

Narración gráfica para la reconstrucción de historias y personajes de la mitología
colombiana

Daniel Fernando Figueroa Infante

Tutora temática: Paula Camila Amador Cardona

Tutora de sistematización: Sandra Patricia Rendón Restrepo

Universidad Santo Tomás

Facultad de Diseño Gráfico

Bogotá, D.C.

2017

Dedicatoria

Este proyecto lo dedico a mi madre, quien desde mis primeros pasos me ayudó a educar en valores y principios tan básicos como la responsabilidad y el respeto. A mi padre, quien sin importar los años permanece firme en ayudarme a cumplir mis metas y apoyar cada una de mis decisiones. A mis hermanos, por los cuales siento profundo respeto, pues desde muy jóvenes se moldearon como hombres responsables que se abrieron paso en la sociedad y en su camino han dejado huella del mundo al que aspiro llegar. Finalmente, doy reconocimiento a mi compañero Andrés Barón debido a que el enfoque del proyecto, surgió, un día cuando en medio de una charla de trabajo Barón propuso desarrollar el mito colombiano enfocándose en un público infantil, y aun cuando esa idea no llegó muy lejos, heme aquí, profundizando en lo que espero sea el primer paso para mi carrera como profesional

Contenido

	Pág
1. Introducción	1
2. Justificación	2
3. Problema	3
4. Objetivos	4
4.1. Objetivo general	4
4.2. Objetivos específicos	4
5. Estado de la cuestión	5
5.1. Viñetas, cómic y narración gráfica: desambiguación de términos	5
5.2. El relato, materia prima de la narración	14
5.2.1. Funciones exponentes del relato	14
5.2.2. Elementos secuenciales del relato	16
5.2.3. Relevancia de los géneros en el relato	1820
5.2.4. Discurso en función del relato	20
5.3. El mito	23
5.3.1. Definiciones del mito	24
5.3.2. Clases o categorías del mito	26
5.3.3. Funciones del mito	29
5.3.4. Argumento mitológico a partir de Bettelheim	33
5.4. El papel del personaje	35

5.5. Referentes visuales	46
5.5.1. Transito [sic.]	46
5.5.2. Bogotá Masacre Zombie	47
5.5.3. Jagodibuja.com	48
5.5.4. Saic	49
5.5.5. Fantasmagorías	50
5.5.6. Espantopedia: El Mohán [sic.]	52
5.5.7. Espantopedia: La Madremonte [sic.]	53
6. Método	54
6.1. Paradigma	54
6.2. Enfoque	54
6.3. Diseño de la investigación	55
6.4. Muestreo de investigación	56
7. Presentación y análisis de resultados	57
8. Propuesta proyectual	64
9. Discusión	67
9.1. Conceptos teóricos	67
9.2. Hallazgos y relaciones teóricas	70
10. Conclusiones	74
11. Bibliografía	75
12. Anexos.	79
13. Productos	94

13.1. Portada catalogo	94
13.2. Portadillas personajes	95
13.3. Paginas de perfil	99
13.4. Visualización digital y mockups	103

Índice de Tablas

	Pág
Tabla 1. Desarrollo moral.	31
Tabla 2. Dimensiones de un personaje.	43
Tabla 3. Clasificación de personajes.....	57
Tabla 4. Clasificación víctimas, comportamientos y acciones.	61
Tabla 5. Estatus social	71
Tabla 6. Cuadro de reinterpretación de un mito colombiano.	72

Índice de figuras

	Pág
Figura 1. Esquema básico de una historia.....	5
Figura 2. Relación Texto e imagen.....	6
Figura 3. Mensajero y mensaje	7
Figura 4. Viñeta única.....	8
Figura 5. Puesta en escena.	12
Figura 6. Relación autor - lector	20
Figura 7. La caballerosidad.....	38
Figura 8. La Llorona	42
Figura 9. Benkos Biohó	44
Figura 10. Zambo Dendé.	45
Figura 11. Transito [sic.].....	47
Figura 12. Bogotá Masacre Zombie.....	48
Figura 13. “La justicia es ciega”	49
Figura 14. Crítica al sistema de salud público	49
Figura 15. Saic.	50
Figura 16. Collage.....	51
Figura 17. El Mohán	52
Figura 18. La Madremonte	53
Figura 19. Origen mítico.....	59
Figura 20. Palabras de mayor cobertura	63
Figura 21. Deidad de los ríos	65

Figura 22. Leonardo. Reinterpretación del Mohán.....	66
Figura 23. Expectativas interpersonales mutuas.....	73

Lista de Anexos

	Pág
Anexo 1. Relaciones conceptuales.	79
Anexo 2. Matriz de análisis.	80
Anexo 3. Proceso de creación parte 1	88
Anexo 4. Practica de bocetación rápida.....	90
Anexo 5. Pruebas digitales	92

Resumen

Los personajes mitológicos colombianos manifiestan virtudes de comportamiento moral ocultas por una connotación negativa que, para los protagonistas de estas historias tradicionales, representan las expectativas sociales de comportamiento de un individuo. Este proyecto aprovecha tal riqueza narrativa como insumo para el diseño de personajes y el desarrollo de un argumento narrativo contemporáneo usando la narración gráfica como soporte para la recreación visual de la historia y sus personajes. La propuesta de creación está enmarcada teóricamente en la postura de la narración gráfica de Eisner, la construcción de personajes por arquetipos siguiendo la propuesta de Galán, el mito según Barthes, y los niveles de desarrollo moral de Kohlberg. Metodológicamente se categorizaron los personajes mitológicos según la clasificación del folklorólogo colombiano Guillermo Abadía (mayores, menores y espantos), para un posterior análisis de cuatro grandes categorías: características físicas, origen mítico, comportamientos y víctimas que permitiría construir un marco argumental para la personalidad de los personajes míticos rediseñados.

Palabras clave: Narración gráfica, relato, mitología, desarrollo moral, diseño de personajes.

1. Introducción

El presente proyecto busca reflejar a partir de la narración gráfica los comportamientos sociales que se connotan en los diferentes personajes de la mitología colombiana, que presentan historias predominantemente ancladas al miedo provocado por el origen del personaje y las consecuencias que conlleva encontrarselo, dejando de lado en muchos casos aspectos más profundos como las bases éticas y morales del comportamiento socialmente esperados, hallados al profundizar en estos textos mitológicos.

Se busca que quien se acerque a este escrito reflexione sobre la relación existente entre los personajes del mito colombiano y los comportamientos sociales que se consideran apropiados en la tradición mitológica del país. Para efectos de claridad, en este proyecto se entienden los mitos como “ (...) relatos verdaderos que plasman problemas recurrentes y contradicciones socio-culturales de la condición humana” (Vallejo, 2008, p. 56).

Dado que el propósito en la documentación del proyecto corresponde a la construcción de un relato gráfico capaz de resaltar los aspectos sociales favorecidos en los diferentes personajes del mito colombiano, se hace uso de diseño metodológico cualitativo para codificar y analizar dichos mitos según los recuentos de recopiladores, para rediseñar los personajes en torno a una narración gráfica situada en la contemporaneidad como estrategia de comunicación visual que permita generar un aporte socio-cultural consecuente con los actos de conducta moral aceptable en el desenvolvimiento personal de un individuo en una comunidad.

2. Justificación

Los mitos, además de ser concebidos como narraciones fantásticas, también poseen funciones comunicativas y de transmisión social, puesto que en estos relatos uno de sus cometidos recae en el hecho de forjar las tradiciones de una comunidad, como lo expresa Platón: “(...) los futuros ciudadanos de la república ideal comenzarán su educación literaria con el relato de mitos, antes que con simples hechos o enseñanzas, llamadas racionales” (citado por Bettelheim, 1994, p. 43).

Historias míticas como las de el Sombrererón o el Ermitaño Iracundo retratan un comportamiento social poco favorable y de manera radical recurren al miedo para corregirlo; de igual modo, dichos personajes se ubican en contextos ligados a la tragedia y sufren conversiones a espectros malignos centrándose en el impacto visual para dejar en el imaginario una figura que cause temor. Lo anterior limita profundidad con la que se interpretan en la actualidad los mitos colombianos como narraciones construidas socialmente, pues se leen como historias de espantos en vez de relatos moralizantes.

Desde la narración gráfica se presenta una solución estable de comunicación, que permite acceder a espacios multimodales (imagen y el texto) para reconstruir los mensajes connotados de los personajes de la mitología colombiana. Estos personajes exploran un campo de formación social correspondiente al llamado desarrollo moral que busca definir, dentro de las acciones de un individuo, lo que es correcto e indebido en sus comportamientos éticos o sociales para desenvolverse en una comunidad (Kohlberg, 1992).

Cabe resaltar que el planteamiento y desarrollo del proyecto es pertinente en cuanto a la concepción humanista de contribución social y cultural que se postula en la Universidad Santo Tomás, articulada a la disciplina de diseño gráfico, pues las herramientas para la construcción de

la investigación propuesta están fundamentadas en el espacio académico electivo Narración Gráfica, el cual brinda estrategias de creación desde la recopilación de datos, el diseño de los personajes, el planteamiento de la historia, la formulación de un guión y la composición de planos, es entonces partir de estos aportes que se posibilita metodológicamente la expresión de la relación existente entre narración gráfica y mitología.

3. Problema

Si se piensa en el mito como una narración de formación cultural, en las historias del Mohán, la Madremonte o la Llorona pueden rastrearse aspectos del desarrollo moral en cuanto al comportamiento de quienes se acercan a esos mitos, teniendo presente que los fundamentos morales que identifican a un sujeto están comprometidos al bienestar de una comunidad, esta introducción al desarrollo moral fue postulada por Kohlberg explicado en tres niveles del comportamiento, entre los cuales se encuentra el *nivel convencional*, cuyo énfasis está en “los problemas morales desde la perspectiva de un miembro de la sociedad, tomando en consideración lo que el grupo o la sociedad espera del individuo como miembro u ocupante de un rol” (p. 188). Si bien las expectativas sociales de comportamiento del nivel convencional se encuentran en los mitos arriba enumerados, no se identifican a primera vista posiblemente por las formas orales de transmisión a la que los mitos están sujetos, puesto que sus historias privilegian el origen y aspecto físico como características que producen miedo; es en un examen más cuidadoso de las historias que sus existencias se revelan como ejemplificantes, comúnmente de manera negativa.

Muchas de estas representaciones mitológicas de la cultura colombiana se presentan a partir de relatos escritos u orales, sin embargo otros formatos multimodales de comunicación,

como la narración gráfica, pueden contribuir a evocar los actos morales que se ven ocultos en los personajes pertenecientes a esta mitología, por ello se propone la narración gráfica como el soporte de contenido visual, social y cultural de este proyecto; además se favorecerá la reinterpretación de las historias mitológicas para adaptarlas al lector contemporáneo.

La pregunta de investigación para este proyecto es la siguiente: ¿cómo evidenciar, desde la narración gráfica, los comportamientos sociales favorecidos a través de los personajes mitológicos colombianos?

4. Objetivos

4.1. Objetivo general

A partir de los medios vigentes en la narración gráfica, reconstruir los relatos mitológicos colombianos desde las reflexiones que plantean sobre el desarrollo moral.

4.2. Objetivos específicos

1. Señalar los principios conductuales de las acciones morales connotadas en las historias de los distintos personajes de la mitología colombiana.
2. Establecer las bases narrativas y gráficas a partir del rediseño de personajes para evidenciar los comportamientos sociales favorecidos en los protagonistas del mito colombiano.
3. Diseñar los insumos para una narración gráfica que relacione personajes mitológicos colombianos y resalte las concepciones morales que representan.

5. Estado de la cuestión

5.1. Viñetas, cómic y narración gráfica: desambiguación de términos

Para dar cumplimiento a los objetivos planteados en esta investigación, dentro del espacio teórico se aborda el tema sobre narración gráfica con motivo de comprender y explorar la función que cumple como medio de comunicación visual. Considerando que, desde el punto de vista de Eisner (1996), dicho término hace referencia a cualquier estilo de narrativa que a través del uso de la imagen pueda comunicar una idea, este autor postula que la historia es la base de la narración, explicando que “(...) una historia es la narración de una serie de acontecimientos convenientemente dispuestos para ser relatados” (p. 9).

A su vez, Eisner propone lo que se considera la estructura básica que presenta toda historia, inicialmente se encuentra la introducción o escenario, seguido de un problema, el tratamiento del mismo, la solución y el fin. Dicha estructura se puede detallar mejor en la Figura 1.

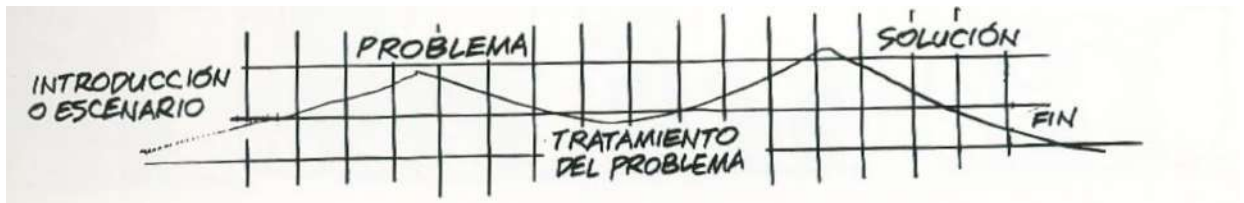


Figura 1. Esquema básico de una historia. (Eisner, W. 1996. La narración gráfica. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/87112594/La-Narrativa-Grafica-Will-Eisner>)

El autor también postula el concepto “arte secuencial”, definido como un “Engranaje de imágenes que configuran una secuencia” (Eisner, 1996, p. 6). Propone, además, que los elementos principales presentes en la narrativa gráfica son la imagen y el texto donde este último, dependiendo de su uso en armonía con la imagen, puede reforzar la interpretación que el autor pretende al exponer al lector (Eisner, 1998, p. 14). Esto puede verse en la Figura 2 ilustrada

por Eisner.



Figura 2. Relación Texto e imagen (Eisner, W, 1998. El cómic y el arte secuencial. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/82177619/El-Comic-y-El-Arte-Secuencial>)

Una vez se expone la imagen y el texto como elementos narrativos, el peso visual y estético son lo primero que aborda un lector en la narración gráfica. Aún así, para comprender mejor este tema es necesario examinar aspectos específicos como el cómic, que sirve como puente para analizar lo que se entiende por narración gráfica. A partir del concepto arte secuencial, el cómic es enunciado como “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (McCloud, 1993, p. 9).

Así, McCloud (1993) expone que el icono es el soporte de construcción para el desarrollo del contenido y composición de un cómic debido a su función como representante de la realidad, pues gracias al icono es posible identificar, distinguir o interpretar a una persona, lugar, objeto o idea. Llevando al autor a afirmar que “Nosotros los seres humanos, somos una raza egocéntrica. Nos vemos reflejados en todo. Atribuimos identidades y emociones donde no las hay. Y transformamos el mundo a nuestra imagen” (p. 32-33).

De allí se deduce que para interpretar o representar algo es más fácil entenderlo si está pensado desde nuestra semejanza. Por ende, los elementos que componen al cómic referidos a su

composición estética (grafismo, color, texto, encuadre) son expuestos como mensajeros para dar importancia al mensaje que es interpretado por el personaje y su espacio con la finalidad de expresar una idea, como se puede apreciar en la Figura 3.



Figura 3. Mensajero y mensaje. una clara descripción de la simplicidad usada desde el icono para representar al autor. (McCloud, S. 1993. Entender el comic: El arte de lo invisible. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/164229230/Entender-el-comic-Mc-Cloud>)

Bien pareciera por lo anterior que, el cómic en relación a la narración gráfica solo dependen del uso de la imagen presentada en secuencia para formar un mensaje y poder transmitirlo. Sin embargo retomando a Eisner y McCloud, Peñalba (2014) precisa que ambos autores tanto desde el cómic como la narración gráfica "(...) excluyen de su definición a la viñeta única, que puede ser considerada una micronarración" (p. 693).

