costumbres, gustos, y toda práctica que se pueda aprender inicialmente de la familia y con forme el sujeto se desarrolla lo va aprendiendo del resto de la comunidad. Se entiende entonces que, con estos elementos va formándose como persona individual, pero al ser parte de una comunidad adquiere inconscientemente aptitudes similares que lo identifican como parte de dicho grupo.

De acuerdo a Kottak dentro de las comunidades se establecen una serie de reglas a manera de sistema interno que rige el comportamiento de las personas que la habitan formando así su cultura, agrega Kottak “La gente hace suyo gradualmente un sistema previamente establecido de significados y de juicios. Luego, este sistema les ayuda a guiar su comportamiento y sus percepciones a lo largo de sus vidas” (2007, p22), afirma después que dicho proceso en que se absorbe el sistema establecido se denomina enculturación, donde se transmite a nuevas generaciones los elementos que componen la cultura de esa comunidad reforzando el significado de la cultura como un atributo de los individuos como miembros de grupos, pues dentro del grupo se crea, se transforma y se transmite.

Cabe aclarar que cada generación se comporta de forma diferente y evoluciona también conforme al contexto externo a la comunidad, por cuanto el patrón cultural varía en las nuevas generaciones y la transmisión del conocimiento y las prácticas puede ser inconclusa dado que no

todas se repetirán en cada generación o algunas pueden replicarse y modificarse a la vez, dice Harris “En los últimos tiempos, este fenómeno de innovación ha alcanzado tales proporciones en las sociedades industriales que los adultos, programados como estaban para la continuidad intergeneracional, se han sentido alarmados. El fenómeno en cuestión ha sido denominado «abismo generacional»” (2001, p23). Esta brecha de la que habla Harris originada por la innovación tecnológica ha expandido las formas de aprender, puesto que las nuevas generaciones no son influenciados únicamente por sus abuelos, quienes anteriormente eran los encargados de transmitir el conocimiento de tal forma que la cultura era transmitida de manera lineal, por el contrario, la tecnología ha permitido tener acceso a mayor información de manera instantánea sobre cualquier cosa en cualquier parte del mundo lo que rompe el esquema al que se estaba acostumbrada la comunidad. Según esto se concluye que la endoculturación (según Harris), o lo que es igual la enculturación (según Kottak), es capaz de explicar la transferencia de los conocimientos, los procesos de enseñanza de la generación más antigua sobre la más reciente, más no llega a comprender la evolución de la misma siendo incapaz de explicar el efecto de abismo generacional.

### **6.2.3 El Simbolismo Dentro De La Cultura**

“El Símbolo es un representamen cuyo carácter representativo consiste precisamente en que él es una regla que determina a su interpretante. Todas las palabras, oraciones, libros y otros signos convencionales son Símbolos. Hablamos de escribir o de pronunciar la palabra "hombre", pero lo que pronunciamos o escribimos es solamente una réplica o corporización de la palabra. [...] Un Símbolo es una ley, o una regularidad del futuro indefinido. Su Interpretante debe ser susceptible de la misma descripción; y también debe serlo el objeto inmediato en su totalidad, o significado” (Peirce, 1974, p.55)

Según Peirce, el símbolo es un signo que no tiene relación directa con aquello que representa, por cuanto su significado está dado a partir de una convención o acuerdo social, pone como ejemplo la palabra “hombre” dando a entender que el significado de ella viene dado por un acuerdo, entendiendo que cada letra que la compone de manera individual no tendrá indicio a la imagen de un hombre, sin embargo, a la palabra como tal, en algún momento la sociedad le atribuyó un significado, de tal forma que cualquier individuo al escuchar o leer la palabra “hombre” puede visualizar el mismo significado.

Según esto, el significado del símbolo esta dado como una convención social, y teniendo en cuenta lo ya sustentado sobre cultura, cada comunidad es capaz de crear diferentes símbolos dependiendo de sus costumbres, creencias y saberes; es entonces cuando al analizar una cultura en particular se encuentran innumerables símbolos con significados propios de dicho grupo social, que a su vez son pilares en la cultura y conocimientos que identifican al individuo de dicha comunidad.

[...] se presentan dos razones por las cuales el símbolo ocupa un lugar privilegiado dentro de la cultura, junto con sus posibilidades en escenarios educativos: por un lado, por la relación con la memoria y el dinamismo que genera al recordar, anticipar y olvidar; por otro, por la relación con la comunicación, esa necesidad de praxis ritual que activa el encuentro con el otro. Ambos motivos son oportunidad para pensar la formación de las nuevas generaciones (Páez, 2013, p.56).

Para Páez el símbolo cumple un papel fundamental en la cultura, dado que a través del uso y análisis de los símbolos que se encuentren en determinada comunidad se es capaz no solo de comprender gran parte del lenguaje y costumbres de dicho grupo, sino, además llegar a entender la importancia de los símbolos dentro de la identidad cultural y a su vez, el uso que se les puede dar como herramienta de enseñanza sobre la comunidad misma, en razón de la memoria.

Páez, en su artículo ‘Educación, cultura y simbolismo’ (2013) habla sobre el símbolo como un elemento de unión, aquello que permite dar sentido al sistema de significados que, como ya mencionamos anteriormente, se crea dentro de una comunidad. El símbolo, comenta Páez, está presente de manera verbal y no verbal en representación de algo; vincula al hombre con la naturaleza, con los dioses y con otros hombres; la cultura se compone de un conjunto de signos y simbolismos creados por el hombre para encontrar sentido a lo que le rodea. Agrega Páez:

“La memoria bien puede entenderse como una facultad o la capacidad humana sin la cual no es posible la construcción del universo simbólico que se manifiesta en la actividad imaginativa, y no solo como un archivador o depósito de cosas, sino además como un ‘movimiento temporal’. Un movimiento hacia el pasado y hacia el futuro personal, que es también un desplazamiento hacia el pasado y futuro de los otros” (2013, p.59)

Según lo citado anteriormente, la memoria surge desde la imaginación, siendo ahí donde se genera lo que Páez llama el universo simbólico, puesto que permite una interacción con el pasado y el futuro a partir de la utilización de la memoria. Por un lado, habla del futuro desde el uso de la imaginación para crear ideales, que surgen a partir del recuerdo del pasado, la vivencia del presente y la esperanza de un mejor futuro, sin embargo, para la investigación actual y en relación con la recuperación cultural, se enfatizará en la parte del pasado, refiriéndose al uso del símbolo como elemento de remembranza, que, en el caso de las comunidades, ayuda a regresar a aquellos elementos culturales que tienen lugar en el pasado. Sobre esto comenta Páez “Con dicha rememoración se pretende hacer presente lo ausente del pasado, pero no como simple recordación, sino como posibilidad de reconocimiento” (2013, p.60)

De esta manera se entiende la importancia del recordar los saberes como reconocimiento, de la cultura ancestral y las modificaciones que ha sufrido hasta el momento.

#### **6.2.4 Identidad Cultural**

En adición a las tesis sobre cultura de autores ya citados, se encuentra como definición universal con pretensión de darle un sentido más humano y social al hombre, según la UNESCO:

La cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias, que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. (2001)

El concepto de identidad cultural encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior. (Molano, 2007)

Molano sugieren que, la Identidad Cultural hace parte de cada ser humano dentro de su territorio y en un grupo social, no se asocia identidad cultural individualmente puesto que la identidad es sentirse y expresarse dentro de una sociedad, en donde cada persona se identifica en su comunidad en aspectos propios de cultura tales como; lengua, música, tradiciones, valores, entre otros, en donde se desarrollan manifestaciones que van trascendiendo a través de los años.

Es decir, es la comunidad la que hereda sus costumbres y cultura al individuo, haciendo que en éste se cree un sentido de pertenencia hacia esa colectividad y de ahí se genere identidad cultural, por otro lado, la identidad individual depende de la experiencia de sentirse uno mismo, de aprender y conocerse. Por consiguiente, cada grupo social pertenece a una cultura determinada, y esta cultura se diferencia de otras, la diversidad es la que hace especial a cada una, la que permite reconocer y dar sentido de identidad a grupos sociales, entonces la cultura como portadora de

tradiciones y costumbres, se marca y se acentúa en cada territorio, en donde el ser humano marca una relación directa con la naturaleza y su entorno, donde hay un trabajo colectivo de unión que hace posible la organización y la vida. Agrega Molano (2007) “La identidad cultural no existe sin la memoria, sin la capacidad de reconocer el pasado, sin elementos simbólicos o referentes que le son propios y que ayudan a construir el futuro.” (p.74)

Así mismo, es relevante reflexionar acerca de cómo se hereda la identidad cultural, y su importancia dentro de la comunidad, Campos (2018) refiere que la identidad surge en el ser humano desde el momento de su nacimiento, puesto que nace en un mundo objetivo, un mundo ya construido, y por tanto simbólico en donde el individuo se va desarrollando a partir de símbolos heredados.

Uno de estos símbolos es el Lenguaje, este permite la comunicación y el desarrollo de ciertas características, que hacen que el sujeto se vaya formando con su identidad cultural. Luego Campos (2018) afirma que el lenguaje permite a una comunidad de seres humanos el desarrollo y la construcción de ideas, para así encontrar su identidad cultural. El lenguaje, dice campos, se encuentra antes que la concepción de una comunidad y por ende hace referencia a encontrar a través del lenguaje la identidad.

Entonces, como resultado el lenguaje se convierte en un símbolo fundamental dentro de la cultura, pues rige el comportamiento, los conocimientos y las bases para que se vaya formando un individuo en cuanto a sus relaciones culturales, sus rasgos característicos y sus cambios, es un símbolo que se hereda y que permite la distinción entre una cultura u otra, un conjunto de códigos, que permitirán el reconocimiento y la identidad del individuo.

El proceso en el que la identificación juega un rol fundamental, donde se construye la identidad individual, es decir todo aquello que permite al sujeto su auto-reconocimiento y la diferenciación con el otro, configura también la identidad colectiva, es decir lo igual con los

otros, a través de la elaboración de significados comunes, intereses y sentimientos de pertenencia.

López y Rodríguez (2014)

Es así que Túquerres, Nariño, ha sido el escenario de acontecimientos históricos que marcaron no solo la historia del municipio sino la del país, llegando a ser catalogada como una de las ciudades más importantes de Colombia y Latinoamérica, siendo una de las principales causas el impacto de la colonización y las labores de los hermanos Capuchinos en el municipio de Túquerres, produciendo un choque de culturas, dando como resultado nuevos saberes y costumbres. En cuanto a relatos se habla, se encuentran además mitos y leyendas que hacen parte de la cotidianidad de los tuquerreños, entre los cuales se encuentran relatos propios, aquellos que han surgido a partir de sucesos o imaginarios de la comunidad, y otros producto del sincretismo cultural, en donde se destacan mitos y leyendas como el duende, la viuda, las brujas, entre otros, que si bien son de común conocimiento en otras regiones del mundo se han establecido dentro de este territorio llegando a arraigarse al conocimiento del pueblo de manera tal que entre los cuentos y experiencias de los habitantes es habitual escuchar este tipo de personajes.

### **6.2.5 Tradición Oral**

La tradición oral es considerada la memoria viviente de los pueblos, la cual a través de los relatos orales reconstruye la cultura, vivencias, sabiduría popular y personajes míticos que identifican una región, todas estas creencias se las encuentran en los cuentos de espantos, chistes, mitos, leyendas, prácticas ancestrales, curanderas, remedios caseros, y demás elementos de índole inmaterial que conforman la identidad cultural. (Gonzales, L., Benavides, L., 2015) Gonzales y Benavides, exponen el peligro que corre la oralidad, con el surgimiento de las nuevas formas de comunicación, donde se le da mayor valor a lo visual que a lo oral, sin percatarse de la cercanía que genera la oralidad entre las personas y la historia misma.

“Por medio del conocimiento de la lengua se puede acceder al conocimiento de una cultura para identificar sus sentimientos, sus modos de pensar, sus creencias, su arte, su política, sus costumbres, su religión, su contexto geográfico, su tradición, su cosmovisión, sus valores”.

(Ramírez, 2012, p.3)

Nancy Ramírez, habla sobre el lenguaje dentro de una comunidad, expone la asimilación del mismo según el contexto, es decir, depende de las condiciones de vida de determinada comunidad que continúa desarrollándose con los años a partir de los distintos hechos sociales, y que representa una herencia de los antepasados marcando a su vez la identidad del pueblo. Es por ello que Ramírez hace mención, en la cita anterior, al conocimiento sobre una cultura a través de la lengua, es así que, a partir del análisis del lenguaje, se es capaz de identificar varios rasgos que definen una comunidad y su cultura, además de recordar saberes y acontecimientos claves en la construcción de identidad de un pueblo. Más adelante, afirma que “el ser humano natural no es escritor, ni lector, sino hablante y oyente” (p. 131), lo que indica que la tradición oral cumple un papel aún más importante del que se cree; más allá de las historias contadas entre generaciones, se le atribuye la evolución y remembranza de la cultura que representa.

Dice Ramírez (2012) “Cada cultura tiene su propia historia, que es la acumulación de experiencias que sus distintos individuos transmiten a través del uso del lenguaje”. (p.3) Es decir, cada persona es la encargada de construir y a la vez transmitir mediante el lenguaje y las relaciones sociales, el conocimiento, costumbre, tradición, etc., que componen la cultura a la cual pertenece. Los pueblos, recuerdan y comparten de manera oral, de esta forma la historia de comunidades sin escritura, no se pierde, mantienen vivos los relatos autóctonos, en representación de su cultura antepasada, con distintas formas de comunicarlas.

“La diversidad de estructuras de producción de mensajes implica también la variedad de técnicas orales, con un patrón o modelo en cada lengua y cultura, pero no se reducen sólo a un tipo de forma. Los diversos modos en que los conjuntos orales se presentan resultan equivalentes a diversos tipos de elaboración de mensajes y por lo mismo a diversos tipos de efectos simbólicos” (Franco, 1997, p.63)

Víctor Franco hace referencia a las diferentes formas orales en que se puede transmitir un mensaje, puesto que dentro de un grupo social se crean con el tiempo y conforme al contexto social, económico, político y tecnológico, diferentes medios y modos de comunicar, a la vez que, como se dijo anteriormente, se crean símbolos. Es entonces en donde se enlazan la oralidad y el simbolismo, al momento de transmitir un mensaje y descubrir las formas para hacerlo. Por otro lado, no está de más resaltar que ambos elementos llevan consigo de manera intrínseca la cultura, saberes y demás costumbres que permiten mantener viva la identidad de una comunidad.

De manera análoga Ramírez dice: “Las tradiciones orales han existido desde la más remota antigüedad y, con frecuencia, han sido el único medio de que han podido valerse las sociedades carentes de medios de registro para conservar y transmitir su historia cultural”. (p.4) Es el caso de la escasa documentación sobre la historia de Túquerres y los diferentes relatos que componen su tradición oral, en donde cobra mayor importancia la narración de los abuelos para que estas historias no se pierdan; en este sentido, el abismo generacional ha causado un quiebre en la forma lineal en que se transmitía el conocimiento, llegando al punto en que las generaciones más recientes han perdido la cercanía al conocimiento de sus mayores.

### 6.2.6 Géneros De La Tradición Oral

En el Artículo *Los Géneros De La Literatura De Tradición Oral: Algunas Proyecciones Didácticas* (2002), escrito por Nieves Gómez López, resalta: “De la mano de Jase Manuel Pedrosa uno de los grandes maestros a mi parecer de la literatura oral, me atrevo a plantear una posible clasificación de los géneros tradicionales, que sería la siguiente:”

### 6.2.7 Géneros Poéticos (en verso)

- Canción: Es la forma de expresión oral que conjuga poesía y música para comunicar mensajes o expresar emociones de forma artística. Clasificándose entre: canción tradicional, popular, folclórica, improvisada y culta.
  - Canción tradicional (lírica, narrativa, seriada y épica) es la creada por un autor individual, aceptada y asimilada por el pueblo de tal forma que se convierte en anónima. Se transmite oralmente, de generación en generación.
  - Canción popular es la creada por un autor, aceptada, aunque no asimilada por el pueblo, tiene una vida corta y desaparece como si de una moda se tratara.
  - Canción culta es aquella cuyo autor es un escritor o escritor-músico letrado, profesional a veces.
  - Canción improvisada es aquella que el poeta-músico crea en el mismo momento de su ejecución y que no suele transmitirse. Los trovos son el ejemplo más significativo de éste tipo de canción.
  - Romance, es la canción tradicional narrativa en forma de versos octosílabos con rima asonante regular en los pares.

### 6.2.8 Géneros narrativos (en prosa)

- Mito: Narración oral que se sitúa en tiempo protohistórico (o del origen de la comunidad), y que está protagonizado por dioses, semidioses y héroes culturales. Tiene una dimensión religiosa.
- Leyenda: Narración oral que se sitúa en un espacio relacionado con la comunidad que lo cuenta, en un tiempo anterior, pero al mismo tiempo histórico para la comunidad que lo transmite.
- Cuento: Narración oral situada en un tiempo y espacio definidos ("Érase una vez en un país muy lejano ... "); protagonizado por personajes ficticios y simbólicos, que dentro de la comunidad que lo transmite, se considera como algo no verdadero.
- Historia oral: Relatos orales en que la gente cuenta lo que recuerda sobre la vida cotidiana o la historia del pasado. Ejemplos: informaciones etnográficas sobre la vida cotidiana, estructura familiar, sistema educativo, acontecimientos históricos (guerras, procesos de emigración), oficios y ocupaciones tradicionales, fiestas, modos de relación social, creencias, etc.

## 6.3 Capítulo 2: Municipio De Túquerres Y Sus Historias

Este capítulo se lo a una profundización sobre el municipio se Túquerres y los relatos que componen la tradición oral de género narrativo, los mitos, leyendas y hechos históricos con que se piensa abordar el proyecto, tomando como fuentes principales de información: documentos que hacen parte de la recopilación histórica de la biblioteca de Túquerres, una entrevista realizada

al historiador Guillermo Cifuentes, quien ha dedicado su vida a la investigación histórica del municipio logrando reconocimiento en la academia nariñense de historia.

### **6.3.1 Fundación**

Sobre la fundación post-hispánica de Túquerres existen varias teorías; según algunos historiadores, Túquerres fue fundado por el cacique Colimba a mediados del siglo XV; otros afirman que la fundación se debe a un grupo de religiosos que acompañaban a Sebastián de Belalcázar y que llegaron en 1.536; para Fray Fernando de Túquerres, la ciudad fue fundada por Miguel Muñoz, el 17 de diciembre de 1.541, versión que ha sido tomada como la más probable. (Alcaldía de Tuquerres, 2017)

Muchos geólogos y personas expertas en la materia afirman que el suelo de la Sabana de Túquerres es de origen volcánico, con características de los suelos de mayor fertilidad y que son consecuencia de una gran actividad volcánica y el alto contenido de materia orgánica. (Andrade, B. 1993, p.6)

Alrededor de 1742 se conoce un Túquerres más urbano, puesto que se encontraba como una urbanización adecuadamente distribuida, contaba con calles empedradas, un sistema de alcantarillado, organización de barrios, plazas de mercado, entre otros. La policía, caballerizas, ejidos de la nueva ciudad, pilas de agua, eran los servicios públicos de esta época. (DELGADO, L.1997)

En cuanto a su nombre de origen (Túquerres), se afirma que existen variadas versiones, la que más resalta se debe al cacique Taquerres, el cuál comandaba los pueblos de la zona, en su honor

se decide hace una derivación de su nombre y como resultado se nombra: Túquerres. (Sañudo y Narváez, 2013)

### **6.3.2 Relatos de Túquerres: Tradición Oral Narrativa.**

Debido a la riqueza del departamento en relatos y la importancia de estos para la comunidad, se ha tomado en cuenta la clasificación que hace Gómez para los géneros de la literatura de tradición oral, que se mencionó en el anterior capítulo. En ese orden de ideas, trabajará con el género narrativo, en cual, como ya se explicó, abarca los mitos, leyendas, cuentos y la historia oral.

### **6.3.3 Historia Oral**

Dentro de las narraciones orales más importantes en la literatura de tradición oral de Túquerres se destacan varios acontecimientos que marcaron la vida de sus habitantes y el rumbo de sus tradiciones, algunos de los cuales han sido recopilados por el historiador Guillermo Cifuentes en una extensa investigación a la que dedico varios años de su vida, enriquecida fundamentalmente por los recuerdos y experiencias de las personas.

Es este un ejemplo claro de la importancia de la narración oral al momento de recordar acontecimientos que han sido parte de la construcción de la cultura de una región. En la entrevista realizada al historiador se resalta en primer lugar, la llegada de los hermanos capuchinos, que como a raíz de la colonización cambiaron las creencias del pueblo produciendo una mezcla de culturas y generando gran impacto en el desarrollo educativo, por otro lado, están los movimientos sísmicos que duraron desde finales de 1935 hasta mediados de 1936, que transformaron nuevamente la forma en que vivían los habitantes de Túquerres. Otro de los

momentos históricos importantes para el municipio es la insurrección de los comuneros del sur dada en 1800, en donde se cuenta cómo a través de un movimiento comunero se produce uno de las luchas contra el colonialismo de mayor trascendencia en la historia del país, y desde donde se dice que comienzan a dar los primeros pasos hacia la independencia.

#### **6.3.4 Relatos de la historia oral del municipio de Túquerres.**

Como ya se mencionó, en el proceso de trabajo de campo, realizó una entrevista al reconocido historiador: Guillermo Cifuentes, quién hace parte de la Academia de historiadores de Nariño debido a sus aportes investigativos sobre Túquerres y sus acontecimientos históricos. Su primer libro donde habla sobre los terremotos ocurridos en 1935 hasta 1936 lo realizó gracias a 9 años de investigación reuniendo información, testimonios, fotografías, entre otros.

Resalta 2 hechos importantes que marcaron la historia del municipio de Túquerres, siendo estos: la llegada de los padres Capuchinos y la época de los terremotos. Por otro lado, en las entrevistas con algunos abuelos del municipio de Túquerres, hacen mención a otros acontecimientos históricos importante para la región, el señor José Félix Bolaños Narváez, un habitante de 67 años, del municipio de Túquerres cuenta la historia de la insurrección de los comuneros del sur, y la historia de por qué a los habitantes de Túquerres se los conoce como “los hacheros”.

##### **6.3.4.1 La llegada de los padres Capuchinos y sus consecuencias culturales.**

En el siglo antepasado llegan los padres Capuchinos provenientes de España, debido a que una persecución hacia los sacerdotes católicos, lo que los obligó a exiliarse tomando rumbo a Guatemala en donde estuvieron algunos años, tiempo después el presidente del Ecuador en ese

tiempo: García Moreno, los llamó y les construyó un convento en Ibarra en donde permanecieron otros tantos años. Como ellos eran religiosos misioneros se desplazaban a diferentes lugares en Colombia a realizar sus diferentes actividades, entre ellas, encontraban a Túquerres como una ciudad estratégicamente ubicada debido a las diversas regiones con las que colinda, llegaban al municipio cada 2 años y permanecían entre 8 y 15 días enseñando su doctrina.

Al ser sus visitas recurrentes el pueblo Túquerreño comenzó a quererlos, pues les llamaba mucho la atención la forma de ser y la vida que tenían los padres Capuchinos, eran humildes y buenos con la gente pobre, así que un día el pueblo les pidió que se establezcan en Túquerres, para lo que la comunidad construyó un convento con sus alrededores contaba con un buen patio, una pequeña arboleda y flores, donde hoy es el Instituto Teresiano, además les regalaron una pequeña capilla, varios meses después debido a la guerra civil huyeron hacia el Ecuador regresando a Ibarra, una vez pasada la guerra el pueblo insistentemente pidió el regreso de los padres Capuchinos quienes aceptaron y solicitaron un terreno más grande dado que según las normas de los Capuchinos, el espacio debía tener: Un convento, un huerto con árboles frutales, arboleda para sus paseos, lecturas y reuniones, también debería tener un cementerio y la iglesia, de esta forma el pueblo les construyó lo solicitado.

Una vez instalados se dedicaron a enseñar su doctrina cristiana, celebrar misas y hacer misiones, pero además con la intención de mejorar la educación de el pueblo lo primero que buscan es establecer un colegio con educación secundaria para niñas, dado que Túquerres contaba únicamente con 2 escuelas de enseñanza primaria para niños, puesto que culturalmente se creía innecesaria la educación hacia la mujer más allá de las actividades del hogar. Con este propósito los Capuchinos hablan con las madres Franciscanas quienes residían en el Ecuador dirigiendo un colegio, siete de ellas llegaron a establecerse en Túquerres bajo el mando de la

madre Caridad Brader, de origen Alemán, era abadesa directora de las monjas y los Capuchinos cedieron su antiguo convento situando ahí un colegio al que llamaron: Colegio Nuestra señora del Perpetuo Socorro, luego de conseguir que el ministerio de educación nacional les concediera la facultad de entregar títulos de maestra superior a quienes egresaban de dicho colegio. Poco tiempo después llega el sacerdote alemán: Reynaldo Herbrand, quién además de ser sacerdote era un gran músico e impartió sus conocimientos en el colegio de las Franciscanas, de modo tal que las niñas aprendieron: piano, cítara, guitarra, violín, entre otros instrumentos, además de las materias comunes que se dictaban en el colegio y las referentes a pedagogía. Este fue el inicio de un gran emporio de cultura en la ciudad, pues las niñas no solamente tocaban al oído, sino que sabían leer partituras musicales, tocaban música selecta, música clásica y conocieron las piezas de Bethoven, Mozart, entre otros grandes artistas; simultáneamente las madres franciscanas abrieron una escuela de artes y oficios en la que enseñaban alta cocina, bordados y tejidos, fue tanta la destreza de sus estudiantes, que las alumnas de este colegio tejieron una banda presidencial con hilos de plata y de oro y se la regalaron al entonces presidente: Marco Fidel Suarez, hecho que hizo viajar que hizo viajar al presidente hasta Túquerres para conocer a las niñas del colegio de las madres Franciscanas, dándose cuenta del alto grado de conocimiento que recibían las estudiantes sobre música, filosofía, literatura, economía y demás.

Tiempo después de su regreso a Bogotá el presidente escribió una obra titulada: Los sueños de Luciano Pulgar, la cual constaba de 27 tomos, en uno de ellos hace mención al Colegio: Nuestra señora del Perpetuo Socorro, destacando a una de las alumnas que conoció llamada: María Luisa Thomas, a quién escuchó tocar piano y hablar de filosofía con tanta fluidez, que quiso dejarla inmortalizada en su libro.

A partir de la escuela de artes y oficios se comenzaron a producir sombreros en paja de alta calidad, los que eran despachados por un paisa llamado: Don Rafaél Lince, llevando estos sombreros hasta Panamá, EE.UU, Francia y Japón; teniendo como consecuencia el reconocimiento de la ciudad de Túquerres en Europa y el Oriente, por cuanto llamaba la atención debido a sus labores como un pueblo industrial y su situación geográfica que permitía abrir mercados hacia el sur en países como Ecuador y Perú; todo esto generó un crecimiento de industria y comercio para el municipio, comenzaron a llegar casas comerciales provenientes de Alemania, Francia, EE.UU, Inglaterra e Italia, entre todos habían alrededor de 10 almacenes de diferentes países, esto permitió que en la ciudad se empiece a hablar diferentes idiomas expandiéndose tanto como culturalmente como económicamente en un tiempo muy corto, gracias a esas ganancias los Tuquerreños viajaban a prepararse a las universidades de Europa, un claro ejemplo es el reconocido poeta Aníbal Micolta, de igual forma don Manuel Benavides Campos, quienes al regreso enseñaban muchos aspectos de la cultura Europea.

Otra de las comunidades religiosas que llegó a Túquerres gracias a los padres Capuchinos son los Maristas, quienes se encargaban de la enseñanza de los barones impartiendo grandes conocimientos en Literatura y Artes. Por otro lado, los capuchinos se encargaron del Colegio San Luis Gonzaga desde el año de 1917 dirigido por el padre Bernardino, quién además era un reconocido científico y músico, llegando a conformar la banda de música del colegio San Luis Gonzaga.

La calidad de educación era tan alta que comenzó a llamar la atención de los países de América haciendo que intelectuales reconocidos se interesen en conocer la ciudad y sus colegios, pero especialmente les interesaban las materias y las formas en que se enseñaba en los colegios del municipio. Es así que la llegada de los padres Capuchinos y su interés por mejorar la calidad

educativa dejó grandes crecimientos dentro de la comunidad abriendo las puertas de otras culturas, generando una transformación de la propia.

#### **6.3.4.2 Historia de los terremotos en Túquerres.**

“Según la red sismológica Nacional de Colombia e Ingeominas, el departamento de Nariño ha sido afectado de forma severa por sismos, cuyo origen está relacionado con las estructuras geológicas presentes” (Rodríguez, 2013, p.40)

En el año de 1935 entre los meses de agosto y diciembre se producen una serie de temblores que tienen como consecuencias grandes daños en infraestructura del municipio de Túquerres y algunos municipios cercanos, así como la pérdida de vidas humanas. Estos terremotos afectan principalmente la margen izquierda del río Sapuyes y el corregimiento de Santa Ana, perteneciente al municipio de Túquerres, que en octubre de 1935 queda semidestruido, por otro lado, “La Chorrera”, situada al margen del río Sapuyes en las faldas de una peña llamada “El Morro” es destruida durante los terremotos de Julio de 1936 que arrasa con la ciudad de Túquerres (Rodríguez, 2013). En algunos municipios cercanos como Guaitarilla y Sapuyes, cuenta Rodríguez, las casas se cuarteaban durante los sismos de 1935, y ya para 1936 algunas de ellas quedaban casi destruidas. Sin embargo, en la ciudad de Túquerres el terror era incomparable, las personas toman la decisión de instalarse en la plaza de la ciudad, Guillermo Cifuentes cuenta en la entrevista que las carpas se armaron con tela en donde se ubicaba la plaza de mercado, aprovechando que no había ningún tipo de construcción en ese lugar. Ya para el año 1936 todas las comunidades religiosas se habían ido de la región a excepción de los padres Capuchinos, al terminar la época de los terremotos la mayoría de la población había partido, cuenta Guillermo Cifuentes, que hubo una noche en la que quedaron únicamente 5 personas y

una vez la tierra empezó a quitarse llegaron los auxilios por parte de la cruz roja ecuatoriana con mercancía, ropa, víveres, todo esto organizado por la esposa del entonces presidente del Ecuador, su nombre era Adelaida Paez, días después comenzaron a llegar auxilios de Pasto, Samaniego y todas las poblaciones vecinas; en 1939 se aprobó la ley 115 por medio de la cual se destinó una plata para la reconstrucción del municipio, además se construyeron unas casitas para toda la gente que quedó sin vivienda en un barrio al que se le llamó “La Reconstrucción” para que de esta forma las familias regresaran a su tierra.