Este autor presenta un singular análisis acerca del contenido narrativo que posee una

única viñeta, sustentandose a partir de la caricatura o viñeta de prensa como puede apreciarse en la Figura 4. retomando el planteamiento de David Carrier, quien “(...) afirma que una caricatura (i.e. dibujo o ilustración) puede ser narrativa si requiere que imaginemos «un momento posterior a la acción»” (Carrier, 2009 citado en Peñalba, 2014, p. 694). ante lo cual Peñalba (2014) asegura. “La viñeta de prensa es un microrrelato, una gota narrativa que, por su brevedad, otorga mayor intensidad a lo que se cuenta desarrollando, en muchos casos, verdaderos hallazgos visuales” (p. 696).



*El Roto, El País, 2 de junio de 2012
Reproducción autorizada por Andrés Rábago*

Figura 4. Viñeta única. Contenedor de tiempo y espacio pasado, presente y futuro (Peñalba, M. 2014. La temporalidad en el cómic. Universidad de Salamanca.

Esto explicaría que, dentro de la narración gráfica el cómic es la presentación de una historia compuesta por viñetas que pueden contener un pasado, presente o futuro, aun así, dicha composición estará dispuesta al mensaje que el autor desee comunicar. Según Peñalba (2014), se entiende que fuera de la imagen en secuencia, la viñeta corresponde a la narración gráfica como un medio narrativo para expresar una idea y al cómic como un elemento significativo para la construcción de un mensaje. Por supuesto, podría pensarse que la definición de *micronarración* postulada por este autor hace referencia a la viñeta como un medio contenedor de diferentes componentes que dan construcción al mensaje, pero la relevancia de este elemento dentro del cómic se ve sustentada en Gubern (1979) quien plantea que el cómic está compuesto por diferentes unidades que dotan al discurso narrativo, dichas unidades las propone como, *macrounidades* significativas, unidades significativas y *microunidades* significativas. De modo que, el llamado *microrrelato* de Peñalba es explicado como una microunidad significativa por Gubern, así:

(...) todos los elementos que definen, componen y se integran en la viñeta: el encuadre (que comprende la composición, decorados, vestuario de los personajes y la tipología), las adjetivaciones (angulación e iluminación) y ciertas convenciones específicas de los comics: el *ballon* (que puede albergar diálogos, sonidos inarticulados, pensamientos y metáforas visualizadas) las onomatopeyas y las figuras cinéticas (pp. 110-111).

De igual manera, Gubern (1979) desglosa las unidades planteadas, iniciando con las *macrounidades significativas* que constituyen a la “globalidad del objeto estético” (párr. 1), es decir lo que propone el cómic a nivel superficial, formato, color y grafismo del dibujante; en un siguiente nivel se encuentran las *unidades significativas*, que engloban el espacio donde se

compone la secuencia, en una sola palabra, la viñeta, a la cual se conoce como microunidad significativa. Concluye así que el cómic es una “(...) estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (Gubern, 1979, pp. 107-110). Así a los conceptos micronarración y microunidades significativas, Peppino (2012), desarrolla el *historietema*, que hace referencia a:

(...) cada signo o grupos de signos de la historieta que son aprehendidos de una sola vez por el lector en función de su relación sintagmática con otros y que confieren una unidad de sentido o paradigmática al relato. El historietema vendría a ser la unidad de significado de una historieta tal y como va siendo interpretada (p. 49).

Al examinar la literatura es patente entonces que en Peñalba, Gubern y Peppino, la viñeta y su contenido retienen la función de la secuencia y la composición de una historia o relato, con igual completitud que una secuencia de viñetas.

Después de examinar el funcionamiento narrativo interno del cómic, es pertinente revisar su potencial comunicativo. Para Peppino (2012) “La historieta, o cómic, es un medio de comunicación que hace uso de imágenes y por lo tanto de signos, pero con unos significantes concretos, eminentemente gráficos, que pueden vincularse o desvincularse de textos acompañantes para articular mensajes” (p. 29); sin embargo para el autor, este potencial se ha visto coartado pues el cómic ha sido:

(...) relegada a la categoría de mero producto para el entretenimiento, la historieta ha sido apartada de los estudios culturales y del ámbito de la comunicación (en el mejor de los casos, ha sido admitida como producto comunicativo de entidad menor) y en ocasiones no considerada como un medio sino como un “género”. (Peppino, 2012, p. 29).

Y, en consonancia con la proliferación de "cómic serios" en el mercado, acercándose a la narración gráfica o al concepto de cómic de Peppino, es pertinente recalcar que:

(...) los comics ya no sólo entretienen, también pueden tener intenciones didácticas, y se han descubierto como una buena arma propagandística que triunfa; sus finalidades se han multiplicado con el paso del tiempo, y se han concebido como una herramienta más dentro de nuestra cultura visual (Rodríguez, 2015, p. 5).

Por tanto, se destaca al cómic como un medio de comunicación que brinda las herramientas necesarias para generar aportes de origen cultural en la sociedad, teniendo presente que en la actualidad del siglo XXI este estilo de narración se ve opacado por la preponderancia de la pantalla sobre el papel (Rodríguez, 2015). El autor también da cuenta de la entrada del cómic y la narración gráfica a la academia a través de los estudios culturales, pues:

En el marco de nuestra realidad, una realidad con memoria histórica y con identidad cultural, es importante el tratamiento del cómic como producto cultural para contribuir con efectividad a la comprensión, la interpretación y la reflexión en el campo de la comunicación, la expresión, la creatividad y la enseñanza (Rodríguez, 2015, p. 28).

La posición de Rodríguez no es única, Eisner (1998) asume una defensa similar al explicar que, "(...) la lectura del *comic book* es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual". (p. 10). Es válido entonces afirmar que el cómic es un potente medio de expresión cultural el cual puede cumplir funciones de educación e instrucción para cualquier público a través del entretenimiento.

En definitiva, el cómic cumple con su función comunicativa si se toma en cuenta que “(...) la literatura es la expresión escrita del entorno social (sentimientos, hechos sociales, deseos, traumas, etc.) del autor” (Rodríguez, 2015, p. 80). Esta idea se puede apreciar en la Figura 5.



Figura 5. Puesta en escena. Pensamientos, sentimientos o deseos del autor, interpretados por un personaje de su imaginario. (Millar, M. & Romita, J. Abril de 2008. ICON cómics).

Ahora bien, cuando se habla del cómic, la novela gráfica o la misma historieta como mediadores para entender la narración gráfica, también se explora que los anteriores son un producto que “(...) ha sido desde su origen un objeto de masas, para las masas” (Turnes, 2009, p. 3). Así la narración gráfica como producto cultural está inmersa en la cultura de masas, una de las formas de entender la cultura popular.

Para el caso, cuando se incluye el término cultura popular como aspecto representante de la narrativa gráfica enfocado al movimiento comercial, se reconoce la definición sobre cultura postulada por Raymond Williams quien dice “(...) cultura puede utilizarse en referencia a las «obras y prácticas de la actividad intelectual y especialmente artística». En otras palabras, aquellos textos y prácticas cuya función principal es tener un significado” (Williams, 1987, citado en Storey, 2002, p.14).

De manera que, Storey (2009) desde la definición propuesta sobre cultura divide esta, en dos categorías: Alta cultura y cultura popular, según el capital cultural necesario para producir y consumir los diferentes textos culturales. A pesar de que inicialmente los cómics, tebeos y manga son parte de la cultura popular de masas, nuevos formatos de narrativas gráficas como la novela gráfica aspiran a acercarse a la alta cultura desde los mismos dispositivos narrativos multimodales.

Con todo y de acuerdo a lo planteado sobre cómic como un formato de la cultura popular, a fin de concretar lo que se entiende por narración gráfica es consecuente dilucidar que:

El concepto que consideramos que engloba todos los aspectos que conjuga el tipo de comunicación al que nos venimos refiriendo es el de *narración gráfica*, por englobar aspectos en común que poseen “cómic”, “historieta” o “tebeo”. Nos quedamos con la idea de que todos estos términos aluden a una secuencia lógica de narración a través de la imagen y el texto. (Rodríguez, 2015, p. 83).

Finalmente, de una parte se pueden concluir dos puntos, el primero se refiere al cómic pensado en un formato vigente de la narración gráfica calificado para contener aspectos culturales, sociales y educativos provenientes de una cultura popular o mejor referida como cultura comercial que posee la finalidad de poner en conocimiento las realidades que un autor quiera expresar; de otra parte, y como segunda conclusión es posible inferir que la narración gráfica es un híbrido de imagen-texto el cual cumple funciones comunicativas, muchas veces puede enfocarse únicamente en la imagen y presentarse a partir de una única viñeta o abarcar todo medio de estructura secuencial (*cómic book*, novela gráfica, *story board*, historieta, tebeos, manga, viñeta de prensa, fotonovela, etc.) con la finalidad de expresar o comunicar algo sin

restricción alguna.

Ya teniendo presente lo que se entiende por narración gráfica, es consecuente explicar que, como medio de comunicación, este pertenece a un soporte de construcción desarrollado del relato.

5.2. El relato, materia prima de la narración

5.2.1. Funciones exponentes del relato

Retomando a Eisner, al inicio del documento se propone que la narración gráfica es sustentada por la construcción de una historia en la cual los acontecimientos están predispuestos para ser relatados. En cuyo caso, el soporte argumental que se refleja de la historia está construido a partir del relato, debido a que:

(...) puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias; está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia, la pantomima, el cuadro pintado (piénsese en la Santa Úrsula de Garpaccio), el vitral, el cine, las tiras cómicas, la noticia policiaca, la conversación. Además en estas formas casi infinitas el relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades (Barthes, 1970, p. 9).

Como ya es evidente, el relato es la base sobre la que se construye todo tipo de narración y se postula como el medio de conexión para el mito y las narrativas gráficas. Además, Barthes propone que “estructuralmente, el relato participa de la frase sin poder nunca reducirse a una suma de frases: el relato es una gran frase, así como toda frase constativa es, en cierto modo el esbozo de un pequeño relato” (p.13). De allí, se puede comprender que la frase es fundamental

para la composición del relato, guardando cierta similitud con la viñeta, porque debe en esencia expresar algo, describir una situación o dar paso a generar una acción.

Así mismo, se encuentra que en función del relato se presentan dos características de suma importancia, debido a que estas permiten generar un campo abierto a la composición de la historia. La primera es expuesta como *distribucional*, que corresponde a una relación significativa entre tiempo y acción en la que se evidencia que cualquier situación tendrá una acción futura y consecuente, para entenderlo mejor Barthes lo ilustra poniendo de ejemplo, como situación comprar un revólver o levantar el auricular, cuya acción futura se verá en el uso del revólver y el auricular en volver a ser colocado en su lugar.

La segunda función se postula como la *integradora*, su composición comprende espacios más generales, esto referente al personaje, allí, se busca identificar indicios que se pueden explorar desde las características psicológicas o del espacio atmosférico en el que se encuentra.

Es natural que las anteriores funciones correspondan en su mayoría a los protagonistas del relato o historia, porque el elemento en el cual recaerá el papel de interpretar una realidad creada es el personaje; esto permite a Barthes (1970) afirmar que “(...) cada personaje, incluso secundario, es el héroe de su propia secuencia” (p. 29). Así probablemente hace alusión a que la construcción de una historia se verá reflejada en el soporte característico (vivencias, personalidad) que aporte cada protagonista a su respectivo mundo.

Una vez hecha esta salvedad, es oportuno esclarecer que la base del relato se manifiesta en la relación autor-lector, ya que es allí donde se establece el propósito de la comunicación; en un sentido se busca expresar una idea (autor) y en otra dirección se espera la recepción de un mensaje (lector). Como lo expone Barthes (1970):

(...) el relato como objeto es lo que se juega en una comunicación: hay un dador y hay un

destinatario del relato. Como sabemos, en la comunicación lingüística, *yo* y *tú* se presuponen absolutamente uno al otro; del mismo modo no puede haber relato sin narrador y sin oyente (o lector) (p. 32).

Basándose en el argumento anterior, la relación entre autor y lector allí mencionada es considerada como *duración*, elemento del cual se dispone al final de una historia siendo este aspecto significativo para la difusión del relato. debido a que, según Genette (1972).

Lo que nombramos espontáneamente así no puede ser sino el tiempo que es necesario para leerlo, pero es demasiado evidente que los tiempos de lectura varían según las ocurrencias singulares y que, contrariamente a lo que pasa en encina, e incluso en la música, nada permite fijar aquí una velocidad “normal” de ejecución. (p.16).

Esta afirmación, más claramente se refiere a una manipulación externa de la historia, la cual recae en el lector; pues aun cuando ya esté desarrollada, solo quien la lee es quien determina el momento en que inicia y en el que acaba la obra de un autor; es decir, el tiempo de duración de la lectura.

5.2.2. Elementos secuenciales del relato

Paralelo a la duración, Genette, postula otros elementos que se manifiestan como componentes del relato, entre ellos se distingue el *orden*, que alude a la composición desde lo temporal a la secuencia. Allí se incluyen las *anacronías*, pertenecientes a un orden temporal, donde se distribuye la secuencia del relato según la necesidad del contexto o como lo define Genette (1972), “(...) las diferentes formas de discordancia entre el orden de la historia y el del relato” (p. 7).

Para precisar en la definición que postula el autor con respecto a las anacronías, estas, se conciben como la alteración de las acciones con relación al tiempo, es decir la posibilidad de que una historia parta desde el problema (nudo), desemboque en la introducción (inicio) y finalmente retome el desenlace (fin) (Genette, 1972).

De acuerdo con las anacronías, se desprenden dos elementos significativos: el *alcance* y la *amplitud*, la última se define como una anacronía que cubre la relación de espacio en la duración de una historia, el alcance hace alusión a un momento que se manifiesta lejano al “presente” (Genette, 1972). Desde un análisis de los conceptos previos se comprende por alcance, como toda acción o situación proyectada en un futuro esto en relación a las vivencias del personaje; por otro lado, la amplitud, se determina en esencia como un lapso de tiempo en el que suceden las acciones del personaje, es decir se presenta en la descripción de un momento de la historia.

Una vez entendido el alcance y la amplitud como herramientas de la secuencia presente en un relato, se encuentra un tercer elemento que refuerza la sucesión de hechos, acciones o consecuencias exhibidas por un autor. La *frecuencia*, que se concibe como “(...) un enunciado narrativo no sólo es producido, puede ser reproducido una o varias veces en el mismo texto” (Genette, 1972, p.20). con la precedente definición, se puede interpretar que dicho elemento es la narración repetitiva de uno o varios eventos que no necesariamente son el mismo durante su descripción.

Según el planteamiento de Genette; de primera mano no es comprensible la función de la frecuencia, sin embargo, con la frase “el sol se levanta todos los días” expuesta por el autor, explica que este evento se presenta diariamente y, aun así, aunque una situación inicie con el mismo sol no quiere decir que ese día será igual al que ha de venir o al que ya pasó. Por ende, se

ha de entender que la frecuencia posibilita establecer un orden en la secuencia narrativa, lo que lleva a Genette a manifestar cuatro proyecciones de la frecuencia.

a) Contar una vez lo que sucedió una vez. Sobra entenderse como una situación que se exhibe una única vez en el contenido del relato, “ayer me acosté temprano”.

b) Contar n veces lo que paso n veces. Este factor se ubica en exponer una misma situación, acción o evento varias veces en la secuencia narrativa. “el lunes me acosté temprano, el martes me acosté temprano, el miércoles me acosté temprano, etc.”

c) Contar n veces lo que ocurrió una vez. La presente acción se manifiesta como una única situación que se es relatada cualquier cantidad de veces. “ayer me acosté temprano, ayer me acosté temprano, ayer me acosté temprano, ayer me acosté temprano, etc.”

d) Contar una vez lo que pasó n veces. Allí es vigente el reconocimiento de una acción repetitiva que es relatada en un solo momento dentro de la historia, “todos los días de la semana me acosté temprano”

5.2.3. Relevancia de los géneros en el relato

Hasta ahora es comprensible que el relato manifiesta diferentes elementos para su composición e incluye factores específicos como los previamente expuestos que sirven en el desenvolvimiento de una historia, una vez hecha esta apreciación, es debido aclarar que una historia puede desenvolverse en diferentes campos de narración y con esto se alude a los espacios que distinguen un discurso de otro (ficción, drama, comedia, novela policiaca, etc.), aquella distinción es reconocida como géneros, que en su aporte “evidencian los rasgos constitutivos de la sociedad a la cual pertenecen” (Todorov, 1996, p. 54).