#### **6.3.4.3 Insurrección de los comuneros del Sur.**

El señor José Félix Bolaños, cuenta la historia de la insurrección de los comuneros del sur:

“Los españoles tenían aquí, toda clase de impuestos, eran los dueños de todos estos territorios, por cada cosecha se tenía que pagar un diezmo, en un momento los impuestos comenzaron a subir tanto que el pueblo se cansó, entonces hubo líderes campesinos que se revelaron, en 1810. Entonces los campesinos se fueron contra los españoles, esta protesta comenzó en Guaitarilla, un día por la mañana cuando estaban en la misa, salieron los españoles a leer los impuestos que se iban a imponer, y los líderes campesinos, representados por doña María Paguay entre otros, se aventaron contra los españoles, les quitaron los impuestos y los quemaron, los encerraron y mataron a algunos. A Partir de ahí comenzó una revolución, desde Guaitarilla toda la gente se vino a Túquerres, los españoles se escondieron en la iglesia de San Pedro para que no los maten, pero la gente logró sacarlos y los acribillaron. Ese fue el inicio de la búsqueda de la libertad en Nariño, este hecho fue proclamado como ‘Libertad Nacional’ contra los españoles, y fue el comienzo de la libertad en Colombia”

En mayo de 1800, la región donde habitaban los indígenas de Los Pastos, se vio fuertemente afectada por los sucesos de Guaitarilla y Túquerres, luego que se intentó establecer una nueva tributación y el pueblo completo se unió alzando protesta contra los impositores, entre quienes se encontraban los curas párrocos del sector que acolitaban estos nuevos impuestos de Francisco Rodríguez Clavijo, quien era el benefactor de los diezmos que obligaban a la gente a pagar. En la mañana del domingo 18 de mayo de ese año, la gente asistió no solo con el propósito de celebrar la misa sino de conocer la posición del párroco respecto a la nueva tributación. Hasta el momento se pagaban diezmos sin protesta alguna sobre bovinos y ovinos, y cosechas como maíz, papa y trigo. Al finalizar la misa el cura anunció problemas económicos en la corona española justificando imponer nuevos tributos y ampliar el pago del diezmo a otros productos, en ese momento el pueblo de Guaitarilla se alborota y deciden ir contra los españoles y los párrocos quienes los apoyaban y ayudaron a ocultar durante la dura protesta. Es así como inicia esa revolución que tiene como fin la muerte de varias personas, con triunfo del pueblo puesto que finalmente se desistió de implantar la nueva norma tributaria, sin embargo, días después de finalizada la protesta, hubo algunos temblores, como suele ocurrir en esta zona debido a los volcanes que tiene la región, y es en este momento cuando los curas aprovechan el acontecimiento para meter miedo a la comunidad diciendo que dichos temblores eran un castigo divino por haber profanado el templo de Guaitarilla con la protesta, y las muertes ocurridas dentro del templo de Túquerres. (Herrera, E. 2014)

#### **6.3.4.4 Los Hacheros de Túquerres**

Otra de las historias contadas por José Félix Bolaños y también por el historiador Guillermo Cifuentes, responde a la pregunta: ¿De dónde nace el apodo de Hacheros, por el que se conocen coloquialmente a los Tuquerreños?

En el tiempo de la política antigua había un sector de la población perteneciente al barrio El Gólgota que se caracterizaba por ser afines al partido liberal, en ese tiempo existía una rivalidad muy marcada entre el partido liberal y el partido conservador. Entonces, cuando ganaba el candidato de los liberales, bajaban hasta la esquina del parque y los conservadores tenían que hacerse a un lado e incluso esconderse, la rivalidad era tanta que había fuertes y violentos enfrentamientos; lo mismo pasaba cuando ganaba el candidato del partido conservador. En ese contexto de odio engendrado por el mismo estado llegó a la política Jorge Eliécer Gaitán, un hombre dedicado a buscar la forma de salvar a la gente pobre, luchaba por darles una vida mejor, razón por la cual el pueblo comenzó a quererlo, en visitas que realizó a Túquerres la gente salía a recibirlo, tanto conservadores como liberales se encontraban sin disputa alguna, entonces, Gaitán visita tres veces el pueblo de Túquerres, la primera vez fue cuando llegó a la cámara de representantes por el departamento de Nariño, la segunda vez que visitó el municipio la gente ya le tenía mucho aprecio, así que salieron tanto conservadores como liberales a recibirlo llevando en las manos un hacha, como símbolo de poder, esfuerzo, trabajo, valentía y amor por la causa por la que trabajaba Gaitán, acto que fue de gran sorpresa y agrado para el candidato político. En su tercera visita realizada en el año 1945, ya en busca de la presidencia de la república, llevó a regalar a cada tuquerreño un prendedor de plata en forma de hacha, y en el momento de su discurso se refirió al pueblo llamándolos “mis hacheros de Túquerres”, desde entonces se utiliza esta expresión para referirse a un pueblo con gente fuerte, valiosa, sin temor gente aguerrida.

### **6.3.5 Mitos, Leyendas y Cuentos urbanos**

Los mitos, las leyendas y los cuentos urbanos y/o de espanto, se consideran de las costumbres más importantes de los pueblos colombianos, estos relatos unen la fantasía con las creencias populares y saberes ancestrales, que han ido evolucionando con el paso del tiempo. Los mitos y

leyendas se perciben tan antiguos y lejanos como cercanos, los conocimientos ancestrales son esenciales, pero también complejos, difíciles de explicar. En la actualidad aún con tanto desarrollo tecnológico los mitos y las leyendas despiertan interés e intriga por parte de la comunidad, y no dejan de ser susceptibles de creer. (todacolombia, 2019)

Loretta Meneses, en su investigación sobre saberes ancestrales, memoria del territorio, usos y costumbres (2017), habla sobre los mitos, leyendas y cuentos, dentro de la tradición oral, describiéndolos de la siguiente manera:

### **6.3.6 El Mito**

Proporciona dentro de sus historias explicaciones, intentando dar respuesta a preguntas sobre el origen de la vida, la creación de la naturaleza y de los seres vivos, y de todo lo existente en el universo que pueda o pudo ser inexplicable en algún momento; también se definen como narraciones breves de sucesos fantásticos e imaginarios, de índole moral, religioso, filosófico, donde resaltan los seres sobrenaturales, dioses y animales personificados y de origen antiguo, de esta forma se entiende que el mito ha surgido como necesidad de conocimiento.

### **6.3.7 Leyenda**

Describe un relato fantástico dotado parcialmente de lo histórico, que surgieron con la intención de socializar y crear una idea de los seres que antes habitaban en ciertos lugares como, ríos, mares, bosques, etc.

### **6.3.8 Cuentos**

Los cuentos hacen parte de la vida cotidiana de quienes habitan los pueblos, sirven como tejedores sociales, tienen protagonismo en las celebraciones y festejos, casas, playas, bosques,

etc. Son narraciones cortas o largas, formadas por una introducción a la historia y sus personajes, un nudo o problema, y un desenlace, entre sus clasificaciones se encuentran los cuentos: tradicionales, modernos, mágicos, realistas, de ciencia ficción, naturalistas, social y costumbrista.

Ahora bien, dentro de la literatura de tradición oral se rescatan este tipo de narraciones que caracterizan y exponen las creencias, saberes y costumbres de la comunidad, aquellos que prevalecen y aquellos que han sido olvidados o transformados a lo largo de los años. Como consecuencia de las mezclas culturales de la región andina en el transcurso de la historia, especialmente impactados por la colonización, han logrado permanecer algunos relatos en la creencias y vivencias de los habitantes convirtiéndose en componente fundamental de la tradición oral, es importante resaltar el hecho de que si bien en todas las regiones se encuentran este tipo de relatos, en el municipio de Túquerres se da particularidad de que la mayoría de sus habitantes ha vivido algún tipo de experiencia similar a estos relatos, afirmando haber visto a algún personaje de espanto que protagonizan los cuentos urbanos, mitos y leyendas, tomándolos como verdades irrefutables más que como una simple historia; razón por la cual les tienen respeto.

Víctor Montoya en su artículo 'La tradición oral latinoamericana' (2008) habla sobre cuentos de espantos y aparecidos, diciendo que la vida y la muerte tienen diversidad de interpretaciones en ellos, desde perspectivas paganas o cristianas, pero siempre conservando la idea de las almas o los espíritus que trascienden la muerte y continúan su existencia con forme se las haya juzgado, para disfrutar del paraíso, pagar las culpas en el infierno o divagar por el mundo buscando su camino o pretendiendo terminar algo que dejó sin resolver durante su vida.

Existen personajes e historias que se cuentan de manera similar en las regiones del departamento de Nariño, por ejemplo, el duende, siendo un personaje que involucra en sus

historias la música, el teatro, la danza y la interacción con la naturaleza; la viuda, que lleva consigo miedo y amor, desde una connotación ancestral andina de no concebir nada sin pareja y de una constante búsqueda de ella (Benavides, Espinoza, Portilla, 2004). Estos, según cuentan los abuelos, son algunos de los personajes populares que se pueden encontrar en el municipio de Túquerres.

Ahora bien, pese a que son historias populares, no hay gran documentación al respecto, por cuanto la práctica oral se ha convertido en la única herramienta de permanencia dentro de la comunidad, al momento de buscar documentos sobre estos temas se encontró un único documento físico en la biblioteca de Túquerres, se trata de una cartilla realizada por la Escuela de Derecho Propio “Laureano Inampues” que hace parte del archivo de la biblioteca en un estado de deterioro avanzado y sin una copia de respaldo.

Debido a esto se vio necesario entrevistar a algunos abuelos del municipio quienes contaron y ayudaron a que se recopilen algunas de las historias que se contarán más adelante, además hicieron hincapié en la pérdida de la narración oral, recuerdan con nostalgia cuando se reunía la familia cayendo la noche alrededor de un fogón, donde comenzaban a contar historias de su región y anécdotas sobre apariciones a personas cercanas de su círculo familiar, compartiendo momentos en familia y donde el papel de los abuelos como principales fuentes de información se evidenciaba transmitiéndoles sus conocimientos a los más jóvenes. Agregan además que en la actualidad no se dan estos espacios, pues los jóvenes se interesan por otro tipo de cosas, televisión, internet, entre otros; actividades a las que les dan mayor importancia que a pasar tiempo con sus abuelos y escuchar sus historias.

### **6.3.9 Relatos urbanos de la tradición oral del municipio de Túquerres**

#### **6.3.9.1 Leyenda del Señor de los milagros.**

A mediados de 1960 el virrey de España envió imágenes religiosas para ser repartidas en las ciudades de la Nueva Granada, dado que en este tiempo se distribuía todo a través de mulas, llegaron a las ciudades una cantidad de Arrieros con sus bestias y las imágenes, en el camino yendo hacía Ipiales, antes de subir a Iles, en el río Guáitara había un vado y una Tarabita, donde había tarabita había posada y donde había posada había aguardiente, a esa posada llegaron los arrieros con los cajones que iban hacia Quito y empezaron a tomar trago, ya pasadas algunas horas pasó un Tuquerreño llamado: José Quiscualtud, por ahí y se dio cuenta que los arrieros estaban borrachos, aprovechó, desamarró un caballo con todo cajón y se lo robó hasta llegar a Túquerres, al llegar al municipio le dio miedo pues llegaba con un caballo que se había robado y un cajón que no era suyo, así que soltó el caballo y huyó dejando al animalito dando vueltas por el pueblo, pasaron 3 días y el caballito siguió dando vueltas por Túquerres así que llamó la atención y el alcalde junto al señor cura decidieron abrir y ver que es lo que traía en el cajón, entonces bajaron la carga, la destaparon y se encontraron con la sorpresa de que era la imagen de “El señor de los Milagros” entonces el pueblo dijo “esto es providencial, el señor quiso quedarse con nosotros”, de modo que acogieron la imagen con mucho cariño, le hicieron su templo y le hicieron ofrendas apropiándose de él hasta nuestros días. El pueblo Tuquerreño es muy devoto a él y cuentan haber sido testigos de varios milagros recibidos.

#### **6.3.9.2 Las lagunas del Azufraal.**

Los habitantes que viven cerca del camino que conduce al Azufraal, cuentan que las lagunas que rodean al volcán están llenas de misterio, dicen que la laguna verde muy al fondo hay 2 pilastras de oro que están encantadas, por este motivo nadie hasta ahora las ha podido sacar. En

la laguna negra una mujer vestía de negro y las personas que la han visto dicen que su apariencia es de una mujer amarga porque según ellos es una doncella de las que viven en las montañas y que cuando pasaba por ahí se perdió y tratando de encontrar el camino se cayó y murió. También cuentan que las personas que pasan por el camino junto al volcán tienen que hacerlo en el más completo silencio ya que al menor ruido se tornan grandes tempestades con fuertes lluvias de granizo que ponen en peligro de morir entumecidos.

#### **6.3.9.3 Leyenda de los Chumbos.**

Esta historia ocurrió hace algunos años en el camino entre Túquerres y Chanarro, siendo las 12 e la noche un señor llamado Primitivo iba en su caballo y en el camino cerca de una pequeña chorrera rodeada de matorrales se le subió un chumbo en la parte de atrás picoteando y aleteando sobre el caballo logró ponerlo nervioso y este empezó a galopar rápidamente hasta salir de un callejón, fue ahí donde se escucharon cantar unos gallos y el chumbo desapareció. Cuando don primitivo llegó a su casa, se acostó y el rumbo reapareció para decirle que agradezca que era una persona buena e inocente porque si no se lo hubiese llevado con él.

#### **6.3.9.4 El Cueche**

Esta leyenda habla sobre el arcoíris al que le llaman Cueche, al que no se lo podía ver directamente porque le daba mal de ojo a la persona que lo viera, haciendo que esta se vaya enfermando, y si no era tratado con algún curandero podía morir.

#### **6.3.9.5 El ánima sola**

“Arraigada entre los campesinos y con origen en la colonización, el Ánima sola es el alma de una mujer atormentada. Suele recorrer los caminos con las manos encadenadas y va vestida de blanco. Su aspecto es de cabellos largos y su rostro es atractivo. La tradición señala que

esta ánima no desaparecerá hasta que llegue el juicio final. Algunos sostienen que es un espíritu afable, que ayuda a los campesinos a encontrar tesoros.” (Esquivel, 2018)

#### **6.3.9.6 La Viuda**

“Esta anciana de vestido negro de la época victoriana, a pesar de su edad, es rápida. Para los campesinos es presagio de una tragedia. Merodea cementerios y busca a los borrachos. Suele aparecer barriendo las calles o simplemente caminando. Si no le ponen atención, no pasa nada. Pero si se acercan, puede suceder una tragedia” (Esquivel, 2018)

#### **6.3.9.7 Los Duendes**

“Los duendes son espíritus que atormentan a los campesinos, en particular a las jóvenes bellas que tienen algún enamorado. Sus travesuras pueden ser simples, incluso a veces se pueden tornar agresivos contra las personas. Pueden ocasionar pesadillas y llamar a las jóvenes que acuden sonámbulas. En ocasiones, las familias tienen que huir despavoridas lejos del sitio para poder librarse del duende que los acosa.” (Cajal, A. 2018)

#### **6.3.9.8 El cura sin cabeza / Padre descabezado**

“Este mito, bastante popular en toda Latinoamérica, tiene su propia versión en Colombia. Se dice que por las noches aparece un sacerdote caminando vestido con su sotana, pero sin cabeza. En tiempos de la colonia un sacerdote fue decapitado por sus malos hábitos y desde entonces condenado a vagar como espíritu.” (Cajal, A. 2018)

El padre descabezado, es un cura alto, robusto, su larga y negra sotana es su distintivo, tiene la apariencia de un cura común y corriente, pero nadie sabe por qué le falta la cabeza. Se cree que es una alma en pena, que anda pagando una larga cuenta de misas que en su vida no cumplió, que cansado de transitar por los pasillos del que fuera su convento sale hasta las iglesias en donde

celebrara misa, en este trayecto es cuando se deja ver portado una vela que nunca se apaga a pesar del viento nocturno, pobrecito del que a esas horas también transite por esos lados, patirribiado y sin habla se queda cuando lo ve, esto de la mudez le dura por días y hasta semanas enteras. El padre descabezado ha ido dejando de hacer su aparición en estos últimos tiempos, según se comenta la pena que debía pagar está llegando a su fin, por eso es que casi ya no se ha escuchado de personas que lo hayan visto, pero antes no era cosa rara. (Imbacuan, 2013)

#### **6.3.9.9 El Chutun**

Entre las aficiones más populares de los pueblos comprendidos entre Tuquerres y Ricaurte, está la de salir a arrancar cherches (frutos silvestres) para llenar el estómago. El chutún es un duendecillo siniestro permanece al cuidado de los cherches. Se dice que tiene la apariencia de es un niño blanco y coloradito, rubio y ojizarco, siempre permanece ensanjado ocultando sus piernas para sacarlas más tarde cuando va a acercársele a quien quiera que haya ido a desgajar sus matas. Es precisamente en sus piernas donde está su poder destructor, porque tiene en vez de piernas, patas de ave, como de gallo, pero por su tamaño más bien de avestruz, los niños que lo ven salen corriendo, pero él es muy rápido y los alcanza sonriéndoles y echándoles mal de ojo hasta que los atonta y los deja enfermos de muerte. Se dice también que en algunas ocasiones cambia su fisonomía, a cualquier cosa. El mal que causa esta aparición es irreparable, no hay medicina capaz de curar, en niño espantado por el chutún tiene que ser llevado rápidamente donde una curandera, cuando ya es demasiado tarde ni las curanderas han podido hacerle nada al niño que cae por espanto de chutún. (Imbacuan, 2013)

La señora Blanca Elina Rivera de 79 años, habitante del municipio de Túquerres en el corregimiento de Santander, comenta sobre estos personajes “cuando Satanás era ángel se llamaba Luzbel, un día se reveló contra Dios, porque quería ser igual o mejor que él, entonces

Dios lo castigó y lo mandó al infierno, y como eran tantos ángeles que lo seguían a Luzbel, algunos llegaron al infierno y otros se quedaron por el mundo, y dicen que esos son los duendes, brujas y todos los espantos”. Los abuelos también hablan de las enfermedades que pueden causar todos estos espíritus, se dice que las personas quedan enduendados, entundados, que les hacen mal de ojo, que los espantan, cada una con síntomas según el espanto que los haya producido, donde comienzan a sentir malestar y/o dolor en el cuerpo pero nadie sabe exactamente lo que es, la única forma de tratarlos es llevándolos donde una curandera, quien con remedios caseros y sus conocimientos ancestrales finalmente cura el espanto de la persona.

### **6.4 Capítulo 3: Narrativas Transmedias**

Existen diferentes medios y formatos que permiten el desarrollo de la comunicación, a través de ellos han surgido nuevas formas narrativas que permiten la exploración de múltiples medios encaminados a un mismo proyecto, de esta forma han surgido 3 tipos de narrativas: Cross-media, multimedia y transmedia, todas ellas tienen en común el uso de múltiples plataformas sin embargo a continuación se da una breve descripción de la definición de cada una para esclarecer sus diferencias. Debido a que el proyecto tiene como objetivo el desarrollo de una narrativa transmedia se profundizará más en esta.

#### **6.4.1 Multimedia**

Según Durgan.A, Nallar (2016) Multimedia se refiere a la narrativa que utiliza conjunta y simultáneamente varios medios, se trabaja una única historia contada igual o con ligeras variantes en los diferentes medios que se utilice. Cada medio narra la misma historia completa o parcial, esta narrativa se la conoce como multiplataforma, el usuario no tiene un rol participativo, es decir, se limita a la recepción de la información. Este término comenzó a usarse en 1966, y

durante los años 70 se los utilizó para diferentes representaciones digitales que incluyeran algún tipo de imagen combinado con audio y movimiento, ya para los años 90, el término adquiere su significado actual.

Nallar, señala como ejemplo un corto de animación cuando va acompañado por una web promocional, el foco se pone en el corto y la web es un complemento de información; por otro lado, El señor de los anillos ((J. R. R. Tolkien, 1954) es contada en formato físico como una novela, película, comic y audiolibro, es la misma historia, los mismos personajes, la misma situación a través de diferentes plataformas. Como se dijo anteriormente pueden existir ligeras variaciones de la historia en cada una de los formatos en que se la cuenta, pero siempre se trata de la misma historia. Existen ejemplos con obras clásicas como: El principito (Antoine de Saint-Exupéry, 1943), Don Quijote de la mancha (Miguel de Cervantes Saavedra, 1505) o incluso La Biblia.

Agrega Nallar, que el objetivo que se persigue es proporcionar diferentes vías que conducen a la historia, habrá quienes la conozcan a través del libro original. Algunos por medios de un comic, otros prefieren el largometraje, lo importante es atraer nuevo público que conozcan la historia y para ello se exploran las posibilidades que ofrecen los multiformatos.

#### **6.4.2 Cross-Media**

Según Davidson (2010) Las narrativas Cross-media son experiencias integradas e interactivas que ocurren en múltiples medios con múltiples autores y múltiples estilos, el público o el espectador se convierte en una parte activa de la experiencia multimedia. Esas experiencias ocurren a través de internet, video, cine televisión, dispositivos móviles, impresiones, entre otros, la novedad respecto de la multimedia está en la interactividad del público, esto hace que se

convierta en una experiencia que va más allá del solo observar. Este tipo de narrativa dice Nallar, al igual que la multimedia trabaja una única historia, contada a través de diferentes medios, donde cada medio narra la parte de un todo. Estas partes que lo componen están vinculadas en forma lineal y se complementan de tal forma que no es posible entender la historia completa sin explorar cada plataforma por la que se cuenta cada parte.

Para entender Nallar pone el ejemplo del lector de un libro en que los capítulos tienen diferentes formatos, será necesario entonces verlos en forma secuencial para conocer y entender la historia. Además, el público con su interacción puede llegar a ser elemento crucial en el transcurrir de la historia, en algunos casos llegan a protagonizarlas.

Nallar, hace referencia al uso de la Cross-media para campañas publicitarias donde por lo general el público concursa para ganar un premio siendo ahí donde se convierte en protagonista, además señala que la Cross-media es la respuesta inmediata el mercado con el uso de las multiplataformas y el desarrollo de la tecnología y comunicaciones que facilitan la participación de las personas. Finalmente aclara que tanto en una narrativa multimedia como en la Cross-media no es objetivo que se amplíe la historia por medio de la actividad del público, el espectador se limita en ambos casos a seguir la linealidad de la historia.

### **6.4.3 Hipermedia**

La hipermedia nace a partir de la evolución de lo que se conoce como hipertexto, término que, fue acuñado en 1960 por Theodor Holm Nelson, describiéndolo como documentos no secuenciales compuestos básicamente por texto, en ellos las posibilidades que brindan los ordenadores para buscar y recuperar los datos era utilizada con el fin de interconectar la información relacionada, creando así una red completa de información.

La hipermedia está determinada por su capacidad de interconectar información vinculada con diferentes medios. Son, como afirma Nicholas Negroponte (1995), “como una colección de mensajes elásticos que se pueden expandir o contraer según los deseos del lector” (p, 92). En este caso cada plataforma de información recibe el nombre de nodo, y en ellas algunos puntos pueden conectar con otras unidades; estos puntos son conocidos popularmente como enlaces, vínculos o links.

#### **6.4.4 Transmedia**

Henry Jenkins, un académico estadounidense de los medios de comunicación, ha publicado diferentes artículos relacionados a los medios de comunicación, en uno de ellos habla sobre la transmedia definiéndola como un cambio en la forma en que se produce y se consume cultura, encontrando así formas diferentes de dispersión del contenido en medios y plataformas. Además, sugiere una distinción entre multimedia y transmedia, donde se refiere a la multimedia como la integración de múltiples modos de expresión en una misma aplicación poniendo como ejemplo un CD-ROM en el que se podría combinar información con texto, fotografías, archivos de sonido, y archivos de video a los que se accede a través de la misma interfaz. En cambio, la transmedia se refiere a la dispersión de esos mismos elementos en múltiples plataformas, por ejemplo, el uso de la web para extender contenido ya visto en televisión es transmedia. (2010)

Más adelante habla sobre los roles de los espectadores / consumidores, mientras que, en la aplicación multimedia lo único que los lectores deben hacer es hacer clic para que el contenido les llegue. En una narrativa transmedia el espectador busca contenido activamente en un proceso de búsqueda y recolección que lo lleva a través de múltiples plataformas de medios, es así que deben decidir si lo que encuentran pertenece a la misma historia, tienen que examinar con

atención la información que surge en diferentes contextos; cada persona puede encontrar el contenido en diferente orden, situación, por lo que en ocasiones termina siendo necesario compartir el conocimiento y experiencia de otros usuarios sobre el mismo contenido.

Igualmente, Carlos Scolari (2013) habla sobre las narrativas transmedia mencionando la importancia de que no son una adaptación de un lenguaje a otro (del libro al cine), sino una estrategia que desarrolla un mundo narrativo a través de diferentes medios usando diferentes lenguajes. Es de esta manera en que igual que Jenkins, dice que el relato busca expandirse, aparecen nuevos personajes o situaciones que en conjunto de medios forman el universo narrativo, entendiendo desde este punto la complejidad de la estrategia.

Ahora bien, si las experiencias de entretenimiento comienzan en el uso de múltiples plataformas, dice Jenkins, ¿por qué entonces no usar este principio para enriquecer la experiencia que los consumidores tienen de las historias?, Jenkins comienza a hablar sobre la posibilidad de ver la transmedia como una oportunidad de donde pueden los narradores desplegar su oficio y piensa también la transmedia en el aula argumentando diferentes motivaciones para integrarla en las prácticas de aprendizaje y enseñanza. Para ello expone el pensamiento de que a medida que las formas de expresión humana se expanden y diversifican es necesario de igual forma ampliar la capacidad de los estudiantes sobre estas nuevas formas de lectura y escribir, dado que muchas de las historias que se conocen y se han transmitido de manera convencional, empiezan a transformar el modo en que se las cuenta, así mismo los estudiantes deberán saber lo que significa leer una historia transmedia y lo que significa crear una.

En el artículo *Educación Transmedia: Más allá de la educación mediática* David Pérez, afirma que el profesorado en ocasiones es sobrepasado por los constantes cambios en los medios

y la tecnología a los que las nuevas generaciones se adaptan rápidamente, mientras que desde la educación no se sabe cómo responder. De esta forma el uso de las plataformas en una narrativa transmedia ha conformado un auténtico ecosistema que expande la generación de aprendizajes más allá de los saberes transmitidos por la escuela.

Luego Pérez, hace referencia a las adaptaciones narrativas en el mundo educativo para la utilización con fines pedagógicos retomando metodologías de educadores como: Freinet, pedagogo francés quién planteó una pedagogía que habla de la necesidad física y psicológica de salir del aula para buscar la vida en el entorno, además de la importancia de que cualquier contenido abordado tenía una aplicación directa en la de sus alumnos con el fin de acabar con el rol pasivo del alumno, lo que se convirtió en lo que hoy se conoce como aprendizaje experimental para que el estudiante fuera el constructor de sus propios relatos de aprendizaje rompiendo con la metodología unidireccional para propiciar el desarrollo de voces múltiples.

De esta forma dice Pérez, la educación transmedia recoge distintas metodologías activas, desde el aprendizaje por proyectos, aprendizaje-servicio y el aprendizaje cooperativo provocando un producto final a partir de la generación de nuevos contenidos que se enriquecen con la participación y producción de los mismos estudiantes.

Para esto Jenkins, propone 7 principios de la educación transmedia (2009):

- **Capacidad de propagación frente a capacidad de perforación:** La capacidad de propagación se refiere al proceso de dispersión, la exploración a través de medios de comunicación en busca de datos significativos. La perforación se refiere a la capacidad de profundizar en algo que sea de interés. De esta forma una buena práctica educativa permite que los

estudiantes busquen información de acuerdo a sus intereses y a la vez les permite profundizar en aquello que les importa.

- **Continuidad frente a multiplicidad:** La industria de los medios habla de continuidad en términos de cánones, es decir información que se autorizó y aceptó como parte de la versión definitiva de una historia. La educación se ocupa no sólo del canon de la literatura occidental que considera que unos libros merecen la pena, más que otros, sino también escrituras de disciplinas que determinan qué vale la pena conocer y cómo debemos saberlo.

La multiplicidad anima a pensar en múltiples versiones del canon establecido, es así que los estudiantes podrían pensar en alternativas sobre hechos históricos entrando en un juego de simulación `para imaginarse que hubiera pasado si... Este tipo de preguntas obligan a pensar sobre el impacto de los hechos históricos y el análisis de cada uno de los elementos que llevaron a determinado suceso. Los estudiantes podrán entonces conocer cómo se ha contado la historia desde diferentes contextos

- **Inmersión versus extracción:** En términos de inmersión se puede pensar en el valor educativo de los mundos virtuales, refiriéndose a la idea de moverse a través de un entorno virtual que replica aspectos claves de un entorno histórico o geográfico.

La extracción en cambio, capta un principio que durante mucho tiempo ha sido parte de la educación, accesorios y artefactos significativos en el aula. Por ejemplo, cuando un estudiante lleva al aula elementos de su cultura familiar, cuando un maestro lleva una máscara, un elemento de otro país como parte de la clase de geografía.

- **Edificio mundial:** Surge de pensar en el espacio de una historia como una geografía ficticia, sin referirse simplemente a la geografía física pues parte del placer de leer ciertos libros es dominar la geografía ficticia que esté inmersa. Pero la construcción del mundo también

depende de la geografía cultural: El sentido de los pueblos, sus normas y rituales, su vestimenta y habla, sus experiencias cotidianas, que a menudo también es el placer de leer una narración de fantasía, también es parte del placer de leer ficción histórica, y un profesor podría usar la actividad de mapeo e interpretación de un mundo ficticio como una forma de abrir un periodo histórico a sus estudiantes. Si se desarrollan formas de mapear mundos como sistemas integrados se puede ir más allá de las ideas locales y tradicionales (historias de generales, presidentes, historia social, motivar a los estudiantes a cocinar y comer, usar disfraces, participar en rituales asociados con otros periodos históricos) hacia una comprensión más completa y rica de las sociedades pasadas.

- **Serialidad:** La industria de los medios a menudo discute la serialidad en términos de “mitología” que se refiere a una forma de entender cómo conectar este principio con el contenido normal escolar. En el fondo la serialidad tiene que ver con la fragmentación significativa y la dispersión de la información relacionada con la historia; dividiendo las historias en capítulos que siempre motivan a regresar por más.

- **Subjetividad:** Se refiere a mirar los mismos eventos desde múltiples puntos de vista, esto es por ejemplo cuando una historia comúnmente conocida se cuenta desde la versión o perspectiva de otro personaje. En el aula e historia hay un valor al voltear las perspectivas: ¿Cómo entendieron los mismos eventos los griegos y persas, el norte, el sur, etc.? Esto como una forma de romper los prejuicios históricos y entender cada parte de los conflictos.

- **Desempeño:** Al hablar de entretenimiento se discute el desempeño en términos de una estructura de atractores y activadores culturales, los atractores atraen la audiencia, mientras que los activadores les dan algo que hacer. En el caso del aula existen una serie de factores institucionales que le aseguran tener un grupo de estudiantes sentados frente a usted, sin

embargo, aún faltaría enfrentarse al tema de la motivación. Para convertir el plan de estudios en un juego se tiene que pasar de la información en la página a las actividades que permiten poner esa información en uso.

#### **6.4.5 Desarrollo de la Estrategia Transmedia.**

Robert Pratten en su libro *Getting Started with Transmedia Storytelling (2011)* (comenzando con Narrativa transmedia) dice que en muchos sentidos la narrativa transmedia depende mucho de su punto de partida, a donde se quiere llegar, el contexto y el tipo de experiencia, en resumen, cada etapa del desarrollo está conectada entre sí representando cada una un punto importante, sin tener una estructura lineal, sino más bien interactiva. De esta forma para Pratten, el desarrollo de este tipo de narrativa se convierte en un ciclo. El cual lo divide en 6 componentes, historia, experiencia, audiencia, plataformas, modelo de negocio, y ejecución, teniendo como objetivo que estos 6 elementos trabajen en armonía reforzándose entre sí.

Más adelante Pratten comienza hablar sobre la etapa del desarrollo, historia-experiencia, pues saber por dónde comenzar es un gran desafío al momento de crear un proyecto transmedia, el problema dice Pratten, es que la historia y la experiencia deben ir de la mano y trabajar en armonía en producciones como películas o libros quién escribe las historias, no considera la experiencia del espectador más allá del compromiso emocional de la historia, únicamente se imaginan un individuo detrás de una pantalla o de un libro, comenta Pratten que la mejor de las personas creativas es aquella que se imagine a su público experimentando su arte, lo que le permite optimizar verdaderamente su creatividad. Un proyecto transmedia es capaz de tomar muchas formas en diferentes medios, pero el reto es entregar el contenido correcto al dispositivo correcto y en el momento exacto, esto significa que es vital entender la experiencia que estamos

tratando de crear, entonces se tiene en cuenta no solo el compromiso emocional con la historia, sino también el compromiso con la experiencia. En este orden de ideas para Pratten se debe considerar primero, el tipo de experiencia y luego la historia, aunque intuitivamente se trabaja en ambos. De acuerdo al autor, hay unos aspectos fundamentales al momento de crear la experiencia de la historia. En cuanto a la historia se debe considerar elementos como: género, personajes, ubicación, tiempo, trama, etc., en cuanto a la experiencia los elementos son: tiempo (contexto y práctico), plataformas (medios, tecnología, física), ubicación (on-line, off-line y geográfica) usuario-acción (afectiva, interactiva, colaborativa).