Naturalmente, son los géneros piezas clave que aportan sentido a la composición de un

relato y facilitan el seguimiento de una narración distintiva de otras, de allí que surja la cuestión de querer saber de dónde se originan dichos géneros en el marco de la historia, a lo que Todorov (1996) implícitamente responde, que cuando se habla del origen que fijan los géneros actuales no es preciso plantear un principio de estos, puesto que cada género establecido hoy es la alteración de uno desarrollado en el pasado. De esta manera el autor esclarece que: “(...) un «texto» de hoy (esto también, en uno de sus sentidos, es un género) le debe tanto a la «poesía» como a la «novela» del siglo XIX, de la misma forma como la comedia sentimental combinaba trazos de la comedia y de la tragedia del siglo precedente” (Todorov, 1996, p. 50).

En efecto, cada género constituye un mundo narrativo, otorgando a quien lo relata tener un amplio campo para la construcción de una historia, en concreto, accede a la creación de un espacio, un tiempo y un protagonista sin la necesidad de rivalizar con otros géneros narrativos. Al respecto de lo entendido se declara que un relato perteneciente a la comedia no exhibirá personajes o un ambiente similar a una historia de suspenso o drama.

Esta descripción, explica desde Todorov (1996) que “(...) gracias a que los géneros existen como una institución es que ellos funcionan como horizontes de expectativas para los lectores, y como modelos de escritura para los autores” (p. 53). Con esto y retomando otro concepto del autor, los géneros revelan los rasgos de la sociedad. Es justo puntualizar que en la participación de cada género sea comedia, ficción, drama u otro. La esencia en la que se construyen debe de apoyar a lector a verse identificado con su entorno cotidiano u ofrecer un escape a una realidad que considere propia.

Inevitablemente con la aclaración que precede se soporta la relación autor-lector, ya que, fuera de los elementos estructurales del relato, los géneros precisan en la creación de un vínculo narrativo donde el sujeto que escucha o visualiza (lector) debe someterse a un mismo espacio del

sujeto que habla o relata (autor). Para comprender mejor esta afirmación Todorov expone dos eventos del relato uno brindado desde el autor y otro que precisa el lector. Dicha relación se puede apreciar en la Figura 6.

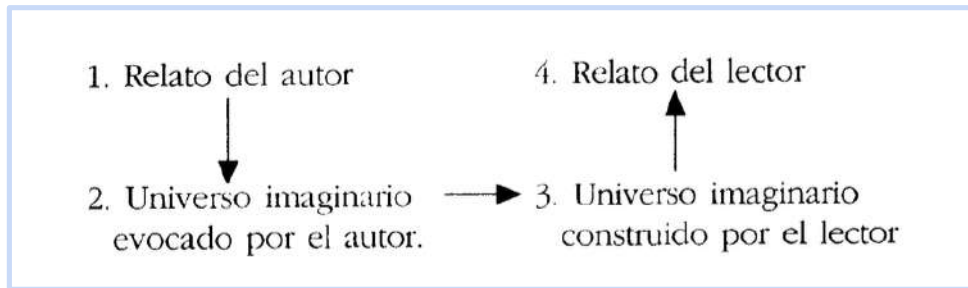


Figura 6. Relación autor - lector, a partir de la creación de un relato o historia, allí se evidencia que cada individuo aporta una narración desde su imaginario personal.
(Todorov, 1996, Los géneros del discurso. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/129559141/Todorov-Tzvetan-Los-generos-del-discurso>)

5.2.4. Discurso en función del relato

De la evidente relación autor-lector que se ha manifestado a lo largo del apartado sobre el relato con Todorov y la importancia que los géneros representan en la identificación del discurso, en relación con el autor se determina que “Dentro de nuestra tradición sociocultural de la comunicación literaria, ha habido una tendencia a *marcar* tipos de discurso con una función literaria” con esta cita se pretende inferir en un posible sustento que precisa la delimitación otorgada a los géneros en un discurso para hacer distinción de ellos, manifestando así que “(...) el estudio literario se ha concentrado clásicamente en “*marcas*” textuales obvias, es decir, rasgos específicos que, en combinación ocurren pocas veces en otros tipos de discurso” (Van Dijk, 1980, p. 120).

Con la presente aclaración realizada por Van Dijk, se encuentra que las transformaciones explicadas por Todorov acerca de que cada género de hoy es la evolución de uno que le

antecede; en el autor que propone las “marcas” como un distintivo otorgado a las variadas clases de discurso, se halla que la narrativa de un discurso permanece contenida en los fragmentos de otro. A lo cual se propone que:

Estas marcas son específicas al tipo de discurso literario: una novela estaría marcada con respecto a otras narrativas, como la narrativa cotidiana, un discurso historiográfico, o la descripción de un evento en el periódico. Igualmente, los poemas estarían marcados con respecto a canciones, fragmentos de discursos cotidianos como una conversación, un anuncio, un juego de palabras, etc. (Van Dijk, 1980, p. 120).

Admitiendo que las “marcas” están propuestas como un distintivo contenedor de discursos y en similitud con los “géneros” los cuales delimitan un marco de imaginación en el desarrollo de un relato, cabe señalar que, Van Dijk proporciona diferentes elementos del discurso los cuales desembocan en la narración introduciendo con ello que “(...) el discurso es *usado*, como *acción*, en los procesos de la comunicación” (p. 97). De acuerdo con esto, los elementos expuestos por el autor pueden ser enunciados como la base del discurso en composición de un relato.

Desde este punto de vista, es posible atender el uso de *microestructuras* que buscan “(...) denotar la estructura *local* de un discurso, es decir, la estructura de las oraciones y las relaciones de conexión y de coherencia entre ellas” (p. 45). En un intento por explicarse de manera coloquial este primer elemento, es consecuente describirlo como la conjugación de oraciones aleatorias en las que se buscan un componente en común, pretendiendo unir las con el propósito de pasar al segundo elemento, la *macroestructura* que bien puede enunciarse como “la reconstrucción teórica de nociones como “tema” o “asunto” del discurso” (p. 43). Basado en la

definición que proyecta el autor, se deduce que este elemento es el todo en la unión de las oraciones, es decir, la composición de un párrafo del cual se revela el propósito de una historia, en consecuencia, tema o asunto es la simplificación de un relato en una idea. Con motivo de entender mejor se ejemplifica con un fragmento de un cuento con el cual Van Dijk busca explicar lo pasado:

Por fin Laura iba a hacer un viaje en avión. Tomaron un taxi hasta el aeropuerto donde, después de enseñar sus boletos, pasaron al mostrador para entregar sus maletas. Tuvieron que pasar la puerta de seguridad y caminar hasta la sala de espera, antes de abordar el avión... (p. 44).

La alusión que busca tema o asunto al ser referidos como un método de simplificación, es enunciar el anterior fragmento como el resumen a la descripción de lo que trata su contenido, en este caso “cómo Laura tomó un avión”. Una vez realizado el proceso de contención de oraciones siendo encasilladas como macroestructura, esta se desenvuelve en lo que Van Dijk llamó *superestructuras* que “puede caracterizarse como la forma *global* de un discurso, que define la ordenación global del discurso y las relaciones (jerárquicas) de sus respectivos fragmentos” (p. 53). El presente elemento, en contraste con la microestructura que trata de la recopilación local, es decir la unión de oraciones; una superestructura se concibe como la unión de todos los fragmentos que se halla recopilados en la macroestructura, llegando a su propósito final que es el contenido de la historia.

Con todo y lo anterior, es esencial concluir que un relato es la manifestación escrita o verbal constituida por minuciosos elementos que se hallan vigentes en el discurso y evocan parámetros estructurales que se deben idear en una secuencia narrativa. Finalmente, con motivo

de dar paso al tema de mitología y en relación al relato como soporte de la narración gráfica, se retoma a Barthes quien examina el argumento mitológico desde Lévi-Strauss, enunciando que el relato mítico posee tres componentes estructurales (pp. 46-49):

1) Armazón: estructura base del relato que se postula en un espacio temporal situado en un antes y un después, con la función de descomponer en secuencia el discurso mitológico dividiendo las acciones del personaje de los sucesos en su entorno.

2) Mensaje: presenta dos funciones: (i.) narrativa, su cometido recae directamente en los personajes, quienes son presentados en una secuencia de acontecimientos, la cual busca centrarse en la situación-acción, es decir describir el origen y actuar del protagonista; (ii.) estructural, su función es la reunión de la secuencia de acontecimientos para la descripción de los eventos consecuentes, esta descripción es la relación entre el personaje y sus acciones con unas respuestas a futuro.

3) Código: se encarga de la interpretación problemática de los acontecimientos hallados en el discurso, esto posiblemente es lo que define al mensaje, con más claridad, se refiere al detalle que compone el entorno de la historia (personajes, ambientes, tiempo, situaciones, consecuencias).

5.3. El mito

Al enunciarse los componentes anteriores como parte una estructura que se fomenta al momento de narrar un relato mitológico, se vuelve esencial determinar, ¿qué es el mito?

En la mayoría de los casos a partir de la definición que se encuentra en cualquier diccionario se puede encontrar sobre mito, que este se relaciona con la fábula, una historia de acción o ficción de relatos maravillosos, que muchas veces se sitúa en espacios fuera de tiempo

representados por héroes, dioses o monstruos. (Enciclopedia Ilustrada La Fuente, 1976 & Real Academia Española 2017.)

Pero esta descripción no ofrece un panorama completo, la idea de que el mito se relaciona simplemente con narraciones maravillosas es algo discutible, pues si bien es cierto que la afirmación anteriormente mencionada es válida, es preciso aclarar que el mito posee una reflexión de mayor profundidad, hallándose de este modo una variedad de acepciones reunidas en la documentación de Prat u otros autores que concretan el pensamiento que se posee acerca del término.

5.3.1. Definiciones del mito

Luego de las indagaciones realizadas, y para identificar lo que se entiende por mito es posible exponer en palabras de Prat (2007) que “Ya en la antigüedad clásica, y durante muchos siglos, el mito se consideró como un relato que los hechos no apoyan, y muchas veces fue relegado a la categoría de 'cuentos de viejas' ” (p. 1). Posiblemente esta concepción que se obtiene del término se pueda ligar a la postura de Campbell (1959) el cual explica que el mito es:

(...) la entrada secreta, por la cual las inagotables energías del cosmos se vierten sobre las manifestaciones culturales humanas. Las religiones, las filosofías, las artes, las formas sociales del hombre primitivo e histórico, los primeros descubrimientos, científicos y tecnológicos, las propias visiones que atormentan el sueño, del fundamental anillo mágico del mito (p. 10).

Basándose en el pensamiento de Campbell en relación al hombre primitivo y sus manifestaciones culturales, si mito se piensa como un relato inédito sin argumentación alguna, probablemente es correcto creer que se trate de simples hechos fantásticos, sin embargo al

plantarse en la postura de Hamilton se determina que “(...) los mitos se consideraban una ciencia primitiva, el resultado de los intentos del hombre por explicar lo que veía a su alrededor” (Hamilton, 1942, citado en Prat, 2007, p. 2).

Es decir que el mito posiblemente ha sido un medio narrativo en el que se buscaba representar todo lo desconocido por el hombre, probablemente su origen mismo como el origen del mundo que lo rodea. De esta afirmación Prat (2007) respondería que:

El mito fue entonces concebido como un relato alegórico, como una ciencia rudimentaria, como un producto de la fantasía artística, como una distorsión de la historia, como una enfermedad de la lengua, como una creación animista, como una degeneración del pensamiento religioso, como una proyección de fenómenos astrales, como una explicación del rito, como un recuerdo de un parricidio primordial, o como un producto del inconsciente colectivo (p. 1).

Pues bien, pareciera por todo lo anterior que el mito en relación a la fantasía solo buscase la explicación al origen de las cosas, y con ello no se estaría lejos de la definición que se presenta por mito como un relato fantástico del imaginario del hombre, aún con esto, se revelaría que el mito es “una especie de ciencia incipiente, codificación simbólica de la historia y relato que expresa valores e ideales” (Rogerson, 1974, citado en Prat, 2007, p. 2).

He aquí que el mito se separa de una explicación fantástica al origen de las cosas y se postula como un relato en reconocimiento de los valores e ideales, en palabras más académicas se “concibe el mito como el producto del pensamiento simbolizador del ser humano” (Frederick citando en Prat, 2007, p. 04). Con esto en mente, se puede deducir que un mito está relacionado al individuo en cuanto todo aquello que lo identifica como hombre (ideales, valores, deberes,

derechos) pueda llegar a ser aplicado en su entorno. Es así como el mito corresponde al individuo colectivo, pues en relación a las narraciones identificadas en lo heroico y lo divino es que se llega a concebir que:

(...) el mito es un modelo para las sociedades, pues se manifiesta como una historia sagrada que narra un acontecimiento que ocurrió en el tiempo primordial de los orígenes; el mito es siempre un relato de una creación, cuenta cómo algo llegó a ser. Esta historia se considera verdadera, pues narra realidades, y sagrada, porque estas realidades son producto de seres sobrenaturales (Eliade, 1957 ,citado en Prat, 2007, p. 5).

De tal modo que, se precisa al mito como un medio correspondiente a la calidad de vida de una sociedad, pues es en sus argumentos narrativos que se desarrollan los conceptos éticos y morales que debe suscitar un individuo en pro de una comunidad, es decir, planteado desde una visión más filosófica, Platón “Aconsejó que los futuros ciudadanos de la república ideal comenzarán su educación literaria con el relato de mitos, antes que con simples hechos o enseñanzas, llamadas racionales” (Platón citado en Bettelheim, 1994, p. 43).

Esta afirmación se concreta al mencionar que los mitos, como portadores de historias, llegan a verse inmersos en el desarrollo de las sociedades (República ideal) fomentando en el individuo las bases necesarias para su contribución en comunidad.

5.3.2. Clases o categorías del mito

Reflejando lo que hasta el momento se ha dicho, es posible justificar al mito como “una explicación a todo, ya sean las leyes naturales, las estructuras sociales, la ética o la dinámica de la psiquis individual, pues cada mito presupone una cosmología y contiene un sistema teórico

completo” (Austin, 2002, citado en Prat, 2007, p. 5).

Basándose a lo que precede el autor sobre cada mito y un sistema teórico completo se encuentra que los mitos presentan una clasificación general la cual abarca un espacio de explicación detallada a todos aquellos relatos que suponen aclarar las curiosidades del hombre.

En dicha categorización inicialmente encontramos el mito *cosmogónico* o de creación, en el cual “(...) explican los orígenes del mundo y de la vida de los hombres; y en la misma forma, los orígenes remotos de sus instituciones y costumbres”. Dando paso así a los mitos *etiológicos*, los cuales explican el origen de los seres y de las cosas. De este modo se incluyen los *escatológicos*, pues estos buscan explicar el origen de los pueblos y el fin del mundo. Permitiendo enfocarse en los mitos *morales* que se manifiestan como una lucha entre el bien y el mal representada en su mayoría por héroes, dioses o demonios. Finalmente son exhibidos los *antropogónicos*, que pueden tratar sobre la aparición del hombre. (Ocampo, 2012, pp. 16-17).