Entonces Pratten enumera 3 componentes de la anatomía de la experiencia transmedia: historia, juego y participación. Sin embargo, agrega que hay que tener en cuenta que las experiencias transmedia no necesariamente necesitan los 3 elementos para calificar, pero debe cumplir por lo menos con 2; a la vez aclara que “juego” no significa que necesariamente debe haber un juego, sino una mecánica de juego, que puede ser utilizada para estimular y mantener el compromiso de la audiencia. La participación toma muchas formas desde una participación pasiva, en donde es simplemente consumir contenido, a una participación activa, la que a su vez se divide en grados de participación, desde un like en Facebook, hasta la participación como co-creador de contenido.

En cuanto a la historia Pratten establece 5 preguntas que se debe tener en cuenta al momento de concretar una historia que hará parte de una narrativa transmedia, ¿Cuál es la historia que quiero contar?, ¿Cómo voy a entregar la historia?, ¿Qué tipo de participación del público quiero o necesito?, ¿Cómo afectará la participación de la audiencia a la historia? Y ¿Cuánto se basa en el mundo real?

Dentro de la narrativa transmedia existen diferentes medios y formatos que permiten la construcción y expansión de un universo narrativo, Scolari (2013) menciona los siguientes:

Animación, apps, audios, cartas, cd, cine, comic, correo electrónico, discos, flyers, infografía, juegos, libros, manga, merchandisign, mobsodio, radio, realidad virtual, redes sociales, revistas, teatro, televisión, USB, usuarios, videojuegos, websodios.

#### **6.4.6 Producciones Transmedia En Colombia**

En primera instancia cabe recordad que un proyecto para ser transmedia requiere participación del espectador en cualquiera de los niveles ya explicados, y la expansión de la historia a través de las diferentes plataformas (medios) En Colombia, el término es relativamente nuevo, sin embargo, se han creado diferentes producciones en cuanto a esta narrativa, dentro de las cuales a modo de ejemplo se encuentran:

- **Paciente:** Es un proyecto transmedia que busca retratar el proceso conflictivo del sistema de salud en Colombia, a través de la palabra “paciente” refiriéndola no únicamente a quien padece la enfermedad sino también a quién o quienes se encargan de cuidar y luchar diariamente contra el sistema para hacer que su ser querido reciba la atención necesaria. Este proyecto transmedia cuenta con webook, libro digital que acerca a la muerte a través de los ojos de quienes luchan a diario con este sistema padeciendo alguna enfermedad crónica, viviendo injusticias al soportar un sistema de salud tan inhumano, en este libro se recogen historias contadas por pacientes con la esperanza de dar a conocer su experiencia.

Además, se desarrollaron una serie de 9 cortometrajes en donde se explora la situación de 9 personas que se enfrentan a una enfermedad, cada uno entregado a un realizador diferente, con

una duración de 3 minutos, de formato libre y la única condición que tenían los realizadores era mantener el audio de la entrevista original.

Webdoc, es un formato de “juego serio” que brinda una experiencia del sistema de salud colombiano, un irónico “juego de la salud”. En el computador hay un escenario de salud, en un dispositivo móvil, tabletas o teléfonos, se podrá acceder al contenido multimedia que compone la experiencia, juega y pierde el tiempo a costa de tu salud.

Largometraje documental que cuenta la historia de Nubia, una madre cabeza de hogar que pese a convivir con la angustia de perder a su hija por cuenta de un agresivo cáncer, consigue atravesar con admirable firmeza y convicción los laberínticos procesos del sistema de salud del cual depende la vida de su hija. Recuperado de: <https://www.gusano.org/paciente/>

- **Crónicas Elefantiles:** Es un proyecto transmedia desarrollado a partir de una serie web animada en donde los niños son cronistas y guionistas de las historias rescatando valores como afecto seguridad y confianza, cuenta con una estrategia en redes sociales para implicación del público, siendo facebook la más utilizada, con más de 7mil amigos, hay dos extensiones del mundo transmedia en las cuales se trabaja actualmente, la “elefantomedia”, una enciclopedia de definiciones de los niños y “elefantástico”, manual de instrucciones para niños, estos contenidos están interconectados por un microportal web que permite la generación de contenidos por parte de los prosumidores (protagonistas /consumidores), para lo cual se ha desarrollado estrategias como el elefantoblog, un blog alimentado por los niños cronistas. (Villegas, 20016)

- **En Órbita:** Un proyecto transmedia que cuenta con 3 ventanas para ser disfrutado: la pantalla de señal Colombia, emisoras radionica y radio nacional, y la web, es un espacio en el que la comunicación es de doble vía, los televidentes, oyentes y cibernautas, podrán encontrar desde

entrevistas con personajes anónimos o de mucho reconocimiento, así como notas de música, arte, libros, etc., y hasta agenda de actividades en todo el país. Este contenido no es solo generado por los productores del programa sino también por el público, cuenta con 20 corresponsales en diferentes países y ciudades de Colombia. La verdadera fuerza de este equipo está en los otros millones de corresponsales, quienes desde cualquier parte del mundo envían sus videos, audios, fotografías, dibujos, ara dar a conocer historias que nos hacen sentir orgullosos de pertenecer a la raza humana. Recuperado de: <https://bit.ly/2XsYsBf>

## **7. Diseño Metodológico**

### **7.1 Enfoque de Investigación:**

#### **7.1.1 Enfoque cualitativo:**

Una investigación con enfoque cualitativo es aquella que tiene como primera fuente de información la comunidad misma, haciendo uso de experiencia e interacciones en un contexto natural, analizando el comportamiento y las relaciones de los participantes involucrados en la problemática detectada. (Sandoval, 2002)

De acuerdo a esto, se desarrolla una investigación enriquecida principalmente por aportes de la comunidad Tuquerreña, a partir de entrevistas, talleres y encuestas, haciendo un análisis de la realidad en que viven y el conocimiento que tienen sobre el tema principal de la investigación acorde a los objetivos planteados.

### **7.2 Método de Investigación:**

#### **Método Etnográfico:**

Se trabaja con el método etnográfico puesto que se analiza fenómenos sociales y prácticas culturales dentro de una región, comprendiendo la realidad actual y los cambios que ha sufrido a lo largo del tiempo.

**Unidad de análisis:**

Población: Jóvenes entre 14 y 18 años de edad, del municipio de Túquerres.

**Muestra:**

- Ana Maria Cortéz- Secretaria de cultura, educación y deportes del municipio de Túquerres.
- 5 Adultos mayores pertenecientes al municipio de Túquerres
- Guillermo Cifuentes- Historiador reconocido del municipio de Túquerres.
- 50 estudiantes entre 14 y 18 años de la Institución Educativa San Luis Gonzaga del municipio de Túquerres.
- 50 estudiantes entre 14 y 18 años de la Institución Técnica Girardot del municipio de Túquerres.
- Angela Juanto (Argentina) Diseñadora Gráfica e Ilustradora experta en redes sociales
- Jhon Edward Obando Diseñador Gráfico

**7.3 Técnicas e Instrumentos de recolección de información:**

- **Técnica: Entrevista**
  - 5 adultos mayores: Esta entrevista busca empatizar con el entrevistado, y a partir de ello poder analizar lo que significan estos relatos en su vida, cómo los aprendieron su

opinión sobre este tema, además recolectar las historias y experiencias que ellos puedan compartir.

- Ana María Cortés- Secretaria de cultura, educación y deportes del municipio de Túquerres: La entrevista tiene como fin conocer los proyectos y temáticas realizadas desde la secretaria de cultura, que aporten al rescate cultural, el manejo y la importancia que le dan las Instituciones Educativas a estos temas.

- Jhon Edward Obando- Diseñador Gráfico - Empresa Parquesoft Pasto: Tiene como fin, conocer el proceso de creación de contenido para redes, y el manejo de las plataformas.

- Angela Juanto (Argentina) Diseñadora e Ilustradora: Esta entrevista busca conocer el proceso de creación como ilustradora para público joven, las estrategias de comunicación en redes sociales como Facebook e Instagram, y tendencias en cuanto a la gráfica y composición .

- Guillermo Cifuentes – Historiador: Siendo el único historiador de Túquerres, con una gran trayectoria investigativa, esta entrevista tiene como objetivo recolectar los hechos históricos más relevantes para el municipio de Túquerres.

- **Técnica: Encuestas**

- Se trabajó en 2 Instituciones Educativas (San Luis Gonzaga, Institución Técnica Girardot) con un grupo total de 50 estudiantes en cada una. La primera encuesta con el fin de focalizar el tema de investigación, de acuerdo a los conocimientos que tengan los estudiantes sobre elementos de la cultura de Túquerres, y la segunda encuesta para conocer las preferencias de contenido en el medio digital y el uso de redes sociales.

- **Técnica: Brainstorming**

- Se trabajó en 2 Instituciones Educativas (San Luis Gonzaga, Institución Técnica Girardot) con un grupo total de 50 estudiantes en cada una, en donde los estudiantes arrojaron ideas sobre los medios en donde ellos quisieran ver expuestos los resultados.

#### **7.4. Análisis del trabajo de campo**

En el acercamiento a la cultura del municipio de Túquerres, su historia y su gente, se logra apreciar la importancia de los relatos para la remembranza de los saberes y costumbres del pueblo, están los hechos históricos que marcaron indiscutiblemente el conocimiento y las prácticas del pueblo, y relatos míticos, leyendas y cuentos de espanto.

Partiendo desde los hechos históricos ya contados, se tiene como principal conclusión la devoción a las comunidades religiosas por parte de la gente, es decir el impacto de la colonización, es notable la influencia de este pensamiento al hablar con lo habitantes, especialmente los abuelos. De igual forma se nota la pérdida de esas prácticas de las que comentan algunos, donde antes se sentaban alrededor del fogón a compartir historias y escuchar con atención los relatos de los mayores, pues los jóvenes desconocen los relatos que aquí se mencionan, a pesar de que algunos de ellos pueden mencionar personajes como la viuda, los duendes, etc., son muy pocos quien conocen historias o experiencias de este tipo, sin embargo, es un tema de interés para ellos, pues les causa curiosidad, suspenso e intriga.

El papel de la literatura oral dentro del municipio de Túquerres es vital para el reencuentro con la cultura pasada, saberes e historias ancestrales, así como para entender las transformaciones que ha sufrido a lo largo de los años hasta la actualidad dentro del contexto histórico y sus desarrollos. La cultura tuquerreña se caracteriza por esta literatura oral, sin embargo, se encuentra en alto estado de descuido que la encaminan al olvido por parte de las generaciones más jóvenes,

y dado que muchas de estas historias han sido recuperadas a través del contacto con los abuelos, si no se tiene un registro de ellas terminarían por perderse. Una de las primeras conclusiones a la que se llega con el acercamiento a los jóvenes es precisamente el desconocimiento sobre esta literatura, algunos, muy pocos, son capaces de recordar por nombre algún relato histórico, y uno que otro personaje mítico, pero no conocen las historias detrás de estos. Incluso al hablar con algunos de adultos mayores, se puede concluir que no todos conocen dichos relatos, únicamente aquellos que están en edad muy avanzada pueden llegar a dar razón y conocimiento.

Por otro lado el estado de la influencia de los medios digitales en la vida cotidiana de los jóvenes es innegable, interesándose más por el contenido que puedan encontrar en las plataformas digitales, esta realidad no se puede evadir, pero si se puede aprovechar, de la misma forma en que, como se resalta en la entrevista con el diseñador gráfico que trabaja en medios digitales, las empresas deben estar donde está el cliente y si estos se encuentran en las plataformas digitales, ahí es donde se debe llegar; así mismo el desarrollo de la comunidad y su comunicación se va transformando y adaptándose a las nuevas formas, en este orden de ideas, si los jóvenes viven en un mundo donde todo se mueve a través de internet, hay que llegar a este espacio y a partir de sus posibilidades desarrollar los proyectos y contenido hacia los propósitos que se tengan, en este caso la transmisión y recuperación de los relatos de la tradición oral.

### **7.5 Metodología Proyectual**

Se crea una metodología tomando como base las metodologías de diseño propuestas por: Bruno Munari y Jorge Frascara, la primera tiene en cuenta el problema y encamina la investigación a descomponerlo en pequeños subproblemas argumentando ser más fácil de

solucionarse al fragmentar, mientras que la metodología de Frascara encamina la investigación hacia lo que el cliente busca.

De acuerdo a esto se toman elementos para generar una interacción de donde se deriva la metodología propuesta para la presente investigación. El proceso se lo ha dividido en 3 etapas claras: Exploración, Experimentación e Ejecución.

**7.5.1 Exploración:** En este primer paso se busca explorar una problemática, se la fragmenta para finalmente delimitar la investigación.

- **Definición del problema:** Dado que se plantea abordar la cultura para su rescate y conocimiento, se identifican los elementos que han marcado la cultura del municipio de Túquerres, siendo estos la Gastronomía, artesanías, hechos históricos, mitos y leyendas. Se realizaron una encuesta y un taller a jóvenes estudiantes con el propósito de determinar el conocimiento e interés que tienen sobre estos temas.

*Tabla 2 Resultados de encuesta 1*

INSTITUCIÓN TÉCNICA GIRARDOT / INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LUIS GONZAGA (100 JÓVENES)	
<i>¿Cuáles de estos temas conoces mejor? Marque con una x y justifique su respuesta según sea necesario.</i>	
Hechos históricos del municipio de Túquerres	Si 30%
	No 70%
Platos típicos del municipio de Túquerres	Si 94%
	No 6%

Mitos y Leyendas del municipio de Túquerres	Si 60%
	No 40%
<p>Ordene según el nivel de importancia las siguientes fuentes de información teniendo en cuenta dónde aprendiste los temas anteriormente mencionados (Hechos históricos, platos típicos y leyendas)</p>	
<b>Opción</b>	<b>Resultado final</b>
Internet	2
Colegio	4
Familia	1
Lectura	3

*Tabla 3 Resultados taller 1*

RETO	RESULTADOS	CONCLUSIÓN
Reto 1	Lograron nombrar bastantes personajes de los mitos y las leyendas de Túquerres.	Conocen los personajes, sin embargo, no reconocen la historia detrás de cada uno.
Reto 2	Todos grupos mencionaron la insurrección de los comuneros, sin embargo, desconocen la historia completa.	Los jóvenes dijeron no conocer más relatos históricos, y sobre la insurrección de los comuneros decían saber que hubo una revolución contra los españoles y bastantes muertes, pero no saben el por qué, de la protesta.
Reto 3	Al evaluar la información, se obtiene que entre las listas de los diferentes grupos se alcanzaron a reunir un total de 38 platos y/o comidas diferentes propias del municipio de Túquerres.	Los jóvenes identifican bastante la cultura gastronómica del municipio, al hablar con algunos de ellos cuentan que tanto sus mamás como sus abuelas son quienes les preparan esta comida y la disfrutan mucho.

INSTITUCIÓN TÉCNICA GIRARDOT (50 jóvenes)		
Reto 1	Lograron nombrar bastantes personajes de los mitos y las leyendas de Túquerres.	En este caso se nota mayor conocimiento sobre los algunos mitos, en comparación a los jóvenes de la otra institución.
Reto 2	Uno de los grupos decidió representar los terremotos de Túquerres, los demás igualmente escogieron la insurrección de los comuneros.	En el grupo que conocía sobre los terremotos de Túquerres, había quienes mencionaban a sus abuelos como los narradores de la historia. Por el lado de la insurrección de los comuneros tenían conocimiento de una lucha por impuestos, y muertes.
Reto 3	Al evaluar la información, se obtiene que entre las listas de los diferentes grupos se	Los jóvenes identifican bastante la cultura

	<p>alcanzaron a reunir un total de 32 platos y/o comidas diferentes propias del municipio de Túquerres.</p>	<p>gastronómica del municipio.</p> <p>Al vivir en un sector rural la comida de las abuelas es más común en su vida diaria.</p>
--	---	--

El taller que se desarrolló se lo propuso de manera dinámica, para obtener mayor participación y mejores resultados. Se forman dos grupos en cada curso, a quienes se les van a poner retos que tienen que cumplir para poder acumular puntos, al final el grupo que haya acumulado un mayor número de puntos será el ganador.