Paralelamente en relación a Austin y la clasificación expuesta, el mito puede resumirse en “una realidad compleja que puede ser abordada e interpretada desde diferentes perspectivas” (Vallejo, 2008, p. 57). Al mencionarse perspectivas se alude a que la pasada categorización, por ende puede, ser estipulada en un abanico más amplio de clasificación hallándose de tal manera los siguientes, estos propuestos por Vallejo (2008):

a) Mitos indígenas o tribales: En esta rama de la mitología se precisa la hierofanía o revelación de un misterio, es decir se busca la explicación al origen del mundo, el hombre, los fenómenos naturales, la muerte y las instituciones sociales, tales descubrimientos recaen en los héroes civilizadores como valor simbólico de una sociedad en evolución.

b) Mitos arcaicos: La manifestación de estos mitos, está mayormente representada por el fin del mundo, allí la intervención de los héroes se encuentra relacionada a la superación de la

condición humana.

c) Mitos clásicos: Esencialmente reconocidos por su influencia en el desarrollo de los pueblos griegos y romanos, su mayor papel es la intervención en el relato mítico oral transcendido a formas literarias, aquí prevalece el cambio en el modo de la narración mitológica.

d) Mitos cristianos y no cristianos: Los pertenecientes a esta categoría representan la conducta moral del individuo, su origen en los pueblos campesinos de Colombia se debe en mayor parte a los mitos mixtos, una fusión entre los mitos procedentes del simbolismo cristiano, las culturas americanas nativas y las tradiciones africanas exhibidas por los esclavos. En estos mitos se ejerce el cumplimiento de la ley. (Vallejo, 2008, pp. 65-68).

No es extraño que tanto esta como la pasada clasificación se encuentren ilustradas en campos generales a contextos culturales de cualquier sociedad, pues la finalidad de un mito recae en identificar no solo el aspecto de un individuo, sino también su contribución a nivel colectivo. Por ende, al respecto del contexto cotidiano y cultural colombiano se halla que, en su pensamiento mítico, Ocampo (2012) ofrece cierta clasificación correspondiente al folclor campesino en Colombia:

1) Los mitos astronómicos: Reflejan la vivencia en la cotidianidad y permanecen relacionados a las labores agrícolas y a los ciclos de los sembrados y cosechas.

2) Los mitos de caudillos y héroes civilizadores: En estos se hallan las deidades civilizadoras o caudillos salvadores que enfocan sus enseñanzas en alcanzar la sociedad ideal.

3) El mito de la sociedad ideal o tierra sin mal: Dicha mitología representa la intervención del héroe en función de las sociedades planteándose como objetivo la utopía de los seres humanos.

4) Los mitos de animales: Se encuentran identificados por ser las manifestaciones que

simbolizan los vicios y virtudes en los pueblos.

5) Los mitos de demonios y espíritus del mal: allí se reconocen a los seres malignos como representantes de la calamidad, la enfermedad, la catástrofe y todo lo negativo del pensamiento humano y natural. (pp. 52-101).

Al llegar a este punto, la clasificación propuesta por Ocampo permite introducirse en los aspectos del término mito desde una concepción colombiana. Allí, Abadía (1981) se encarga de definir este concepto instaurado desde este contexto explicando así que mito es, “(...) una serie de personificaciones de las fuerzas naturales que gobiernan la vida del pueblo” (p. 154).

Resulta además relevante que, a partir de esta definición desde el enfoque en las raíces culturales, los mitos en Colombia proponen una clasificación correspondiente a las denominadas personificaciones de las fuerzas naturales. Reconociendo de este modo lo que Abadía (1981) llama, mitos *mayores*, los cuales “constituyen una especie de deidades tutelares”. De esta clasificación también se encuentran los mitos *menores* que son representados por “genios maléficos o traviesos”. Entre los últimos se hallan los mitos de *espantos* los cuales manifiestan “visiones o sugerencias que se emparentan con los espíritus o ánimas de los muertos” (p. 154).

5.3.3. Funciones del mito

Correspondiente a las diferentes clasificaciones se observa que en contexto cada una posee un propósito al momento de difundir un mensaje, pues es en los mitos que se contiene toda una estructura social construida por el hombre en lo que se incluyen las ciencias, la filosofía, la religión, la ética y la moral, e inclusive aspectos de la existencia universal.

En dado caso, el mito cumple un papel importante en la representación de una comunidad debido a que allí recae el reconocimiento a la existencia de una sociedad o, como lo explica Dumezil “El país que no tenga leyendas – dice el poeta – está condenado a morir de frío. Es

muy posible. Pero el pueblo que no tenga mitos está ya muerto” Este, es el grito del mito que “(...) expresa dramáticamente la ideología de que vive la sociedad” (Dumezill, s.f. Citado en Rodríguez, 1980, p. 7).

Al determinarse la expresión “vive la sociedad” se abre una línea de indagación importante, pues en el contexto que rodea el mito se amparan todos los objetivos, metas, ideales y expectativas que un individuo puede poseer en pro de una identidad colectiva, es decir un bienestar común. Pero estos propósitos que se hallan en el hombre no se encuentran en la superficie del mito puesto que “(...) las imágenes clave se esconden como agujas en grandes pajares de anécdota y racionalización secundarias” (Campbell, 1959, p. 142).

A lo largo de la revisión documental se entiende que en consideración del mito la relevancia religiosa o los valores sociales están constituidos en “(...) justificar los paradigmas y estructuras de las comunidades humanas” (Prat, 2008, p. 2). En otras palabras, entre las funciones del mito se encuentran las *Mutuas expectativas interpersonales* o bien llamadas *relaciones, y conformidad interpersonal* denominadas por Kohlberg (1992), quien postula tres niveles del comportamiento moral del cual interesa abordar el *nivel convencional*, debido a que este explica que un individuo debe actuar según lo esperado por los demás (p. 188). Lo mencionado aquí puede verse reflejado a continuación en la Tabla 1.

Tabla 1. Desarrollo moral. cuadro de Kohlberg. (Kohlberg, 1992, Psicología del desarrollo moral. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/97151683/Kohlberg-Psicologia-Del-Desarrollo-Moral>)

Nivel I: Preconvencional. Estadio 3: Moralidad heterónoma.	Evitar romper las normas sólo por el castigo, obedecer por obedecer y evitar causar daño físico a personas y al propiedad.	Evitar el castigo, y el poder superior de las autoridades.	<i>Punto de vista egocéntrico.</i> No considera los intereses de otros ni reconoce que sean diferentes de los propios; no relaciona dos puntos de vista. Consideración física de los hechos antes que los intereses psicológicos de otros. Confusión de la perspectiva de la autoridad con la suya propia.
Nivel II: Convencional. Estadio 3. Mutuas expectativas interpersonales, relaciones, y conformidad interpersonal.	Vivir en la forma en que la gente de alrededor espera de uno o lo que la gente en general espera de su papel de hijo, hermano, amigo, etc. Ser bueno es importante y significa que se tienen buenas intenciones, preocupándose por los demás. Significa también mantener unas mutuas relaciones de gratitud, lealtad y confianza.	La necesidad de ser una buena persona ante uno mismo y ante los demás. Cuidar de otros. Creencia en la regla de oro, deseo de mantener las normas y la autoridad que mantengan los estereotipos de buena conducta	<i>Perspectiva del individuo en relación con otros individuos.</i> Conciencia de sentimientos compartidos que tienen pertinencia sobre los intereses individuales. Relaciona puntos de vista a través de la Regla de Oro concreta, poniéndose en el lugar de otra persona. No considera todavía la perspectiva del sistema generalizado.

Nivel III: Postconvencional. Estadio 5. Contrato social o utilidad y derechos individuales.	Ser consciente de que la gente mantiene una variedad de valores y opciones, que la mayoría de los valores y normas son relativos a tu grupo. Estas normas relativas deberías sin embargo, mantenerse en interés de la imparcialidad, y porque son el acuerdo social. Algunos valores y derechos como <i>la vida</i> y <i>la libertad</i> . Deben también mantenerse en cualquier sociedad e independientemente de la opinión de la mayoría.	Un sentido de obligación hacia la ley por el contrato social que uno tiene de hacer y ser fiel a las leyes para el bienestar de todos y la protección de los derechos de todos. Un sentimiento de compromiso, libremente aceptado hacia los amigos, la familia y obligaciones de trabajo. Interés porque las leyes y obligaciones se basen en un cálculo nacional de utilidad total, «lo mejor posible para el mayor número de gente»	<i>Perspectiva anterior a las sociedad.</i> Perspectiva de una conciencia individual racional de los valores y derechos anteriores a los contratos y compromisos sociales. Integra perspectivas por mecanismos formales de acuerdo, contrato, Imparcialidad objetiva y debido proceso. Considera los puntos de vista legal y moral; reconoce que a veces entran en conflicto y encuentran difícil integrarlos.
--	---	---	---

No obstante, el mito como identificador de una cultura también explica el origen de las cosas, de allí parte su concepción general. Sin embargo, este es un concepto que puede poseer el rol de crear estándares sociales o como lo expresa Eliade, crear modelos para las sociedades. De igual modo exhibir lo que se interpreta al respecto de los fenómenos naturales que explicado en Abadía se refiere a las personificaciones de estas fuerzas.

En tanto estas funciones explicativas se vuelve consecuente manifestar que cada una de estas puede estar pensada en el cumplimiento de las normas convenientes al desarrollo moral, pues éste, con relación al mito acentúa en el enfoque *cognitivo-evolutivo* el cual “(...) se centra en la dimensión de conocimiento y enfatiza el desarrollo de reglas y la adquisición de principios

universales” lo que conlleva a “explicar cómo el individuo estructura un orden moral externo” (Barra, 1987, p. 8). Fuera del desarrollo teórico explicado por Barra, lo anterior pretende determinar que un individuo desde el inicio de su vida desarrolla afinidad con las reglas estipuladas por una sociedad ayudando le a moldear su manera de actuar en comunidad.

En otros aspectos, lo estipulado por Barra se determina a partir de la *Perspectiva socio-moral* la cual “(...) se refiere al punto de vista que el individuo toma al definir los hechos sociales o los valores sociomorales «deberes»” que en relación a las funciones del mito como modelos para las sociedades está situado en el *nivel convencional* del cual se observó en la Figura 7 como *Nivel II* o *Estadio 3* que según el autor, este pretende el “(...) (1) interés por la aprobación social; (2) interés por la lealtad a las personas, grupos y autoridad; (3) interés por el bienestar de otros y de la sociedad” (Kohlberg , 1992, p. 190). La anterior afirmación se entiende como las ya denominadas expectativas interpersonales mutuas.

Paralelamente con el propósito de concluir, se ha de resaltar que en todos los aspectos mencionados referente al mito es posible determinar que este es la manifestación patrimonial y tradicional que posee cualquier cultura. Mito, es la trasmisión de identidad que puede reflejar desde los comportamientos más básicos del hombre en la sociedad hasta las explicaciones más inéditas no entendidas por la ciencia. En palabras más simples, mitos son las vivencias mismas de una cultura que busca trascender de una generación a otra, pues ya lo dijo Pierre, “El mito solo permanecerá vivo si sigue siendo contado, de generación en generación, en el transcurso de la existencia cotidiana” (Pierre ,1997, citado en Prat, 2007, p. 6).

5.3.4. Argumento mitológico a partir de Bettelheim

Ahora bien, de lo entendido sobre mito e incluyendo la relación perteneciente al desarrollo moral consistente en este tipo de relatos, cabe referir que poseen gran influencia de la

vida en convivencia generando un consciente del comportamiento individual acorde con el prójimo. Los mencionados comportamientos pueden trascender de generación en generación lo que en dado caso se infiere que el mito en su forma básica como relato oral siempre se verá expuesto a cambios, debido a que en muchas situaciones desde quien narraba se “(...) pensaba que era de mayor interés para los oyentes, según sus inquietudes del momento o según los problemas concretos de su época” sin embargo los mitos, alcanzan su “(...) forma definitiva en el momento que se ponen por escrito y dejan de estar sujetos a continuos cambios” (Bettelheim, 1994, p. 29).

De esta manera, la mayor parte de los mitos que en la actualidad se encuentran están inmersos en libros los cuales de la mano de recopiladores mantienen la esencia de los personajes que en ellos habitan, esto, en el caso del mito colombiano que de momento cuando se piensa en dichos relatos se encuentra que desde la mirada de Bettelheim (1994) “Todo lo que se expresa en el mito es una dificultad insuperable y la derrota consiguiente” (p. 234). Pues este autor considera que el mito es “pesimista” a lo cual afirma que el final en “los mitos suele ser trágico” (p. 46).

Lo dicho hasta aquí, en consecuencia con el autor no se refuta en la mirada trágica que pueden poseer los mitos cuando se piensa en el contexto colombiano, dado que muchos de sus personajes llegan a presentar resultados drásticos al momento de empatizar con un individuo o desde su mismo origen contener un evento dramático. Póngase de ejemplo el mito de la Llorona, que en la mayoría de los casos es presentada como un “espíritu de mujer que mató a su niño”, al menos así la suscita Ocampo, por otro lado, se puede encontrar que en relación al público dicho espíritu “espanta y aterroriza a los padres irresponsables” concebida así por la Casa Editorial El Tiempo.

Si bien se entiende la postura de Bettelheim, este nos refiere al mito como un evento o situación ligado a la vivencia desde la desgracia o la catástrofe pero su postura está planteada en referencia a los cuentos de hadas debido a que, en su exploración por la educación y fomentación de carácter en los niños este infiere en un punto relevante de la sociedad cuando dice:

Muchos padres están convencidos de que los niños deberían presenciar tan sólo la realidad consciente o las imágenes agradables y que colman sus deseos, es decir, deberían conocer únicamente el lado bueno de las cosas. Pero este mundo de una sola cara nutre a la mente de modo unilateral, pues la vida real no siempre es agradable. (Bettelheim, 1994, p. 11).

Con la insinuante afirmación de que “la vida real no siempre es agradable” se vuelve imprescindible reconocer el nivel convencional exhibido por Kohlberg (1992), el cual demanda que los actos del hombre estarán ligados a “La necesidad de ser una buena persona ante uno mismo y ante los demás” (p. 188). Exponiendo al individuo a la libertad de ser juzgado por una sociedad. Es decir, que en la complacencia de un sujeto para consigo mismo y su entorno “Los mitos proyectan una personalidad ideal que actúa de acuerdo con las demandas del super-yo” (Bettelheim, 1994, p. 51). En palabras más y palabras menos el mito es el catalizador de los objetivos que espera la sociedad posea el hombre y el soporte que tiene el hombre para plasmar sus ideales en la sociedad.

5.4. El papel del personaje

Continuando con Bettelheim (1994) se entiende que la prioridad del mito es el super-yo el cual está representado por los dioses y tiene como función exigir las complacencias más excesivas que posee un individuo. Por ende, estas historias, dice Bettelheim, no pueden ser

representadas por un simple mortal; de allí que dichas narraciones se han protagonizadas por lo que se conoce como héroes. (p. 47). De lo cual incluye que el personaje mitológico es único en este universo, debido a que cada evento, situación y momento de la historia son sucesos que:

(...) no podría haberle ocurrido a ninguna otra persona ni de ningún otro modo; tales eventos son grandiosos, inspiran temor y no podrían haberle sucedido a ningún vulgar mortal como tú o yo. La razón de que sea así no es porque lo que sucede sea milagrosos, sino porque se describe como tal (Bettelheim, 1994, p. 46).

Además, Barthes (1970) expone que “(...) cada personaje, incluso secundario, es el héroe de su propia secuencia” (p. 29). Es deducible entender que los personajes son el acontecimiento central de una obra pues en estos reposa el papel argumental de un relato. Respecto a esto se entiende por *personaje* como un elemento primordial para la presentación de cualquier historia debido a que “está presente en todas las narraciones, ficticias, históricas, jurídicas y noticiosas del hombre” (Baiz, 2004. P. 2). Esto corresponde a que cada etapa en el desarrollo de una historia sea para un cómic, un mito o una novela, los encargados de identificar dichas anécdotas son los personajes. Por ende, cuando desde Bettelheim se habla sobre el personaje mitológico como un único protagonista es específico en cuanto se refiere a su contexto y a las necesidades que en él surgen. Pero, el papel que representa un personaje no se encuentra ligado solo al contexto y el ambiente de una historia sino también dicho protagonista debe poseer una estructura que lo diferencia del resto de intérpretes que en la obra se manifiesten. Pues, un personaje de un modo u otro es un arquetipo creado a partir de una persona, y sin embargo no son lo mismo.

Aludiendo a lo anterior Baiz (2004), se refiere a esto diciendo:

(...) la diferencia entre personaje y persona concede al primero su existencia: el personaje es todo aquello que la persona no es. No obstante, tanto la identidad como la diferencia, proceden de un supuesto: el de que el término persona alude a una suerte de concepto primitivo, intuitivamente aprehensible que –en el peor de los casos- describe un aspecto de la “realidad” (p. 11).

Desde esta concepción académica se puede entender que los personajes se constituyen teniendo como modelo a una persona, pero exigen características que los originales no siempre pueden poseer y no necesariamente se habla de representaciones súper humanas, de igual modo también se puede tomar concepciones de principios éticos o morales radicales, como puede verse en la Figura 7. Pues allí el personaje de Sanji de la serie anime/manga conocida como *One piece* puede poseer rasgos psicológicos como físicos de una persona real, pero como personaje estas características se manifiestan más allá de lo que un hombre normal podría hacer o decir.



Figura 7. (La presente imagen posee una lectura de derecha a izquierda) La caballerosidad, un acto de respeto y valoración a una mujer. En esta escena el personaje expresa sus principios de no levantar mano a una dama aun cuando su vida pueda depender de ello. Recuperado de <http://inmanga.com/ver/manga/One-Piece/403/bfa1af67-8225-40a6-ae02-d7b8de38afc2>

De acuerdo a lo expuesto hasta el momento se resalta “(...) entonces que el personaje no es idéntico a la persona como entidad material (o psicológica o social), sino que se construye alrededor de una idea” (Baiz, 2004. P. 11). A *grosso* modo se habla de las expectativas plasmadas de un autor en el protagonista de su historia. Aun con esto, dicha personificación concebida como una idea o entidad material supone poseer una existencia psicológica la cual brindará riqueza argumental a una historia. Sin embargo, contrario a lo dicho, Galán (2007) expone que “La teoría narrativa, dicen, debe evitar las esencias psicológicas, los aspectos del personaje sólo pueden ser “funciones”. En definitiva, sólo quieren analizar lo que los personajes hacen en una historia, no lo que son” (p. 1).

Una vez expuesta esta postura inicial del autor, se encuentra que no necesariamente dicha afirmación es concreta y única, pues al ponerse en discusión que un personaje cualquiera sin importar el eje de la historia en la que se encuentre este posiblemente deberá de poseer una identidad propia que permitirá al consumidor distinguirlo de otros protagonistas, puesto que si se toma en consideración que los personajes son el arquetipo, clon o copia de una persona sus características serán tan variadas como las estrellas mismas.

De allí, se refleja que dentro de la investigación de Galán (2007) la construcción de un personaje está enfatizada en tres ejes primordiales, descripción *física*, *psicológica* y *sociológica*.

Lo que lleva a este autor afirmar que:

Todo personaje, al igual que toda persona real, posee una postura u opinión ante un acontecimiento –aunque esta postura sea simplemente pasiva– y un punto de vista que puede servir para identificarnos con él. Por otra parte, los valores y las actitudes son otro modo de mostrar una posición, una inquietud. Otros detalles pueden ser las acciones, el comportamiento, el uso del lenguaje, los gestos, la ropa o el modo en el que afronta una

situación. (pp. 3-4).

De lo dicho por el autor en apreciación a una persona real y el personaje como fruto de una imitación. Por ejemplo, al Ermitaño Iracundo perteneciente a la mitología colombiana, el cual cuenta que un hombre conocido como Nicolás el ermitaño, entregó su vida a Dios en la oración pero que se reveló ante él con ira, envidia y desilusión. Pues Nicolás no aceptaba que Dios redimirá a Proto un vecino suyo dedicado a la vagancia que antes de morir se arrepintió. Por ende Proto fue recibido en el reino de los cielos, por otro lado, Nicolás fue condenado a padecer en el infierno (Ocampo, 2012, p. 287).

Este personaje de la mencionada mitología, es la personificación del egoísmo que puede poseer una persona, es decir, Nicolás el ermitaño es capaz de razonar, sentir y pensar porque en esencia posee un aspecto psicológico extraído de un modelo real. Referido a esto explica Galán (2007):

Por tanto, lo primero que debemos tener en cuenta es que un personaje no existe por sí solo, es decir, aislado, sino que aparece siempre en un contexto, con unas influencias culturales según su origen étnico, social, religioso o educativo, en un lugar y un período histórico y con una profesión definida o, en caso contrario, carente de ella. Todo esto son rasgos que determinarán su forma de hablar, su modo de vestir, su modo de actuar y de pensar; es decir, que conformarán su psicología (p. 3).

Es a partir de este punto que Galán, exponiendo a Escalonilla, extrae cuatro características referidas al temperamento que puede poseer una persona y se pueden reflejar en un personaje manifestando de este modo lo que probablemente hace único a un individuo.

1) Temperamento sanguíneo: constituye a individuos sociales con actitudes de comunicación y liderazgo, capaces de afrontar las adversidades de la vida, pacientes, equilibrados y simpáticos los cuales pueden analizar con calma cualquier problemática y brindar una solución, este tipo de personajes se identifican por la honestidad y la seguridad en sí mismos llegando a contagiar sus estados de ánimo.

2) Temperamento colérico: allí se observan las características de un personaje impulsivo y sin control en sus emociones con frecuencia son protagonistas de la inestabilidad y las explosiones de ira y recurren a las decisiones precipitadas sin consideración alguna.

3) Temperamento flemático: esta clase en particular representa personas o personajes imperturbables, con autocontrol en sus emociones y poca expresividad, siempre con una postura imparcial mayormente reconocidos por pasar desapercibidos.

4) Temperamento melancólico: la cabida de estos personajes es identificada por una postura tímida y sensible, los cuales tienden a avergonzarse con facilidad y están representados por la falsedad emocional debido a que tienden a la mentira para ocultar sus sentimientos, este tipo de personajes provocan compasión y brindan una imagen única de desamparo y fragilidad.

Con esta respectiva clasificación, se fomenta la construcción psicológica de un personaje y se constata la importancia que poseen los personaje como elementos dentro de una narración. Al respecto, por ejemplo, La Llorona ilustrada en la Figura 8. La cual podría describirse como un personaje de temperamento colérico, pues entre muchas de las historias que se cuentan de este espectro destaca su inestabilidad emocional además de la decisión apresurada de matar a su propio hijo por un despecho amoroso.

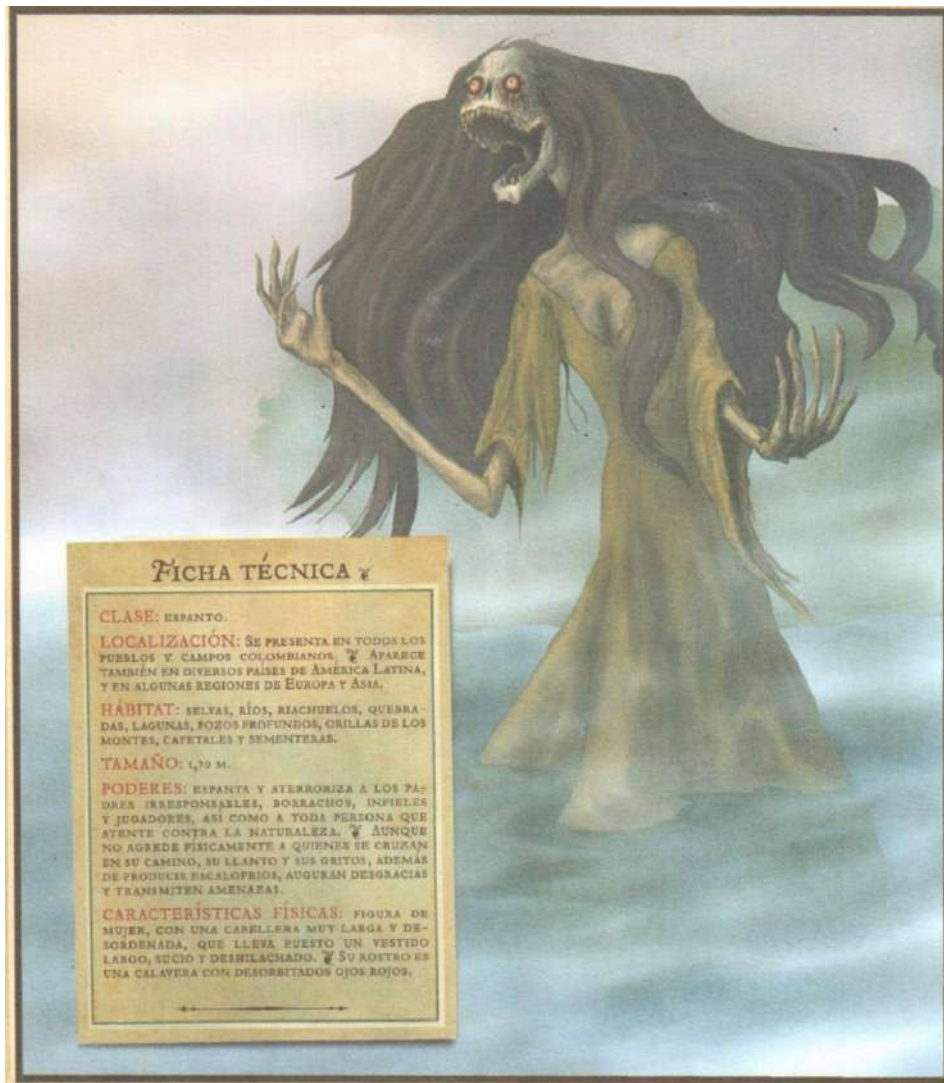


Figura 8. La Llorona, este personaje es la representación de un temperamento colérico, además en su contexto identifica a los padres irresponsables y descuidados. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/291740998/Cuentos-de-Espantos-y-Otros-Seres-Fantasticos-Del-Folclor-Colombiano-Casa-Editorial-El-Tiempo#scribd>

Como es natural, en un primer punto se concluye que los personajes son “(...) seres que imiten a las personas reales, dotándolos de una identidad psicológica y moral” (Galán, 2007. P. 2). Como ya se mencionó, un personaje se establece dentro de una historia a partir de una

concepción física, social y psicológica en la que cada una abarca diferentes elementos como se contempla en la Tabla 2.

Tabla 2. Dimensiones de un personaje. Allí se establecen los elementos necesarios que dan cabida a la distinción de un personaje dentro de una historia. (Baiz, 2004. p. 22). Recuperado de <http://studylib.es/doc/5092074/del-papel-a-la-luz--personaje-literario-y>

Dimensión Física	Sexo Edad Descripción física Apariencia Defectos
Dimensión Social	Clase social Ocupación Educación Religión Raza Nacionalidad Filiación política Hobbies
Dimensión psicológica	Autoestima Vida sexual Actitud frente a la vida Habilidades I. Q.

De antemano como segunda conclusión se destaca al personaje como un elemento mediato en la composición de cualquier historia/relato, en el que recae la función de protagonizar los ideales, fantasías y expectativas que un autor desee plasmar, como es el caso del cimarronaje en el cómic un artículo de investigación presentado por Oscar Perdomo Gamboa, quien identifica cuatro personajes representantes del cimarronaje o la esclavitud, dos de estos personajes pertenecen a bases o hechos históricos reales haciendo un breve análisis de sus historias iniciando con Benkos Biohó ilustrado en la Figura 9 y Nat Turner, quienes desde el cómic son representados como personajes emotivos, con mayor énfasis en sus ideologías morales y con una base argumental claramente definida.



Figura 9. Benkos Biohó. Representante histórico de el cimarronaje en Cartagena. (Perdomo, 2015, p. 51).

Recuperado de

<http://nexus.univalle.edu.co/index.php/nexus/article/view/6>

79/80

Por otra parte, los otros dos personajes que estudia Perdomo (2015) pertenecen a un mundo ficticio, destacando un personaje originado en páginas colombianas y otro de páginas

estadounidenses. Estos dos individuos ficticios postulan una visión de mayor enfoque comercial de lo que se considera un héroe libertador de la esclavitud, Precisando en el potencial estético que ofrece la historia más que en un hecho argumental. Los personajes que aquí se mencionan son Steel de la editorial DC cómics y Zambo Dendé desarrollado por Nicolás Rodríguez ilustrado por el autor en la Figura 10.



Figura 10. Zambo Dendé. Representante Ficticio del cimarronaje en la época colonial. Recuperado de <http://nexus.univalle.edu.co/index.php/nexus/article/view/679/801> (Perdomo, 2015, p. 63).

En esta investigación se encuentra que la representación narrativa, sea que esté o no basada en datos históricos o en una simple interpretación del imaginario de un autor, destaca que ambas visiones posibilitan un acercamiento a los acontecimientos y las vivencias del personaje bien sea como un distribuidor comercial y vender la idea de libertad o como un icono del drama

que exigió vivir en aquellas épocas.

Finalmente, con lo dicho hasta el momento es prescindible ultimar que el énfasis en el diseño de personajes puede pensarse en relación a eventos argumentales o propiedades comerciales. En cuyo caso los personajes de la mitología colombiana pueden destacar concepciones morales siendo desarrollados desde razonamientos concretos, como pueden enajenar ideologías de lo que se espera sea una buena sociedad.

5.5. Referentes visuales

En el siguiente apartado se realiza un recopilado de los diferentes proyectos visuales abordados desde la narración gráfica y el tema de mitología, de los cuales se efectúa un breve análisis con el propósito de hacer distinción en la relevancia social o el manejo de contextos. Según sea el caso del proyecto referido, cada uno en la perspectiva de su autor o autores siempre han de buscar manifestar una idea sea que aborden temas crudos y reales como ficticios y fantásticos que pueden pronunciarse desde un mensaje gráfico directo o indirecto e incluso poseer un énfasis meramente comercial como instructivo, educativo y con frecuencia ligado al entretenimiento, además de la exploración temática de un evento, personaje o cultura que procuren argumentar las razones de una historia o las vivencias y gustos de un autor.

5.5.1. Transito [sic.]

Es una novela gráfica desarrollada a partir de la experiencia personal de su autor Ian Bermúdez e ilustrada por David Cantero, dicha novela está centrada en un relato de ficción y comedia el cual invita desde el medio gráfico a la reflexión y discusión con respecto al tema de la sexualidad en la cultura moderna y como es criticada por la sociedad. Dicho proyecto con el propósito de permitir una interpretación coherente al respecto de un tema en específico en este

caso la transexualidad. Se enfoca no solo en las vivencias del autor sino en el pensamiento cotidiano de quienes lo rodean. Allí se expone desde una gráfica sutil y un formato en blanco y negro una realidad en las comunidades LGBT. Un fragmento de esta novela el cual enseña la mencionada realidad se encuentra ilustrada en la Figura 11 que desde lo que se consideraría un estilo de dibujo infantil exhibe una situación con un tono adulto el cual cumple su propósito de comunicar eventos de la realidad social que vive este individuo.



Figura 11. Transito [sic.] una novela gráfica que trata la realidad personal de lo que viven las personas pertenecientes a las comunidades LGBT. Recuperado de <http://www.ed-bellaterra.com/>

5.5.2. Bogotá Masacre Zombie

Este proyecto de narración parte de un interés personal de su autor Juan Pablo Silva Elías quien desde su gusto por las historias sobre Zombies otorga al cómic colombiano una nueva frontera para las historias, representando allí la cotidianidad de un ciudadano de Bogotá y una idea de cómo reaccionaría a un ataque de este tipo desde su léxico hasta sus actitudes como

puede verse en la Figura 12. Esta historia se centra en un relato desde lo psicológico, la masacre y la ficción que tendrá que vivir un ciudadano promedio en la ciudad de Bogotá. Con este proyecto es posible plantear la creación de una historia la cual proyecte la cotidianidad del ciudadano común inmersa en la fantasía fuera del aspecto fantasmal que poseen los personajes del mito colombiano e incluir en estos eventos el desarrollo moral efectivo de un individuo colectivo.



Figura 12. Bogotá Masacre Zombie. Cómic el cual pone en evidencia la desesperación, comportamiento y expresiones de un personaje de la em la ciudad de Bogotá ante una crisis de fantasía como los es una apocalipsis zombieRecuperado de <http://www.comicsquare.com/es/comic/bogota-masacre-zombie-2>

5.5.3. Jagodibuja.com

El ilustrador Jhon Alexander Guerra conocido como Jagodibuja, aporte desde su experiencia con la narración gráfica temas en particular de la vida cotidiana, uno de sus trabajos más conocidos y de mayor difusión es *Living with hipstergirl and gamergirl*. Donde nos narra una historia en particular de dos compañeras de cuarto con intereses muy diferentes, sin embargo en muchas de sus tiras busca desde un lenguaje sarcástico e irónico mostrar la realidad vigente de

la sociedad, este enfoque característico puede apreciarse en la Figura 13 y Figura 14. Con este referente es posible pretender un lenguaje cómico-satírico en la influencia por destacar los aspectos de comportamientos que aparecen como indeseables en la sociedad según el contexto de los mitos colombianos.