**Reto 1:** Cada grupo debe nombrar en una hoja el mayor número de mitos y leyendas de Túquerres que recuerden en 1 minuto. Al finalizar el reto se genera un espacio de conversación para que los estudiantes cuenten las historias de los mitos y leyendas que acaban de mencionar. (el equipo que haya nombrado más mitos y leyendas se lleva el primer punto)

**Reto 2:** A cada grupo debe escoger dos o tres compañeros quienes intentarán recrear por medio de la actuación un hecho histórico del municipio. El relato será escogido por ellos mismos, tendrán 5 minutos para prepararse, al final el grupo que mejor lo haya hecho se llevará el punto.

**Reto 3:** Cada grupo se ubica a una distancia determinada del tablero formándose en una fila, se turnarán cada uno de los integrantes para pasar al tablero a escribir un plato típico de la región. El estudiante debe correr hacia el tablero escribir rápidamente un plato y regresar a darle el marcador a otro de sus compañeros, quien hará lo mismo pasando el marcador por cada integrante durante un minuto. El equipo que escriba mayor número de platos típicos durante el minuto ganara.

A raíz de esto se infiere que reconocen de manera amplia la gastronomía del municipio, sin embargo, desconocen los hechos históricos relevantes del municipio, la mayoría solo recuerda la insurrección de los comuneros sin poder contar de qué se trató, a su vez pueden nombrar algunos personajes de los mitos y las leyendas urbanas y una que otra experiencia cercana de algún familiar. Adicionalmente se tiene en cuenta que los estudiantes del Instituto Girardot son en su mayoría pertenecientes a la zona rural del municipio, en los corregimientos de Cuatro Esquinas, Santander, La Guayaquila, entre otros, al parecer ellos tienen más cercanía a sus abuelos que los pertenecientes a la parte Urbana, además algunos conocimientos de las creencias y costumbres que ellos les han transmitido.

Por otro lado, se realizó una entrevista con la secretaria de cultura, recreación y deporte, en donde expone los eventos e incentivos hacia la parte gastronómica que se desarrollan a lo largo del año, resalta el apoyo a los artesanos tuquerreños, en cambio, en cuanto a las temáticas de los relatos (mitos, leyendas y hechos históricos) son pocos los proyectos que buscan rescatarlos y divulgarlos.

- **Recolección de Información:** Se parte desde la documentación bibliográfica, para entender la importancia de estos relatos dentro de la construcción cultural.

- **Documentos principales:**

Antropología Cultural, Harris Marvin, 2001.

La importancia de la tradición oral, Ramirez Nancy, 2012

Transmedia Education: the 7 Principles Revisited, Jenkins Henry, 2010.

[http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia\\_education\\_the\\_7\\_pri.html](http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html)

Teniendo en cuenta que al realizar la búsqueda bibliográfica sobre mitos, leyendas y relatos históricos del municipio de Túquerres no se encontró información documentada, por cuanto la

investigación como tal de los relatos tiene como principal fuente la comunidad misma. Se incluyen las entrevistas a los adultos mayores, siendo ellos quienes más conocen estas historias, entrevistas que a su vez servirán dentro del desarrollo de la solución gráfica del proyecto.

Dentro de las entrevistas se destaca la realizada al historiador: Guillermo Cifuentes, quién es el único que conoce a profundidad los hechos históricos que pudo narrar debido a sus extensas investigaciones en este campo.

- **Análisis de Información:**

En este punto, se analiza la información recolectada hasta el momento, llegando a una primera conclusión en donde se hace evidente la relación entre los relatos históricos que destaca el historiador como relevantes para la historia del municipio y las leyendas urbanas, personajes y cuentos de espantos que hacen parte de la tradición oral de la comunidad. De esta forma la investigación se la continua con un propósito informativo al exponer estos relatos, y a su vez con el fin de dar a conocer de donde surgen, haciendo una distinción entre aquellas leyendas que surgen dentro de la comunidad y en su propio contexto, y las que hacen parte del sincretismo cultural, una de las consecuencias de la llegada de las comunidades religiosas siendo estos los principales actores de los relatos históricos que se mencionan.

**7.5.2 Experimentación:** En el segundo paso se busca crear espacios con los jóvenes donde se lancen las primeras ideas de lo que podría ser la solución, y con ella trabajar en una propuesta.

- **Búsqueda de la solución gráfica:** Para comenzar se crean arquetipos de posibles usuarios consumidores de este proyecto teniendo en cuenta el público objetivo ya establecido en la investigación. (Ver anexos 3)

Se trabaja con las instituciones San Luis Gonzaga, y Técnico Girardot, con 50 jóvenes entre 14 y 18 años de edad en cada una, donde se plantearon las temáticas de los relatos con los que se trabajará, estableciendo preguntas a partir de las cuales giraba la dinámica, con el propósito de obtener diversas posibles soluciones desde las preferencias de los jóvenes.

**Preguntas:**

¿Por qué es importante rescatar este tipo de historias?

¿Alguna vez te han contado alguna de estas historias?, ¿quién?

¿Cómo te gustaría que fueran contadas?

**Análisis del Brainstormig:** Se hace una recopilación de las respuestas en la que la mayoría estuvo de acuerdo.

*¿Por qué es importante rescatar este tipo de historias?*

Mitos y leyendas:

Unión familiar

Mis abuelitos conocían más historias que mis papás

Para que nosotros también sepamos

Relatos históricos:

Porque es importante conocer nuestra historia

En el colegio no nos cuentan esas historias

*¿Alguna vez te han contado alguna de estas historias?, ¿quién?*

Mis abuelitos

Mis papás

*¿Cómo te gustaría que fueran contadas?*

Con videos

Con dibujos

Que los abuelos cuenten

Que sea divertido

Teatro

Youtubers

**Análisis de la actividad:** Teniendo en cuenta todas las respuestas del brainstorming se decide optar por una narrativa transmedia debido a su alcance por el uso de múltiples plataformas, y la posibilidad de hacer de los jóvenes partícipes del contenido que se crea, siempre con un lenguaje y una gráfica de acuerdo a su gusto.

**Encuesta:** Para este punto ya se tiene la idea de generar narrativa transmedia, por tanto, el propósito de la encuesta es conocer el contenido que más consumen y a través de qué medios, para darle un enfoque a la gráfica y el contenido que se va a crear.

*Tabla 4 Resultados encuesta 2*

INSTITUCIÓN TÉCNICA GIRARDOT / INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LUIS	
GONZAGA (100 JÓVENES)	
<i>1-¿En la siguiente lista marque con una X los equipos con los que cuenta en su hogar?</i>	
Opción	Porcentaje
Televisor	95%
Celular	92%
Computador	45%
Tablet	18%
<i>2-¿Cuántas horas al día dedicas a ver televisión?</i>	
Opción	Porcentaje
Menos de una hora	36%
Entre 1 y 2 horas	34%
Entre 3 y 4 horas	20%
Más de 5 horas	10%
<i>3-¿Cuáles son los programas animados que más te gustan?</i>	
Star vs las fuerzas del mal, Cuentos de los hermanos Grimm, Gravity Falls un verano de misterios, Cine Colombia, Mily preguntas, Mister Trance, Los simpsons, Futurama	
<i>4- ¿Cuáles son los programas <b>NO</b> animados que más te gustan?</i>	
El chavo del 8, Documentales, Novelas, Historias del mundo,	
<i>5- ¿Cuántas horas diarias dedicas en internet?</i>	
Opción	Porcentaje
Menos de una hora	13%

Entre 1 y 2 horas	23%
Entre 3 y 4 horas	48%
Más de 5 horas	16%
<i>6- Ordena de 1 a 4 según el tiempo que inviertes en Internet, para cada una de las siguientes actividades. Donde 1 va a ser la actividad en la que más tiempo inviertes y 4 la de menos tiempo</i>	
<b>Opción</b>	<b>Resultado Final</b>
Consultas de trabajos escolares	1
Redes Sociales	2
Ver películas o series	4
Juegos en línea	3
<i>7- En la siguiente lista marque con una x las aplicaciones que más usa</i>	
<b>Opción</b>	<b>Porcentaje</b>
Facebook	90%
Instagram	88%
Youtube	84%
Whatsapp	63%
Twitter	4%
Snapchat	20%
Spotify	8%
<i>8- ¿Que contenido te gusta ver en las redes sociales que usas?</i>	
Memes, Fotos, imágenes, videos, estados, tutoriales, música, youtubers, documentales.	

**Análisis de las encuestas:**

- Un porcentaje considerable de los jóvenes tienen acceso a Internet y cuentan con un celular tipo smartphone
- Dedicar más horas diarias a consumir contenido en internet, que a la televisión
- Disfrutan de caricaturas animadas, con paletas cromáticas vivas y juveniles
- De igual forma disfrutan ver videos tipo documental y contenido con el que puedan informarse y/o sentirse identificados.
- En internet consumen principalmente redes sociales y contenido web que les sean útiles en sus trabajos escolares.
- **Determinar el canal:** Después de desarrollar el brainstorming y optar por una narrativa transmedia, en este paso se analizan los instrumentos ya implementados, de trabajo con los jóvenes que permiten la construcción de la narrativa, los medios y estilo visual.

Se tiene en cuenta el aporte de los jóvenes como resultado de la técnica de brainstorming que responden al ¿Cómo? de la posible solución gráfica, que tiene en cuenta la forma en que a ellos les gustaría encontrar la solución, y se seleccionan algunas de las ideas que arrojan, en las que se podría trabajar, por lo tanto, se establece que el contenido será manejado principalmente por plataformas web.

Los resultados de la encuesta permitieron elegir los medios por los cuales se desarrollará el proyecto, así pues, se tiene en cuenta que el consumo de las redes sociales es significativo para su entretenimiento e interacción con los demás, por consiguiente, se establecen 3 productos: el libro ilustrado e impreso en físico, dicho libro se lo desarrolla con el fin de poder utilizarse como

material de apoyo en las instituciones educativas en la materia de Sociales, que es donde tocan estos temas. Videos cortos para un canal de Youtube, una página web del proyecto y contenido de apoyo en redes sociales Facebook, Instagram y Sound-Cloud.

- **Establecer contenido:** En este paso se determina el uso que se le dará a cada medio de difusión. La narrativa transmedia se enriquece por las historias que los jóvenes puedan aportar al proyecto las cuales hacen parte de la creación del contenido convirtiéndose a la vez en cronistas, siendo esta una de las características de la transmedia.

De acuerdo a lo anterior se crea una convocatoria tipo concurso dirigida a jóvenes entre 14 y 18 años del municipio de Túquerres, en donde participan enviando uno o varios audios narrando historias/ experiencias vividas por ellos mismos y/o por alguno de sus familiares, esto con el objetivo de generar ese dialogo con sus familiares, especialmente sus abuelos, quienes les transmiten las historias en un ejercicio de oralidad.

La narrativa transmedia contará con una página web en donde se encontrará una breve descripción de lo que es el proyecto y lo que busca, enlaces a las plataformas en donde encontrarán el resto del contenido que lo compone, esto debido a que en la búsqueda de referentes en las narrativas transmedia era difícil saber todos los medios que usaron para el desarrollo de los proyectos y el objetivo con que se realizaron. Por otro lado, la web contará con fotografías que ilustran y contextualizan el municipio en el que se trabajó; y una recopilación de las historias investigadas sobre hechos históricos y mitos y leyendas, además de un espacio de participación para los usuarios.

De la convocatoria se eligen algunas historias que serán ilustradas en un libro con la posibilidad de expandirse en otros tomos. Las redes sociales de Facebook e Instagram servirán

para difundir contenido tipo imágenes ilustradas informativas, fotografías, memes y publicaciones que permitan interactuar con el usuario y Youtube servirá para compartir cortos audiovisuales donde los abuelos son quienes narran las historias.

**7.5.3 Ejecución:** En este paso se comienza con el desarrollo visual de la solución.

- **Planificación visual:** En este paso se plantea la estrategia de la convocatoria y las piezas de difusión que van a ser parte de ella. A su vez se contacta a las personas con las que se va a trabajar en la realización de material audiovisual, se define una gama cromática y el estilo gráfico. Se elige el nombre del proyecto y se comienza a trabajar en el identificador visual.

- **Desarrollo de piezas gráficas:** Se comienza a trabajar en un prototipo de las soluciones visuales, para el caso de la web se realiza un taller con la técnica card-sorting con los estudiantes para definir la estructura de la página y se genera un primer prototipo de la misma, para el libro se desarrolla la retícula y bocetos del contenido, en el caso de los videos se define la estructura del video, el estilo que va a manejar y se consigue el material necesario para su desarrollo.

También se generan las piezas de contenido para redes.



Figura 1 Card sorting

**Card-Sorting:** Esta técnica sirve para encontrar una posible estructura de la página web teniendo en cuenta el conocimiento de los usuarios. Primero se hace una lista de todos los conceptos que harán parte de la página web, a continuación, se los escribe en Post-its, para que los estudiantes agrupen esos conceptos por similitud de semántica, para así identificar qué conceptos tienen relación para ellos, con el propósito de generar una estructura que permita un recorrido amigable e intuitivo

- **Testeo de productos:** En este paso se prueba cada una de las piezas, el libro, la usabilidad de la página web, mediante el test de usuario en donde además pueden explorar los contenidos de las redes sociales y los de los videos. Posteriormente se realizan las correcciones pertinentes de acuerdo al resultado del testeo.

### **Resultados, Testeo del libro:**

*Tabla 5 Testeo del libro*

<b>Pregunta</b>	<b>Respuestas</b>
¿Qué es lo que más te gustó?	Las ilustraciones Los colores Las historias
¿Qué es lo que menos te gustó?	Muy poquitas Algunos colores estaban opacos
¿Qué te gustaría añadirle?	Fotos Saber cómo encontrar los audios Saber más del proyecto

¿Participarías con una historia tuya?	Si 43%
	Tal Vez 32%
	No 25%

### Resultados, Testeo de video:

*Tabla 6 Testeo de video*

Preguntas	Respuestas
¿Qué es lo que más te gustó?	Las historias Las imágenes Los colores La animación
¿Qué es lo que menos te gustó?	La música Muy largo
¿Qué te gustaría añadirle?	Música juvenil

### Resultados, Testeo de la web (Test de usuario)

Se realiza primero un test de 5 segundos en donde a cada usuario (5 en total), se le dio la posibilidad de explorar la página durante 5 segundos, y al final se les preguntó:

*Tabla 7 Testeo de la web*

Pregunta	Respuestas
¿Cuál ha sido su impresión de la	-Es una página bonita

<p>página?</p>	<p>-Interesante</p> <p>-Me gustan este tipo de contenidos porque yo no sabía eso</p> <p>-Me gusta, pero le agregaría fotos o algo en donde se redactan las historias</p> <p>-Me parece chévere que se cuenten estas historias</p> <p>-Yo quisiera contar una historia que me contó mi abuelito</p>
<p>¿Qué contenidos cree que puede encontrar en este sitio web?</p>	<p>-historias de acá</p> <p>-las historias que contaban antes</p> <p>-lo que ha pasado en Túquerres</p> <p>-todo lo de duendes, viudas y eso...</p> <p>-los espantos</p> <p>-videos y escritos</p>

En el siguiente paso, con otras 5 personas realiza un test de usabilidad en donde a cada una se le asignó una de las siguientes tareas:

- “te asignan una tarea en tu colegio sobre cómo fue la insurrección de los comuneros...”
- “te asignan una tarea en tu colegio donde tienes que investigar sobre los terremotos de Túquerres...”
- “te asignan una tarea en tu colegio donde tienes que investigar sobre mitos y leyendas de Túquerres y llevar la historia que más te guste...”

El propósito de este test es saber si pueden resolver esta actividad en la página, si encuentran o no la información y con qué facilidad.

**Análisis:** El análisis que se hace en este test es de observación mientras cada uno intenta resolver la tarea que se le puso, en donde notamos las siguientes falencias:

- El menú está muy arriba y pierde atención, por lo que limitan el recorrido a la página inicial.
- Es necesario usar botones de ancla en la pestaña de inicio, para que faciliten el recorrido y de esta forma asegurar que están enterados de lo que pueden encontrar ahí.
- En la pestaña de “testimonio” mover a la parte superior el botón que invita a escribir una historia.
- No se entiende que la página brinda la posibilidad de publicar su propia historia.
- Los botones cumplen su papel de manera intuitiva

## **8. PROCESO GRÁFICO**

### **8.1. Narrativa Transmedia**

La narrativa transmedia se caracteriza por la combinación de historia y experiencia, según Pratten, éstas deben ir de la mano, sin embargo, se debe partir de clarificar la experiencia que se va a generar, teniendo en cuenta los componentes de la narrativa transmedia (historia, juego y participación). Así pues, en el presente proyecto se pretende dar la oportunidad de conocer las historias que hacen parte de la literatura de tradición oral del municipio de Túquerres, con la narrativa se pretende escuchar a los mayores y generar interacción entre los jóvenes y sus abuelos y/o adultos de su familia en un proceso de oralidad, a la vez que los mismos jóvenes podrán ser quienes narren las historias que les han contado.