Figura 13. “La justicia es ciega” Recuperado de <http://www.jagodibuja.com/web-comic-living-with-hipstergirl-and-gamergirl/>



Figura 14. Crítica al sistema de salud público. Recuperado de <http://www.jagodibuja.com/web-comic-living-with-hipstergirl-and-gamergirl/>

5.5.4. Saic

cuando se habla de mitología en Colombia, personajes y el cómic como producto, se halla a Saic una especie de héroe creado por Johan García de la editorial Ave negra cómics fundada por el mismo autor y su hermano. El personaje el cual puede apreciarse en la Figura 15 es el arquetipo de uno de los muchos mitos o leyendas colombianas, el *ánima sola* que destaca por ser el espíritu de una mujer que vaga por el mundo arrastrando pesadas cadenas. Esto enfocado en el

rediseño de un personaje del folclor colombiano fue desarrollado con la prioridad de ser adaptado en un entorno urbano con eventos situados en las calles de Santa Fe, con una gráfica del estilo americano y una historia propia del género fantástico mezclado con la violencia y la aventura en su totalidad es solo ficción y gusto personal del autor.

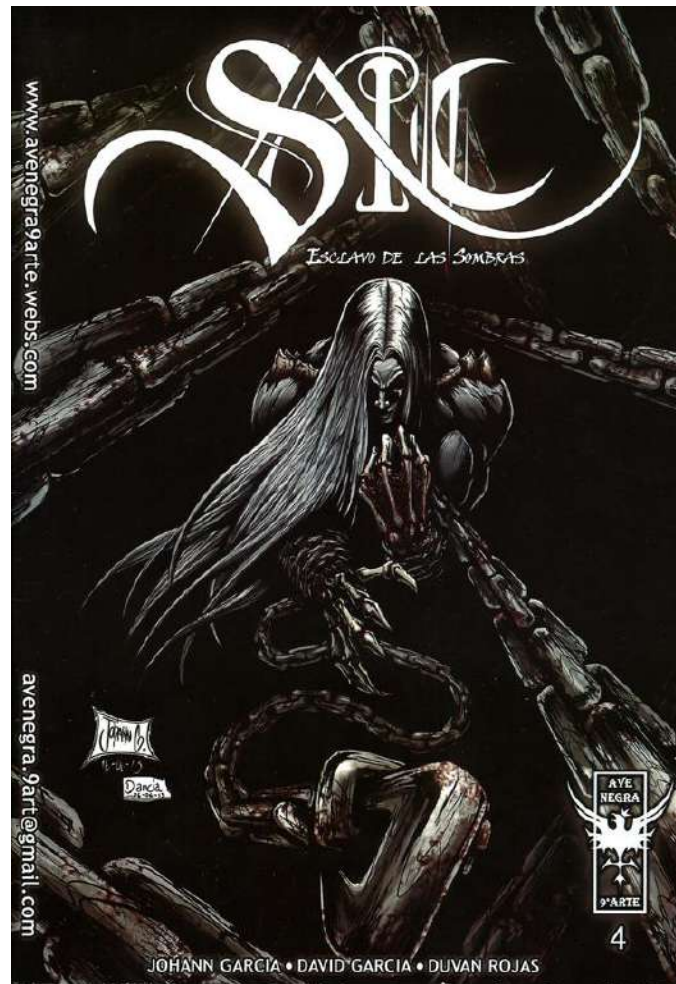


Figura 15. Saic. (García, 2013, Saic Esclavo de las sombras, (portada tomo numero 4). Ave negra 9 Arte.

5.5.5. Fantasmagorías

La cadena de televisión HBO en colaboración con Studio Freak, desarrollaron una serie de cortos llamada “*fantasmagorías*” donde se presentan distintos personajes del folclor latino a

manera de homenaje de los mismos, en este proyecto se encuentran las historias de La Llorona, El Silbón, El Chupacabras que pueden observarse en la Figura 16, entre otros. Dichas anécdotas pertenecientes a la tradición oral son reinventadas desde la animación procurando conservar su riqueza como relato, pues allí, estas historias se efectúan a través de un cuentero el cual describe un evento que le sucedió “al conocido de un conocido”



Figura 16. Collage con los diferentes fragmentos de los cortos animados Fantasmagorías allí se evidencia al cuentero y personajes como El Chupacabras, El Silbón y La Llorona. (HBO.

[HBOenLatinAmerica]. (2015, Noviembre 5). Fantasmagorias

[Archivo de video]. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=Tyl0ISMIfKI&list=PLbNCjq0q-mroKlJEUBwPmqxh2aS-ePYqq>

5.5.6. Espantopedia: El Mohán [sic.]

El proyecto publicado en la editorial la silueta trabajado como Espantopedia [sic.] presenta la publicación de El Mohán desde una reinención de la historia realizada por el ilustrador Inu Waters trasladando al personaje a la actualidad del siglo XXI donde es presentado, ya no como el atemorizante protector de quebradas sino, como una atracción turística el cual busca ganarse la vida viéndose expuesto en la problemática de adaptarse o desaparecer. Este proyecto es de los pocos que hacen un acercamiento desde el rediseño de la historia para presentar un diario vivir de una sociedad capitalista. Un breve fragmento de la realidad que ahora vive el personaje puede hallarse presente en la Figura 17.

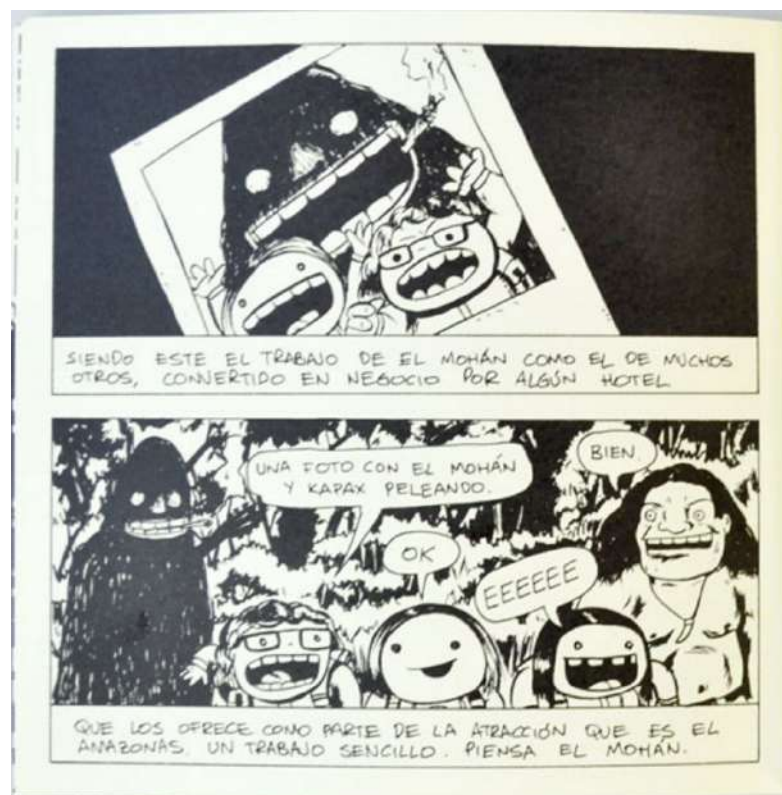


Figura 17. El Mohán. Fragmento de dos viñetas sobre la actualidad de interpretado por Inu Waters. Recuperado de <http://www.lasilueta.com/?product=espantopedia-el-mohan>

5.5.7. Espantopedia: La Madremonte [sic.]

Continuando con la editorial silueta. La segunda publicación traída a colación como referente visual y de argumentación contextual, es La Madremonte personalizada por la ilustradora y narradora Powerpaola y el dramaturgo Enrique Lozano, quienes presentan una versión más poética como se observa en la Figura 18 al respecto de este gran personaje protector de la fauna y la flora que no duda en usar su poder para reprender a los individuos que afecten su espacio e irrumpa la tranquilidad de la biodiversidad que en su hábitat se encuentra. Así mismo en esta reinterpretación acerca del personaje los autores pretenden desde su contenido resaltar las maravillas míticas que se cuentan sobre la deidad tutelar llamada Madremonte.



Figura 18. La Madremonte. Fragmento poético que busca hacer juego con la imagen en representación de un sentimiento. Recuperado de <http://www.lasilueta.com/?product=espantopedia-la-madremonte>

6. Método

6.1. Paradigma

El paradigma que facilita el proceso de esta investigación, Coll y Chapman lo conciben como una epistemología naturalista o bien llamada constructivista, la cual consigna que “(...) el conocimiento se establece a través de los significados asociados a los fenómenos estudiados; los investigadores interactúan con los sujetos de estudio para obtener datos; la investigación cambia tanto al investigador como al sujeto; y el conocimiento depende del contexto y del tiempo” (Coll & Chapman, 2000, citado en Krauss 2005, p. 759). Por ende, la libertad que ofrece el constructivismo en el entorno investigativo está anclado a que “la realidad se presenta a partir de múltiples construcciones, de las cuales la base es social, vivenciada, local y específica” (Von Glasersfeld, 1988, citado en Labra, 2013, p. 15) de allí puede inferirse que los datos recolectados durante un proceso de investigación pertenecerán a las vivencias mismas del investigador, pues si así lo prefiere, este tiene acceso a una opinión subjetiva del problema planteado.

Al pensar el constructivismo en beneficio del proyecto actual, se comprende que esta investigación se ajustará a las medidas parciales presentadas en esta epistemología pues en correlación con los temas principales de mito y narrativas gráficas, se vuelve pertinente el acceso a múltiples contenidos de diferentes autores, que permitirán al investigador formular una conclusión propia y además, extender su campo temático a otras perspectivas con el propósito de generar fundamentos argumentales que radiquen en la explicación a un problema y la manifestación de un resultado.

6.2. Enfoque

Con base a un paradigma constructivista es primordial en el proceso metodológico del proyecto, incluir la investigación cualitativa la cual “se basan más en una lógica y proceso

inductivo (explorar y describir, y luego generar perspectivas teóricas)” (Hernández, 2010, p. 9).

De acuerdo con este enfoque investigativo, el planteamiento del problema puede exhibirse desde la perspectiva hipotética del investigador e irse desarrollando a medida que avanza el proyecto, con esto, se explica que “los *estudios cualitativos* pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos” (Hernández, 2010, p. 7). En concordancia con el proyecto, un proceso cualitativo permite libertad en la acumulación de datos y recopilación de fuentes bibliográficas para el soporte teórico de los temas a profundizar teniendo presente que “La investigación cualitativa se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de seres vivos, sobre todo de los humanos y sus instituciones (busca interpretar lo que va captando activamente)” (Hernández, 2010, p. 9).

6.3. Diseño de la investigación

En el curso metodológico que posee esta investigación desde un paradigma constructivista y un enfoque cualitativo, el análisis del discurso como diseño de la investigación es el más acorde al referirse al objetivo principal del proyecto que está enfocado en reconstruir los relatos mitológicos colombianos pues en su eficacia como modelo investigativo permite “(...) analizar las representaciones discursivas puestas en circulación por cada medio, centrando la atención en categorías tales como la justificación del conflicto, la descripción de los hechos, la caracterización de los actores sociales involucrados” (Sayago, 2014, p. 5). Lo cual se refiere que entre sus funciones se hace participe el estudio detallado de los temas que se exploran en el documento, permitiendo plantear conclusiones a partir de un texto completo como de resúmenes, comentarios e inclusive citas fragmentadas que otorguen soporte argumental en la explicación de cada punto introducido en la investigación.

De esta manera cuando se habla de análisis del discurso para el cumplimiento de los objetivos de investigación se hace prioritario que, a parte de la indagación y las conclusiones exhibidas en cada tema de la exploración documental y en consecuencia con la metodología, se explore una codificación cualitativa fundamentada en el análisis y comparación entorno al significado y concepto (Hernández, 2010, p. 448) que posean los personajes mitológicos colombianos los cuales profundicen en actos provenientes del desarrollo moral.

6.4. Muestreo de investigación

Una vez planteado que dentro del análisis del discurso la prioridad de hallar elementos claves en los personajes mitológicos colombianos en cuanto a los comportamientos morales se refiere, el uso de una codificación cualitativa se verá vigente en el desarrollo de un muestreo de casos-tipo que en su pertinencia con el enfoque cualitativo pretende la “riqueza, profundidad, y calidad en la información, no la cantidad ni la estandarización” (Hernández, 2010, p. 397).

El muestreo por casos-tipo refleja diferentes tipologías en los estudios de caso encontrando así diseños de caso único, que pueden poseer un *carácter crítico* que posibilite “(...) confirmar, cambiar, modificar o ampliar el conocimiento sobre el objeto de estudio” (Rodríguez, 1996 . P. 95), para esta situación se presentaría desde los protagonistas en el mito colombiano. Así manifiesta Hernández (2010) que los casos-tipo facilitan al investigador “los valores, ritos y significados” que sean frecuentes para el hallazgo de los resultados esperados. (p. 397).

Por ende la codificación cualitativa a utilizar en relación de este muestreo se vio desarrollada a partir de la extracción de elementos comunes que poseen los personajes de la mitología colombiana, precisando que en sus historias contribuyan con el desarrollo moral, además de identificar los aspectos más característicos de dichos protagonistas con la finalidad exclusiva de facilitar el diseño contextual de los nuevos personajes a representar estos actos de

moralidad. Lo anterior fue desarrollado a través del software NVivo con el que se buscó proporcionar categorías de cualificación de estos personajes halladas en la recopilación de tres diferentes fuentes.

7. Presentación y análisis de resultados

Una vez realizada la exploración de los temas para el proyecto, se usó Nvivo 11 para el proceso de codificación, en el cual se extrajeron diferentes resultados, usados para rediseñar a los personajes seleccionados según el apartado siete del documento. Ahora bien, de la mencionada codificación inicialmente se realizó una lectura de los mitos colombianos a partir del enfoque de cuatro recopiladores diferentes, estableciendo como línea de partida las categorías propuestas por Abadía (1981). Esta parte de la codificación puede observarse en la Tabla 3.

Tabla 3. Clasificación de personajes en las categorías planteadas por Abadía. Elaboración propia

Mitos	Personajes
Mayores	El Mohán
(Deidades tutelares responsables de cuidar el entorno en el que habitan con frecuencia zonas selváticas, lagunas, ríos o quebradas)	La Madre monte
	El Sombrerón
Menores	La Cabellona
(Genios maléficos o traviesos los cuales pueden estar representados por entidades inquietas que están de paso sin rumbo determinado)	La Llorona
	La Muelona
	La Patasola
	La Tarasca

Espantos	El Ermitaño Iracundo
(Entidades correspondientes en su mayoría a las ánimas o espíritus de los muertos que con frecuencia se establecen en un mismo lugar, casonas derruidas, cementerios, edificaciones antiguas, cuevas o parajes solitarios)	La Barbacoa del Muerto
	La Dama de Verde

Ya desarrollada la clasificación en tipos de entidades mitológicas, se encuentra que la categoría más saturada es Mitos menores, seguida de los Mitos de espantos; teniendo esto presente, la selección de los personajes a reinterpretar se realiza con base en la importancia o en el nivel en el que se identifica cada uno, eligiendo de este modo: dos pertenecientes a la categoría con mayor variedad de personajes, dos clasificados como mitos mayores y uno de los mitos de espantos. Esto tiene como propósito abarcar la dimensión social de los personajes.

Conforme a este punto y en relación a la dimensión social construida para cada personaje, fue necesario formalizar la categoría *Origen mítico*, de la cual se extraen las diferentes explicaciones del origen de estos personajes. Estos argumentos fueron la base para la reinterpretación del contexto y el planteamiento de relaciones entre los protagonistas de la nueva historia. Este aspecto de la codificación se manifiesta a partir de la Figura 19.

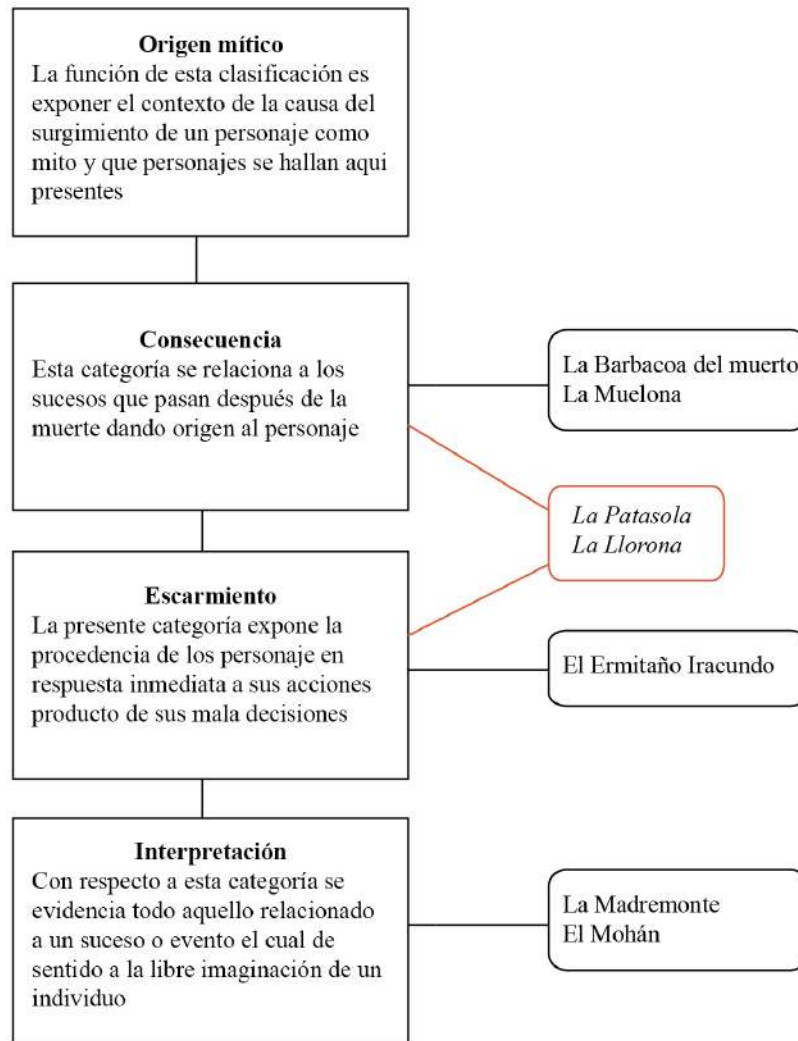


Figura 19. Origen mítico. Esquema según el contexto del que nace cada personaje. Elaboración propia.

Como se plantea en la Figura 19 se formularon tres tipos de orígenes en los que se identificaría cada personaje, esta clasificación deriva del análisis textual realizado en los diferentes relatos revisados en cada recopilador, allí se limitan ciertos acontecimientos tomados como indicios para entender el surgimiento de un personaje. Para profundizar en el resultado de dicha clasificación, se tomó el Origen por Consecuencia como el surgimiento de un personaje

transformado después de su muerte como respuesta a una vida de malas decisiones o acciones; se diferencia del Origen por Escarmiento en el que se aborda el surgimiento de un personaje de manera inmediata siendo condenado en vida como un ser maléfico, que seguirá siendo atormentado por sus actos aun después de la muerte.

Estas dos categorías se relacionan en una línea de tiempo la cual representa el presente o el futuro según las acciones del personaje, como es el caso de La Barbacoa del Muerto establecido en el origen por consecuencia, pues este mito relata la vida de un hombre arrogante, avaro y egoísta que debido a su comportamiento, al fallecer resucita como una entidad maligna que se lleva a las personas con actitudes similares a la que este personaje tuvo en vida. Además de estos dos tipos de orígenes también se halla presente el Origen por Interpretación que se encuentra ligado a la definición de mito postulada por Abadía (1981), pues allí se establece todo personaje que surja de una explicación a un suceso natural como es el caso de La Madremonte, diosa se baña en los ríos contaminándolos, lo que causa daño a quienes se bañen en ellos (Abadía, 1981).

Paralelamente en relación al esquema de la Figura 18, se puede observar que de los once personajes evidenciados en la Tabla 4, siete presentan información referente al origen mítico y solo dos de estos mitos abarcan una misma categoría. De allí se contempla que existen elementos en común no necesariamente reflejados en el origen, sino en la categoría Víctimas, aquellos que son afectados por los personajes mitológicos.

Así, la codificación realizada hasta este punto se establece para dar forma a lo que sería la personalidad de los personajes seleccionados. Lo que se propone en la Tabla 4 es en detalle lo relacionado al desarrollo moral expuesto por Kohlberg, presentando a este autor como base del desenvolvimiento social de un individuo, que se corresponde con la clasificación de las víctimas

en cinco categorías (antisociales, apáticos, deshonestos, transeúntes y viciosos. Dentro de cada categoría se exponen cuatro comportamientos poco aceptables en la sociedad y, al interior de cada comportamiento, se describen las acciones particulares que aparecen las recopilaciones de mitología colombiana.

Tabla 4. Clasificación víctimas, comportamientos y acciones. Elaboración propia

Personajes	Víctimas	Comportamientos	Actos Particulares
Ermitaño Iracundo	Antisociales Esta categoría abarca todo individuo malintencionado o de poca aceptabilidad en su comportamiento para con los demás, llegando a cometer actos criminales y siempre en contra de las normas	Abusivos	Violaciones
La Barbacoa del muerto			injusticias
El Mohán			Avaricia
La Madremonte		Fútil	Asesinato
La Cabellona			Caza
La Patasola			Envidia
La Tarasca			Ira
			Corrupción
		Rebeldes	Irrespeto
			Desobediencia
La Madremonte	Apáticos	Negligentes	Irresponsabilidad
La Llorona	Se relaciona al respecto de individuos poco entusiastas, desinteresados, de poco ánimo y que no aportan nada positivo en la sociedad		Vagabundería

La Barbacoa del muerto	Deshonestos	Desdeñables	Infidelidad
La Dama de verde	El presente aspecto abarca actos engañosos o poco dignos en el comportamiento de una persona		Libertinaje
La Madremonte			Robo
La Llorona			
La Muelona			
La Barbacoa del muerto	Transeúntes	No aplica	No aplica
La Madremonte	Esta clasificación corresponde a todo individuo que ni mal ni bien han hecho, solo han sido sujetos desafortunados		
La Cabellona			
La Muelona			
La Patasola			
La Tarasca			
La Dama de verde	Viciosos	Desdeñables	Alcoholismo
El Sombrerón	Correspondiente a todo individuo que refleje una adicción poco sana para el desenvolvimiento social		Ludopatía
La Llorona			Tabaquismo
La Muelona			

Ante los datos presentados en la Tabla 4, las cinco categorías establecidas como víctimas surgen en respuesta a los actos particulares que presenta un individuo en las narraciones del mito colombiano. Así, permitiendo establecer en cada personaje un aspecto general el cual abarcó los actos indebidos de un sujeto cualquiera, en cuyo caso las víctimas representan todo tipo de personas que se encuentren presentes en el mito como terceros, contribuyen a entregar el mensaje moralizante. Véase el caso de los apáticos, que no se interesan por aportar a la sociedad y se cuentan entre las víctimas de La Llorona o La Madremonte, su actitud y las consecuencias mitológicas invitan a reflexionar sobre los comportamientos prosociales e inclusive altruistas.

Para completar el análisis de los míticos se examinaron las palabras que aparecen con

mayor frecuencia con ayuda de la herramienta Frecuencia de palabras de Nvivo. En la Figura 19 se presentan los resultados de las palabras con mayor cobertura en las diferentes versiones de los mitos.

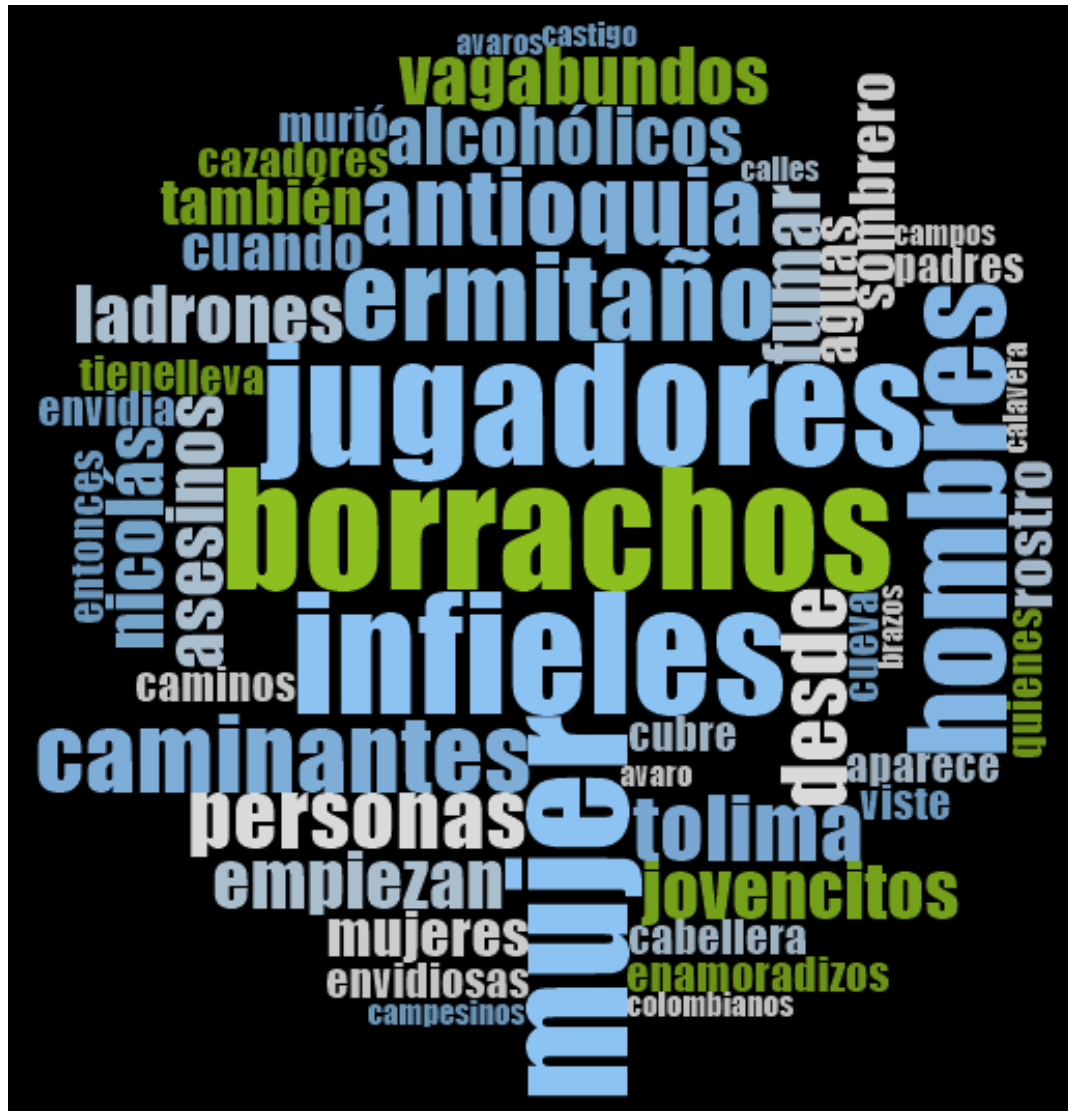


Figura 20. Palabras de mayor cobertura según material analizado y codificado.

Elaboración propia.

Al observarse el resultado de las palabras frecuentes y en relación a los actos particulares evidenciados en la Tabla 3, es posible analizar que las acciones con mayor auge en los mitos

están relacionados a los juegos, la infidelidad, el alcoholismo. Del mismo modo se observa que en una frecuencia de escala menor evidenciada tipográficamente las palabras como vagabundos, fumar, asesinos, caminantes, ladrones ocupan un segundo lugar en los temas del desarrollo moral manifestados en la mitología colombiana, además, en un tercer espacio palabras tales como envidiosas, cazadores, enamoradizos no poseen mayor amplitud en los temas referidos al comportamiento. Para concluir, se destaca un dato importante extraído de la Figura 19 referido a la localización en donde se desenvuelven estos mitos, puesto que los únicos términos que abarcan un contexto de posicionamiento según el resultado expuesto en la mencionada figura son Antioquia y Tolima, lo que fácilmente brinda una idea del espacio o entorno del que provienen o se relatan las anécdotas de los personajes del mito colombiano.

8. Propuesta proyectual

Acorde a lo establecido en los objetivos y con motivo de reconstruir los relatos mitológicos se pretende como producto hacer entrega de cinco personajes de la mitología colombiana rediseñados en la imagen y el contexto de sus historias. Este objetivo de creación se hace viable mediante la reinterpretación a los textos de seis recopiladores diferentes quienes presentan en la mayoría de los mitos perfiles y contextos de los distintos personajes abordados en la mitología colombiana. Los personajes seleccionados para el proceso de rediseño tienen como fundamento estereotipos de comportamiento que pueden ser evidenciados desde el propio personaje mítico o reflejados en el desprecio de las personas a quienes agreden, como es el caso de El Sombrerón el cual tiene como objetivo a los borrachos y a los jóvenes fumadores o El Mohán que en algunas narraciones es interpretado como un ser fumador, ebrio y mujeriego que a nivel físico es representado como un individuo con “«cara de león» a causa de la abundante

melenas o cabellera que usa” este posee un aspecto musgoso (Abadía, 1981, p. 170) como se observa en la Figura 20. A partir del uso de estas características tanto de comportamiento como de presentación física se da forma al rediseño de este personaje estableciéndolo en una era moderna, lejos de ser una entidad terrorífica, con nombre propio y actitudes de un joven adulto despreocupado por el mañana a quien se le conocerá como Leonardo alias El Mohán, esta reinterpretación se puede contemplar en la Figura 21. Otros de los personajes rediseñados se hallarán en la presentación del producto.



Figura 21. Deidad de los ríos. El Mohán

asesino de pescadores. Recuperado de

<https://es.scribd.com/doc/291740998/Cuentos-de-Espantos-y-Otros-Seres-Fantasticos-Del-Folclor-Colombiano-Casa-Editorial-El-Tiempo#scribd>



Figura 22. Leonardo. Reinterpretación del Mohán.

Elaboración propia.

Fuera de El Sombrerón y El Mohán, otros de los personajes seleccionados son La Llorona, La Madremonte y El Ermitaño Iracundo, quienes corresponde a tres individuos relacionados familiarmente siendo el Ermitaño quien tendrá por nombre Jorge el Hermano de Alba como la Madremonte y padre de Elena apodada la Llorona de este modo facilitando la relación a convenir entre personajes para la creación de un nuevo relato gráfico.

Cabe resaltar que una vez mencionados los personajes a rediseñar, la entrega para el propósito de esta investigación está efectuada a partir de un catálogo de personajes donde se presentarán los perfiles característicos de cada uno, una tabla de perfiles y expresiones del rostro

más una tabla de estatura y una sinopsis de la historia en la se que desenvolverá los protagonistas escogidos, además se incluyen tres paneles o viñetas que permitan construir una idea general sobre el espacio y el estilo gráfico en el que se desenvolverá la historia.

9. Discusión

Con motivo de abordar la discusión para el seguimiento de los resultados. En una primera instancia se realizó una breve retroalimentación de los temas propuestos partiendo del interés en el cumplimiento de los objetivos planteados al inicio del documento, generando recordación del porqué y la resolución para llegar a determinar las conclusiones halladas tanto en la documentación como lo propuesto en el apartado ocho de la investigación.