## 8.2 Componentes de la narrativa

**8.2.1 Historia:** Las historias que hacen parte del proyecto responden al género narrativo de la literatura oral del municipio de Túquerres, es decir mitos, leyendas, cuentos y relatos históricos.

**8.2.2 Juego:** Se establece una dinámica de juego donde se compromete a la audiencia, en este caso a los jóvenes. Se abre una convocatoria tipo concurso dirigida a los jóvenes del municipio de Túquerres, con una duración de 20 días, donde ellos tienen que hablar con sus abuelos y/o padres, y pedirles que cuenten experiencias relacionadas con los mitos, leyendas y cuentos de espanto del municipio, y enviar uno o más audios contando dichas historias, de las cuales se seleccionarán diez, que serán ilustradas. Por otro lado, dentro de la página web se establece un espacio de participación denominado “testimonios”, donde el usuario puede redactar una historia, subir fotos y publicarla con su nombre, para que así la página web además de documentar los relatos investigados, se alimente de las historias de los jóvenes que la visiten.

**8.2.3 Participación:** Los jóvenes tendrán dos tipos de participación, primero una participación activa en cuanto a las redes, donde podrán observar, compartir, comentar, dar opiniones, y todas las posibilidades que las redes sociales (Facebook, Instagram) brindan respecto al contenido compartido. En segundo lugar, la participación co-creador de contenido, pues de las 10 historias elegidas se generará un libro ilustrado donde se destaca el nombre del autor y la edad. Además, en el espacio de participación de la página web se publican historias escritas por los usuarios sobre sus experiencias, o historias que les hayan contado.

En cuanto a las historias con que se trabaja en la narrativa, Pratten plante 5 preguntas que se deben tener en cuenta al concretar el contenido de la narrativa:

- ¿Cuál es la historia que quiero contar?

Historias que hacen parte de la literatura de tradición oral del municipio de Túquerres.

- ¿Cómo voy a entregar la historia?

Los relatos están repartidos en las diferentes plataformas, por un lado, está el libro ilustrado donde se transcribieron las historias recogidas en la convocatoria, la narración es exclusiva del participante y se la interviene con ilustración, cada historia contará con un código QR que lo dirigirá a la aplicación Soud-Cloud donde se encuentran los audios que los participantes enviaron contando ellos mismo su historia. Además, se complementa el libro con fotografía y narraciones explicativas producto de la investigación.

En el canal de Youtube, se propone que el contenido se maneje con videos cortos con audios de historias que se las interviene con animación, donde los narradores serán adultos mayores del municipio, quienes contaron historias que les decían sus abuelos o experiencias vividas por ellos mismos.

En la página web, se puede encontrar en la primera ventana, una descripción del proyecto, una galería de fotos del municipio de Túquerres y su gente, que permite ilustrar al usuario sobre el lugar de donde provienen estas historias y un enlace a cada una de las plataformas en donde se encuentra el resto del contenido del proyecto (youtube, Facebook, Instagram y Sound-Cloud). En la segunda pestana están los diferentes relatos, en primer lugar los hechos históricos documentados, en segundo lugar los relatos de los mitos y las leyendas propios del municipio y en tercer lugar, los testimonios de personas que cuentan historias sobre apariciones o conocimiento que tengan en cuanto a los relatos tradicionales, en este espacio se deja la opción de participar para que los usuarios que ingresen envíen sus propias historias y compartan sus imágenes que posteriormente se publicarán en esta parte de la página.

Por último, se tiene una pestaña de contacto, donde los usuarios encuentran un mapa de google maps que muestra la ubicación del municipio y la opción de contacto con quien administre la página.

- ¿Qué tipo de participación del público quiero o necesito?

Como ya se dijo anteriormente, la participación de los jóvenes es de tipo activa y co-creadora.

- ¿Cómo afectará la participación de la audiencia a la historia?

La audiencia, es decir los jóvenes serán quienes narren las historias que les hayan contado sus abuelos, su participación alimentará el proyecto especialmente en la página web, por tanto, no solo servirá para exponer estos relatos sino para generar interés, quienes enviaron los audios esperan ver el resultado de las ilustraciones de sus historias, y así mismo otros jóvenes que accedan al contenido pueden llegar a sentirse identificados con ellas.

- ¿Cuánto se basa en el mundo real?

En este caso las historias tienen un completo acercamiento al mundo real, pues por un lado están los hechos históricos, es decir aquellos acontecimientos que marcaron la historia del municipio, y por el otro los mitos, leyendas y cuentos de espantos, que, si bien para muchas personas pueden ser solo ficción, para los habitantes del municipio de Túquerres son completamente reales, y las historias compartidas son desde su experiencia.

### **8.3 Desarrollo gráfico de la narrativa transmedia**

A nivel gráfico se comienza con el nombre y el desarrollo del identificador visual, para escoger el nombre de tiene en cuenta el concepto de la transmedia como un universo de historias, en este caso compuesto por los relatos del municipio.

Se comienza buscando términos asociados al universo y a los relatos, para realizar una lluvia de ideas de los posibles nombres, teniendo en cuenta que buscamos un nombre atractivo, que genere curiosidad, y evitamos términos como “tradición oral”, “Túquerres”, “historias”, “cultura”, puesto que podría representar algo “aburrido” para los jóvenes de la edad que se trabaja.

Finalmente se eligen 4 nombres entre los que se hizo una votación por medio de redes para tener otra opinión y ver cuál les gusta más a las personas, teniendo como resultado el nombre **RELATÓSFERA**, como el más votado.



Figura 2 Encuesta en redes de selección de nombre de la narrativa

## 8.4 Identificador Visual

### 8.4.1 Referentes Visuales:



**MTV:** Este diseño parte del juego con la tipografía, pero lo característico es que su color varía según la aplicación que le den, sin alterar su identidad.

# VUHL

**VUHL:** Industria automotriz de México, tiene un diseño tipográfico simple y elegante.

### 8.4.2 Referentes Conceptuales



**NASA:** Su forma redonda recuerda a la de un planeta, mientras que las estrellas representan el espacio y el vector en forma de 'ala' a la aeronáutica.



**NATIONAL GEOGRAPHIC:** Tiene un rectángulo amarillo, el cual simboliza una puerta que se abre al mundo del conocimiento sobre la naturaleza, la ciencia y la cultura.

### 8.4.3 Primeras soluciones

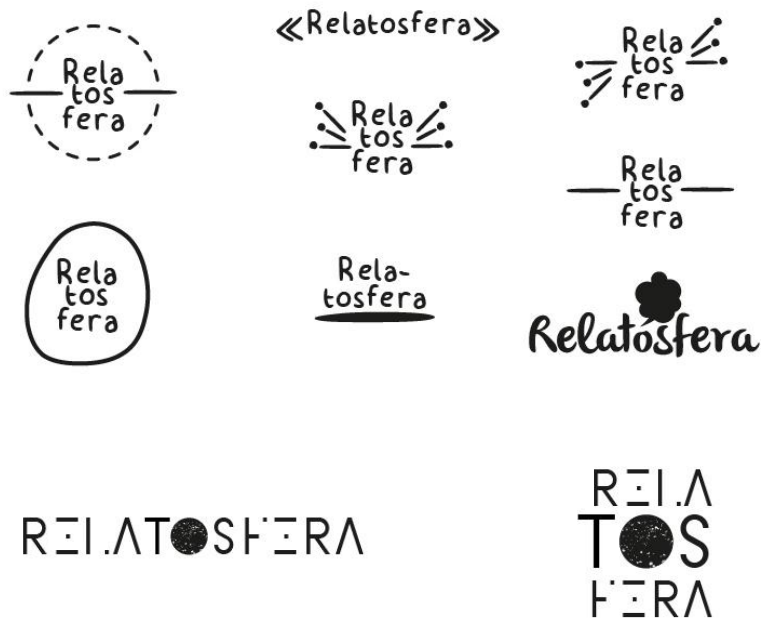


Figura 3 Bocetos del identificador visual Relatósfera

### 8.5 Solución Final del Identificador Visual

Finalmente se decide dejar el identificador totalmente en negro con la posibilidad de variar el color, siempre y cuando las variaciones hagan parte de la gama cromática del proyecto. Se usa la tipografía Friction en su versión Core, palo seco para darle una imagen limpia y elegante, se divide la palabra para que no resulte demasiado extenso y sea agradable a la vista, además se juega con la posición de las sílabas donde forman un rectángulo tomando como base el significado de la puerta al conocimiento, además de la connotación que tiene en cuadrado/

rectángulo en cuanto a su forma, inspiran seguridad y orden, dándole una imagen de estabilidad y orden. Por otro lado, está compuesto por un círculo en el centro que a la vez que toma el papel de la letra “O”, también representa un planeta, por el concepto de espacio/ universo/ estratósfera, que se maneja por lo que se le añade unas texturas pequeñas que ayudan a percibir mejor esta idea, también se entiende el círculo como algo infinito, que no tiene inicio ni fin, dada la singularidad de la narrativa transmedia por no manejar una estructura lineal.



*Figura 4 Identificador visual Relatósfera*

### 8.5.1 Variaciones de color



*Figura 5 Variaciones de identificador visual Relatósfera*

### 8.5.2 Gama Cromática



*Figura 6 Gama Cromática*

La gama cromática está compuesta principalmente por colores fríos que representan el clima de la región, más dos colores cálidos que generan contraste. Además, los colores buscan dar una imagen juvenil, atractiva y de misterio teniendo en cuenta la temática de las historias compartidas por los jóvenes. Para ello, se tomó como referentes de este tipo de cromáticas y el estilo gráfico, algunas de las series animadas que más les gusta ver (según las encuestas aplicadas).

### 8.5.3 Referentes Gráficos

**Steven Universe**



*Figura 7 Referente Visual*

## **Star Vs Las Fuerzas Del Mal**



*Figura 8 Referente Visual 2*

## **8.6 Convocatoria**

**8.6.1 Poster:** Para iniciar la convocatoria se desarrolla un cartel donde se ilustra la ciudad y algunos de los personajes que aparecen en las leyendas de Túquerres, dicho cartel es distribuido por toda la ciudad, especialmente en la zona de las instituciones educativas, la biblioteca y el parque principal. Además, en las Instituciones se fue a hablar con los estudiantes de 9 a 11, invitándolos a participar.



Figura 9 Poster de Convocatoria

**8.6.2 Redes Sociales:** Se crean los perfiles de Facebook e Instagram, donde se comienzan a subir algunas publicaciones para que durante los días de la convocatoria aquellos que se interesen en participar e ingresen a los perfiles encuentren con algún tipo de información y contenido. Para esto se toma como referente el contenido de la página: Picnoline, quienes a través de infografías dan a conocer algún acontecimiento u opinión sobre un tema.

Para esto se tiene en cuenta la foto de perfil en cada aplicación, foto de portada de Facebook, el contenido que se publicará, entre los cuales está el poster de la convocatoria usando la opción “fijar publicación” que en este caso sería el poster, dejándolo siempre al inicio de la biografía de tal forma que cuando alguien entre sea lo primero que vea, además en la descripción del mismo se deja un enlace en el que los usuarios podrán ver los términos y condiciones de la convocatoria, de igual forma estos términos se los desglosa en imágenes que se ubican en las historias destacadas del perfil de Instagram.



Figura 10 Perfil Facebook Relatósfera



Figura 11 Perfil Instagram Relatósfera

**Spot:** Se realizó un spot animado para redes con la información de la convocatoria.

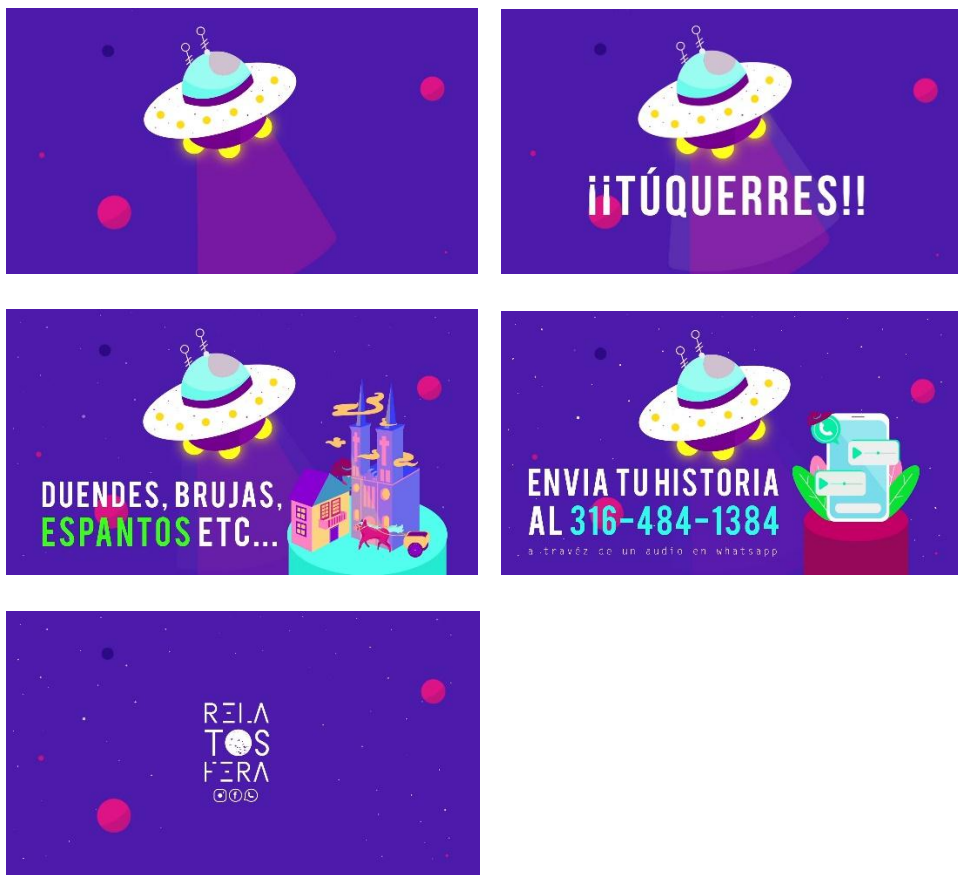


Figura 12 Animación Spot Publicitario

En este spot se aplica la herramienta publicitaria FacebookAdd durante 10 días, esta herramienta permite segmentar el público al que va a llegar la publicación, por género, edad, ubicación e intereses, donde se obtuvo los siguientes resultados:

PÚBLICO		
SEXO	EDAD	LUGAR
<b>Mujeres</b>		
Conversaciones con mensajes iniciadas		1
Costo por: Conversación con mensajes iniciada		\$ 3,86
Alcance		3072
<b>Hombres</b>		
Conversaciones con mensajes iniciadas		1
Costo por: Conversación con mensajes iniciada		\$ 5,13
Alcance		3908

Figura 13 Resultados Facebook Ads

## 8.7 Contenido Audiovisual:

Una de las plataformas que se plantea para el contenido de la narrativa es YouTube, donde se creará un canal de RELATÓSFERA, con el fin de compartir videos cortos animados. Para esto, fuimos a buscar adultos mayores del municipio que quieran compartir sus historias y se los grabó en un audio para ser intervenido con animaciones sencillas.

En el primer video se escucha a Doña Rosila Helena, una tuquerreña que nos cuenta su conocimiento y experiencias sobre la viuda, uno de los personajes más conocidos de las leyendas del sur. En el segundo video se escucha a Guillermo Cifuentes, un reconocido historiador del municipio de Túquerres que en este caso narra uno de los acontecimientos históricos más importantes del municipio: la insurrección de los comuneros del Sur.

## 8.8 Libro Ilustrado

Para la selección de las historias enviadas por los participantes se tiene en cuenta aquellas que estén mejor estructuradas en cuanto a la narrativa, que sean claras. De esta forma se eligen 10

para que hagan parte del libro ilustrado, se transcribe las historias conservando las palabras usadas por los jóvenes de Túquerres y su narración.

La idea es que sea un libro que pueda usarse como material de apoyo en las instituciones educativas, además de las historias de la convocatoria cuenta con fotografías y relatos de leyendas investigadas y documentadas. Al final tendrá un espacio de preguntas que se pueden realizar con los estudiantes en clase con una invitación a escribir cada uno su propia historia o experiencia que posteriormente podrán subir a la página web y publicarla. Además, contará con un CD donde estarán los audios de los jóvenes narrando las historias ilustradas, para que puedan escucharse mientras están leyéndolas.



Figura 14 Libro Ilustrado, Portada



Figura 15 Libro Ilustrado, Hojas Internas 1



Figura 16 Libro Ilustrado, Hojas Internas 2

## 8.9 Página Web

Se propone una web dado que al indagar sobre proyectos transmedia se encuentra cada contenido en su plataforma y siendo alguien totalmente externo al proyecto, no hay forma de saber cuáles son los componentes de la narrativa, y qué otras expresiones o plataformas físicas o electrónicas se usaron para expandir el universo, lo que, a consideración propia, limita bastante la acogida total de los proyectos transmedia.

Por esta razón, se plantea un sitio web del proyecto Relatósfera, donde se encontrará una breve descripción del mismo, cómo nació y qué lo compone, para que quien lo visite sepa las plataformas que puede visitar para conocer el proyecto más a fondo. También cuenta con una galería de fotos del municipio y la recopilación de los audios enviados por los participantes de la convocatoria, para generar cercanía a sus historias y darles mayor protagonismo dentro del proyecto.

En esta página estará documentadas las historias investigadas tanto de hechos históricos como de mitos y leyendas, y un espacio donde se publican los relatos de experiencias de los usuarios quieran compartir sus historias a través de el botón “escribir mi historia”.

### 8.9.1. Retícula de página web:

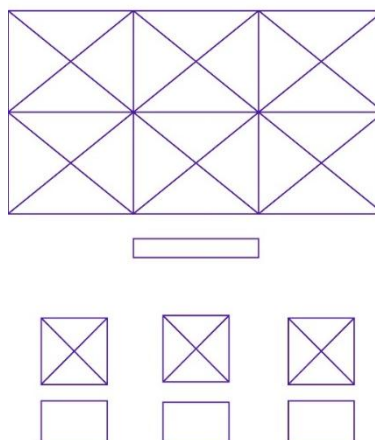


Figura 17 Retícula Pagina Web

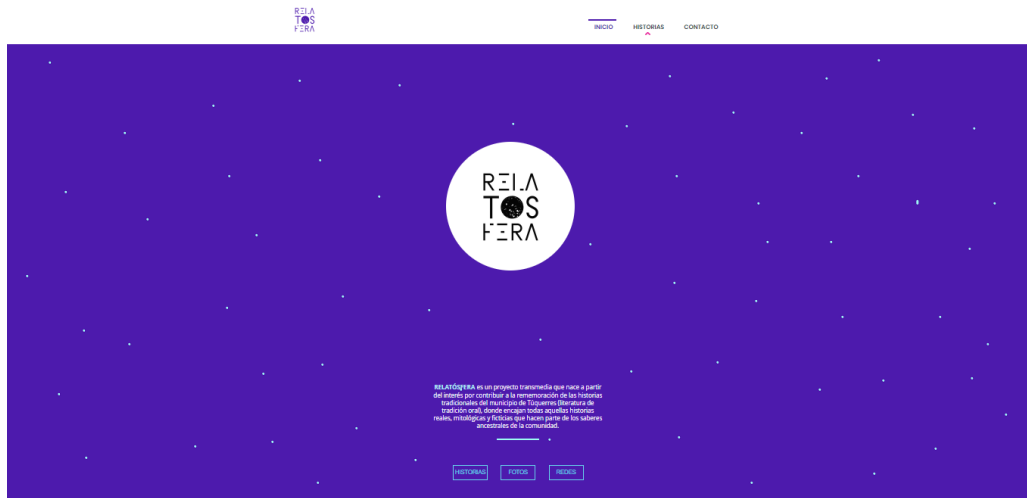


Figura 18 Pagina Web

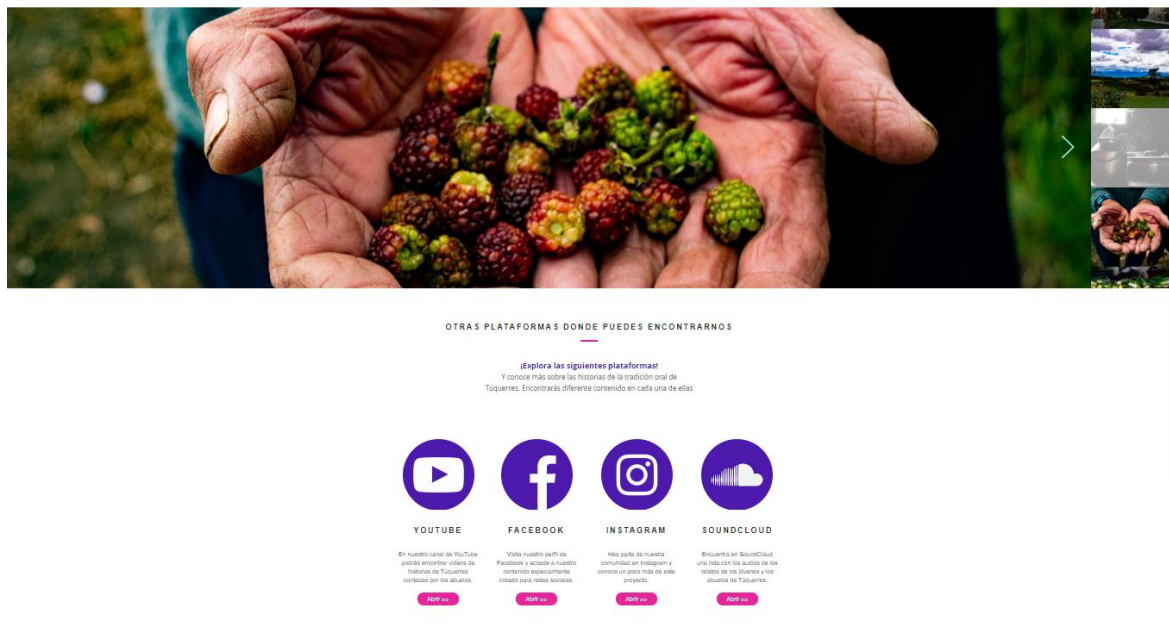


Figura 19 Pagina Web 2

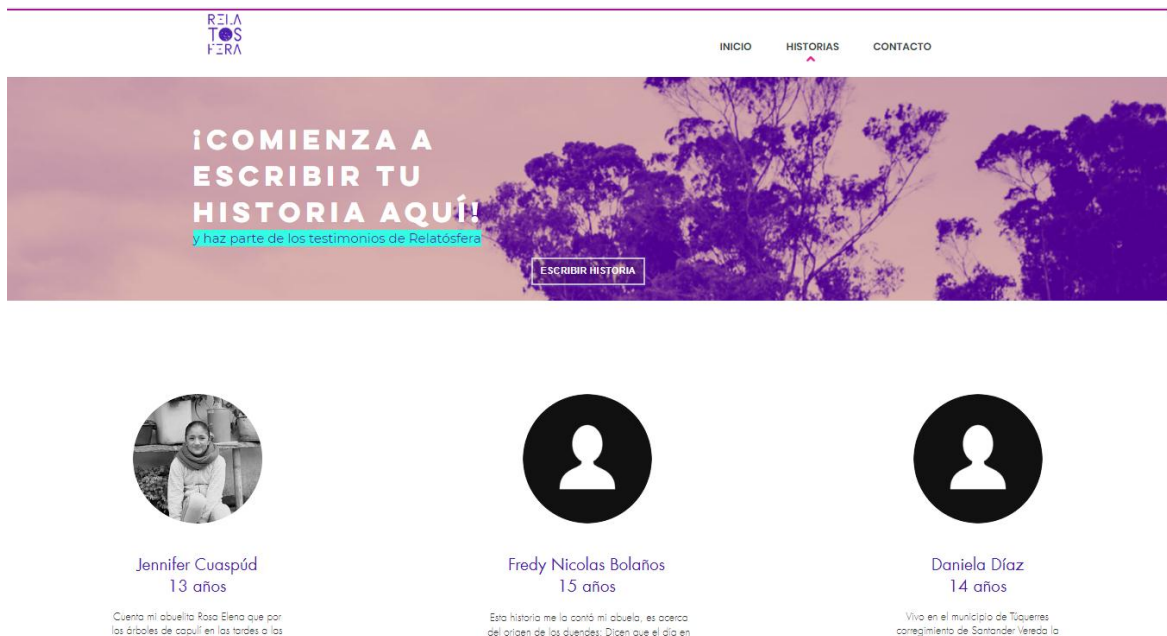


Figura 20 Pagina Web 3

## 8.10 Sound Cloud

Sound Cloud es una página donde se comparten toda clase de contenido en formato de audio. En nuestro proyecto usaremos esta aplicación para compartir los audios recogidos en la convocatoria donde los jóvenes narran las historias que les han contado sus abuelos. Dichos audios serán intervenidos con sonidos de ambientación, efectos, música y un intro de voz en off que hace referencia al proyecto Relatósfere y da entrada a la historia presentando al narrador en cada una.

## Conclusiones

La tradición oral es uno de los componentes más importantes de la cultura de una comunidad, la literatura que nace a partir de esta tradición, son historias que llevan consigo recuerdos cargados de emociones, creencias y aprendizajes. Sin embargo, el cambio es inevitable, toda forma de cultura se va transformando a través de los años y las generaciones, pero el reconocer los conocimientos pasados, la historia y la forma en que se han ido transformando hasta el presente, es parte esencial del crecimiento y verdadero desarrollo de una comunidad.

Túquerres es un municipio lleno de historias para contar, donde la tradición oral es un elemento fundamental dentro de la conformación de la cultura e identidad de la comunidad tuquerreña, y el desconocimiento de las generaciones más jóvenes sobre estos temas es un fuerte indicador de una futura pérdida de este tipo de relatos, por ello es imperiosa una intervención que contribuya al rescate de las tradiciones orales.

Así pues, se ha destacado el desarrollo tecnológico como uno de los principales elementos de choque con la conservación de los saberes, sin embargo, una lucha contra esto resulta imposible de ganar, por cuanto se debe tratar estas herramientas como aliadas en pro del desarrollo, tomándolas como herramientas que posibiliten investigar, indagar y exponer con mayores alcances de los que antes se podía imaginar, llegando a los jóvenes a través de los medios en los que más se desenvuelven actualmente.

## Bibliografía

Benavides, L. González, L. (2015) Del Relato de Tradición Oral Al Texto Narrativo Escrito. Educación y Territorio.

Gómez, D. (2017) Literaturas Precolombinas: Entre lo Ancestral y lo Colonial. Universidad Federal de Pernambuco (ufpe).

Gómez, N. (s.f). Los Géneros de la Literatura de Tradición Oral: Algunas Proyecciones Didácticas. Universidad de Almería.

Riveros, L. (2016). Tradición Oral Colombiana y Desarrollo de la Lengua Oral en Grado Transición: Proyecto de Aula. Universidad Nacional de Colombia

Ledezma, A. (2014). Mestizaje, Clasismo cultural y dominación en América Latina, Revista El ciudadano.com. Recuperado de: <https://www.elciudadano.com/columnas/mestizaje-clasismo-cultural-y-dominacion-en-america-latina/08/17/>

Diversidad cultural en colombia: todo lo que necesita saber. (2017). Revista: Hablemos de Culturas. Recuperado de: <https://hablemosdeculturas.net/diversidad-cultural-en-colombia/>

Garcés, M., López, M., Ariza, E., Medrano, M., Calderón, O. y Dussan, A. (2013) Diversidad Cultural. Ministerio de Cultura

Gobernación de Nariño, (2016) Recuperado de: <https://xn--nario-rta.gov.co/inicio/index.php/mi-departamento/historia>.

Plan Decenal De Cultura De Nariño, (2011)

Alcaldía de Túquerres, (2017) Recuperado de: <http://www.tuquerres-narino.gov.co/>

Rodrigo Alsina, Miquel, Catalina Gayá Morlá, y María Oller Guzmán. 1. De La Identidad Cultural A Las Identidades Culturales. Revista Reflexiones 57 (1).

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/reflexiones/article/view/10960>

Campos, H. 2018. Estudio de la identidad cultural mediante una construcción epistémica del concepto identidad cultural regional. CINTA DE MOEBIO (sep.2018)

Arévalo, J. La Tradición, El Patrimonio Y La Identidad. Revista de estudios extremeños, 2004

Molano L., O. 2007. Identidad cultural un concepto que evoluciona. OPERA. 7, 7 (nov. 2007), 69-84.

Rodrigo Alsina, Miquel, Catalina Gayá Morlá, y María Oller Guzmán. 1. De La Identidad Cultural A Las Identidades Culturales. Revista Reflexiones 57. Recuperado de:

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/reflexiones/article/view/10960>

Ma. Luisa Rodríguez Sala-Gómezgil. El lenguaje como elemento cultural de identidad social en la zona fronteriza del norte de México. Instituto De Investigaciones Sociales. Universidad Nacional Autonoma De Mexico (dic.1983)

Buscarini, Carlos A. (2005). Identidad Individual E Identidades COLECTIVAS. XII Jornadas de Investigación y Primer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

UNESCO.(2001) Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural.

Disponible en:

[http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL\\_ID=13179&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)

Sañudo, J., y Narváez, J. (2013) La crisis socioeconómica de Túquerres en la década de 1930 (Tesis de grado) Universidad de Nariño. San Juan de Pasto

J.C. Cooper. EL SIMBOLISMO, LENGUAJE UNIVERSAL. Lidium, 1998

Trujillo, L. Aguilera, Z. y Castro, K. (2014). El proceso de Endoculturación de la Etnia Ticuna: Estrategia de Transmisión Vía Generacional Acerca de la Noción de Ambiente Naturalista. Revista Biografía: Escritos sobre la Biología y la Enseñanza. Vol. 12

Páez, M. (2013). Educación, cultura y simbolismo. Revista: Enunciación. Vol. 18. Colombia.

Kottak, C. (2007) Introducción a la Antropología Cultural. Tercera Edición McGraw Hill, Universidad de Michigan.

Scolari, C. (2013) Narrativas Transmedia: Cuando los Medios Cuentan. Centro de Libros PAPF. Barcelona

Pratten, R. (2011). Getting Started in Transmedia Storytelling: a Practical Guide for Beginners.

Jenkins, H. Ford, S. Green, J. (2013) Cultura transmedia. University Press. New York

Cortés, A., y Herrán, G. (2017). ¿Cómo afecta la tecnología nuestra cultura y relaciones interpersonales?. Revista de Estudiantes de Humanidades. Universidad Santo Tomás.

Así son los jóvenes colombianos, (2012). Revista SEMANA.

Vazquez, C., y Mouján, J. (2016). Adolescencia y sociedad. La construcción de identidad en tiempos de inmediatez. Revista de Investigación PSOCIAL. Arentina.

Harris, M. (2001). Atropología Cultural. Alianza Editorial. Madrid.

Guersenzvaig, A. (2004) El usuario arquetípico Creación y uso de personajes en el diseño de productos interactivos. Universidad de Barcelona.

Moreno, Y. (2015) Experiencia de Usuario: Principios y Métodos.

Diseño UX: Guía completa. Recuperado de : <https://attachmedia.com/guia-ux/>

Moreno. Y, y Fernandez. F. (2004). Propuesta De Adaptación De La Metodología De Diseño Centrado En El Usuario Para El Desarrollo De Sitios Web Accesibles. Universidad de Granada

Metodologías y técnicas de DCU. (2016). No solo usabilidad: revista sobre personas, diseño y tecnología. Recuperado de: [http://www.nosolousabilidad.com/manual/3\\_2.htm](http://www.nosolousabilidad.com/manual/3_2.htm)

Rodriguez. J, López. L, Gonzales. L, (2015) La narrativa transmedia como experiencia de simulación de inteligencia colectiva. El caso de Atrapados. Universidad Javeriana.