9.1. Conceptos teóricos

De acuerdo con la metodología planteada en el apartado seis, se buscó evidenciar desde la narración gráfica los comportamientos sociales favorecidos a través de los personajes mitológicos colombianos. Con este fin, fue necesario segregar los temas para expandir las bases argumentales que sustentan el proyecto, fue así como se inició por entender lo que es la narración gráfica y el aporte comunicativo que brindó a la investigación, encontrándose de esta manera un vacío entre el tema explorado y la mitología. A partir de este vacío surgió la necesidad de buscar un soporte teórico que permitiera conectar los temas Narración gráfica y mitología. Para el caso, se propuso el relato como contenido argumental que permitirá desenvolver los temas mencionados en un solo espacio. Este contenido puede revisarse en el apartado cinco punto dos del documento.

Al enfocarse en los argumentos de narración gráfica, relato, y mito se empieza de esta

manera a establecer un nexo entre los temas. De una parte, se aclaró lo que se entiende por narración gráfica obteniendo en una primera instancia que dicho término hace alusión a toda “descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea” (Eisner, 1996, p. 6). Así, iniciando con la definición planteada por este autor empezaron a hallarse diferentes posturas que participaron en en respuesta del primer apartado (5.1), desde McCloud en 1993 hasta Rodríguez en 2015, sin embargo, antes de llegar a la conclusión final sobre narración gráfica se encontró que en la definición expuesta por Eisner e incluyendo a McCloud se descarta a la viñeta única, la cual puede representar el argumento central de una historia llevando a Peñalba (2014) a afirmar que lo anterior se justifica como “un microrrelato, una gota narrativa que, por su brevedad, otorga mayor intensidad a lo que se cuenta desarrollando, en muchos casos, verdaderos hallazgos visuales” (p. 696).

A hora bien, en beneficio a la pregunta problema del proyecto, se llegó a la conclusión que la narración gráfica no necesariamente es la exposición de cualquier narrativa que se apoye en la imagen para comunicar un mensaje, esta definición es imprecisa pues abarca muchos materiales visuales; por el contrario, con base en esta primera parte de la investigación es posible afirmar que narración gráfica es el híbrido de la imagen y el texto, el cual cumple funciones comunicativas; aun con esto puede enfocarse únicamente desde la imagen y presentarse a partir de una sola viñeta o abarcar todo medio de estructura secuencial (*cómic book*, novela gráfica, *story board*, historieta, tebeos, manga, viñeta de prensa, caricatura, fotonovela, etc...) teniendo como finalidad expresar o comunicar algo sin restricción alguna.

Afin a esta definición, el proyecto propone a los personajes mitológicos colombianos a ser planteados desde el rediseño de imagen y argumentos para representar una sociedad cualquiera en relación a los comportamientos aceptables o parafraseando a Kohlberg (1992) vivir

acorde a lo que la gente alrededor espera de uno, es decir, actitudes o acciones que permitan una convivencia armoniosa entre los sujetos que conforma una comunidad. Para esto, se investigó qué es el mito (apartado 5.3.), donde se halla gran variedad de explicaciones al término entre las cuales se resalta el hecho de que los mitos son “(...) relatos verdaderos que plasman problemas recurrentes y contradicciones socio-culturales de la condición humana” (Vallejo, 2008, p. 56). Así mismo, a partir del enfoque de este autor se determina que el mito tiene cabida argumental en cuanto a reflexiones específicas que alejan este concepto de su concepción más básica, como lo es pensar al mito a manera de relatos fantásticos en los que se narran las vivencias de un héroe. Estableciendo de esta modo que el mito puede ser “un modelo para las sociedades” (Eliade, 1957 citado en Prat, 2007, p. 5). Y con la finalidad de reforzar estas reflexiones se da espacio a explicar que los mitos son “(...) una explicación a todo, ya sean las leyes naturales, las estructuras sociales, la ética o la dinámica de la psiquis individual” (Austin, 2002, citado en Prat, 2007, p. 5). Con los presentes argumentos manejados en este apartado y en relación a las funciones que pretende el mito. Se afirma que el mito es la trasmisión de identidad que puede reflejar desde los comportamientos más básicos del hombre en la sociedad, hasta las explicaciones más inéditas no entendidas por la ciencia. En palabras más simples, mitos son las vivencias mismas de una cultura que busca trascender de una generación a otra.

Una vez explorada la temática del mito y habiendo determinado el propósito del proyecto vinculado a la narración gráfica, era necesario explorar desde ambos temas un elemento en común el cual tiene la función de soportar cualquier argumento narrativo al que sea expuesto. El elemento al que se busca referir esta parte de la discusión es el personaje y su papel en relación a la investigación planteada (apartado 5.4.). En la mencionada exploración por comprender la función del personaje para el proyecto se asistió inicialmente este argumento desde la mirada de

Bettelheim hablando sobre el personaje mitológico, dando paso a encontrar autores como Baiz (2004), quien explica que un personaje es el arquetipo de una persona y se le considera componente primordial para cualquier historia debido a que el personaje “está presente en todas las narraciones, ficticias, históricas, jurídicas y noticiosas del hombre” (P. 2). Sin embargo para establecer a un personaje como elemento fundamental de una historia, se halló que antes que ser un arquetipo ficticio este debe de estar pensado como una persona y ser familiarizado con tres ejes primordiales. Descripción física, psicológica y sociológica postuladas por Galán (2007) exponiendo así que “Todo personaje, al igual que toda persona real, posee una postura u opinión ante un acontecimiento” lo que explica que un personaje debe ser natural para llevar a cabo la representación de un argumento, historia o relato. Basándose en lo dicho hasta el momento y en lo expuesto en el apartado correspondiente al personaje, se concluyó que el énfasis en el diseño de personajes puede pensarse en relación a eventos argumentales o propiedades comerciales. En cuyo caso los personajes de la mitología colombiana pueden destacar concepciones morales siendo desarrollados desde razonamientos concretos, como pueden enajenar ideologías de lo que se espera sea una buena sociedad.

9.2. Hallazgos y relaciones teóricas

Hasta ahora, se ha expuesto y realizado un breve análisis de los resultados encontrados en la codificación además de un conciso resumen de la documentación e investigación realizada en apartados anteriores. En el curso llevado hasta el momento, se da paso a esclarecer los argumentos encontrados en el apartado ocho con relación a las fuentes teóricas que dan soporte a esta investigación. Continuando de este modo con la clasificación observada en la Tabla 3 de la cual se distingue el nivel o importancia de cada personaje, siendo esta clasificación la respuesta a la investigación de Galán (2007), más precisamente ligada a una de tres dimensiones

estructurales presentadas por el autor: dimensión física, dimensión psicológica, y dimensión social. De allí, la última es la que da soporte a la clasificación establecida en la Tabla 3 en respuesta a la categoría de clase social derivada de esta dimensión. Lo dicho aquí, corresponde a la selección de los personajes permitiendo otorgar una estatus o posición social en una era contemporánea, basado en lo estipulado por la clasificación de Abadía. En concreto, cada mito de la clasificación compete a una categoría de jerarquía social como se observa en la Tabla 5.

Tabla 5. Estatus social. Relación de los mitos según Abadía con la dimensión social de Baiz. Elaboración propia.

Clasificación Abadía	Dimensión social (Clase social) Galán
Mitos Mayores	Clase alta (estratos 5-6)
Mitos menores	Clase media (estratos 3-4)
Mitos de espanto	Clase baja (estratos 1-2)

De acuerdo a la Tabla 5, en beneficio de los personajes seleccionados en el apartado 7 cada uno posee el siguiente estándar social: El Mohán (estrato 5), La Llorona (estrato 4), La Madremonte (estrato 6) y El Ermitaño Iracundo (estrato 2).

Seguido de lo anterior, el segundo paso en la codificación se realizó acerca del origen mítico el cual se observa en el esquema de la Figura 21. Allí, se aborda la mirada trágica de los mitos como lo expone Bettelheim (1994) refiriéndose a ellos como una narración de eventos catastróficos los cuales representan dificultades insuperables. En la mirada de este autor los eventos particulares de un mito solo pueden sucederle a una única persona refiriéndose al héroe; sin embargo, acorde a lo dicho por Bettelheim, los mitos colombianos representan relatos terroríficos y desde el origen son identificados por momentos dramáticos en la vivencias de los personajes ya sea por la corrupción, asesinato o negligencia de sus actos. No obstante, cabe resaltar la postura de este autor como respuesta positiva para el rediseño de los mismos, si a lo

dicho, los eventos protagonizados de un héroe en el mito son en esencia narraciones “pesimistas” como lo expresa Bettelheim. Estos contextos del origen en los personajes de la mitología colombiana permiten respaldar un argumento más sutil e identificar a una persona cualquiera con el personaje rediseñado, dejando de lado el prejuicio de que los eventos en un mito solo pueden sucederle a un único protagonista. Si bien lo que se busca con la narración gráfica es crear un vínculo entre el lector y la historia ya sea identificándose con un personaje o relacionándolo con algún conocido de su entorno. Como respuesta a lo dicho hasta aquí, en la Tabla 6 se presenta un caso del uso argumental en el origen de los personajes del mito colombiano para la reinterpretación de los mismos.

Tabla 6. Cuadro de reinterpretación de un mito colombiano. Elaboración propia

Origen mítico	Reinterpretación según origen
La Llorona	Elena la Llorona
Hace mucho tiempo este espíritu errabundo fue una joven que siendo soltera quedó embarazada. Para evitar el castigo de sus padres y la vergüenza pública, se alejó del hogar. Cuando tuvo el bebe quiso deshacerse de el en un río, pero apenas lo lanzó a las aguas sintió arrepentimiento. Entonces saltó tras el niño para rescatarlo. Nunca lo alcanzó y ambos murieron.	Llamada desde pequeña la Llorona Elena, esto debido a su comportamiento quejumbroso y llorón muy similar al que cuentan las historias en los pueblos pero con la diferencia de que Elena no ha tenido hijos sin embargo anhela tenerlos, su sobrenombre se reafirma cuando en los peores momentos y durante su malas relaciones, prefiere reprocharse a sí misma las decisiones equivocadas de su vida antes que buscarle soluciones.

A este propósito de la reinterpretación del origen mítico en función de la narración gráfica y con motivo de ser emparentado a un caso habitual se suma el tercer aspecto de los resultados establecido en la Tabla 4. Este punto corresponde a la necesidad de reafirmar las vicisitudes manifestadas por Kohlberg (1992) debido a que se buscó establecer las acciones o

comportamientos que destacan las historias de los mitos colombianos, aferrándose a lo que expresa el autor con respecto a las expectativas interpersonales mutuas donde explica que son “La necesidad de ser una buena persona ante uno mismo y ante los demás” (p. 188). De tal modo que la Tabla 4 exhibe claramente acciones que van en contra de estas expectativas pero por lo mismo al replantear las historias y personajes se busca dar cabida a estos comportamientos como formas de vida de una sociedad y las soluciones que se pueden plantear al respecto creando el interés por cumplir las demandas que exige “Vivir en la forma en que la gente de alrededor espera de uno” (Kohlberg, 1992, p. 188). Como se observa en la Figura 23, que al explicar las mencionadas expectativas interpersonales mutuas corresponden al mito cuando se busca dar respuesta a las demandas del super-yo. (Bettelheim, 1994).

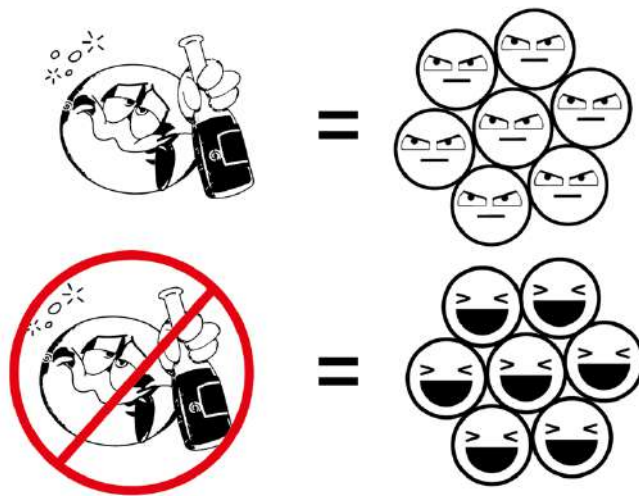


Figura 23. Expectativas interpersonales mutuas

Finalmente el último aspecto a tratar en este apartado está referido a la relación entre narración gráfica y mitología que fuera de los argumentos ya explorados y las conclusiones que radican en cada tema. Al situar este punto como el cierre de la discusión es debido a que se encuentra ligado a la libre creatividad de un sujeto, pues si bien Rodríguez (2015) afirma que

“(…) la literatura es la expresión escrita del entorno social (sentimientos, hechos sociales, deseos, traumas, etc.) del autor” (p. 80). En las narrativas gráficas recae la responsabilidad de albergar un imaginario completo representado desde la imagen puesto que no se limita a fronteras específicas como se pudo observar en los referentes visuales de Espantopedia [sic.] El Mohán y La Madremonte (apartado 5.5.6 – 5.5.7).

10. Conclusiones

El sustento teórico de este proyecto proporciona un abordaje interdisciplinar de la narración gráfica, pues se consideraron elementos conceptuales del relato, el mito, el diseño de personajes y su presentación de modo visual. Durante la lectura y recopilación de mitos en las voces de autores quienes han abordado estos temas, sus opiniones y observaciones de algún modo estaban dispuestas para ser exploradas a través de diferentes campos temáticos como lo fue el caso del relato que proporcionó un sustento teórico para lograr la transición entre narración gráfica y mitología. Para entender los argumentos dramáticos o terroríficos de los mitos colombianos fue necesario analizarlos a profundidad y vincularlos con postulados teóricos como los de Bettelheim. Así también fue a través de las teorías de desarrollo de Kohlberg que se logró encontrar el soporte social que cada personaje mitológico contiene. El valor de este recorrido se encuentra entonces en retomar los saberes específicos de campos diversos como la lingüística, la literatura y la sociología como parte integral de un proyecto gráfico.

Todas estas interconexiones teóricas fueron posibles a través del personaje, que en cada tema tuvo pequeños espacios protagonistas. La propuesta multidimensional de desarrollo de los personajes es precisamente el soporte constructivo que hace viable la historia reinterpretada. Esto verifica que “Todo personaje, al igual que toda persona real, posee una postura u opinión ante un acontecimiento –aunque esta postura sea simplemente pasiva” (Galán, 2007, pp. 3-4).

En la conveniencia institucional de este proyecto se declaró la influencia del espacio académico electivo Narración Gráfica, que prestó asistencia en los aspectos técnicos de construcción de la historia y la creación de personajes; sin embargo, el desarrollo teórico del documento pretende vincular nuevos argumentos teóricos multidisciplinares a al proceso de creación expuesto en este espacio académico.

Finalmente, relacionar las narrativas gráficas con la mitología por medio del relato, el mito colombiano con el desarrollo moral y la postura de Bettelheim y que en dados espacios de cada tema tuviese protagonismo el personaje, es una invitación a profundizar y explorar fuera del campo disciplinar de los estudiantes en diseño gráfico el complejizar las estrategias narrativas y nutrir los proyectos de investigación para no cerrarse a las expectativas de nuevas materias de conocimiento.

11. Bibliografía

Abadía, G., Arciniegas, G., Barney, E., Caballero, E., Carranza, E., Carrizosa, J.,...& Uribe, E. (1981) *El Gran libro de Colombia V I*. Bogotá, Colombia: Círculo de lectores.

Baiz, F. (2004). *El personaje y el texto en el cine y la literatura*. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/186644019/El-Personaje-y-El-Texto-en-El-Cine-y-en-La-Literatura>

Barra, A. (1987). El desarrollo moral: una introducción a la teoría de Kohlberg. *Revista latinoamericana de psicología*. V 19, (núm. 1), pp 7-18. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80519101>

Barthes, R. (1970). *Análisis estructural del relato*. Recuperado de https://monoskop.org/images/2/26/Barthes_Roland_Todorov_Tzvetan_El_analisis_estructural_d_el_relato_1970.pdf

- Bettelheim, B. (1994). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Recuperado de http://www.heortiz.net/ampag/mitos/bettelheim-pa_cuentos_de_hadas.pdf
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras*. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/33590_115873.pdf
- Eisner, W. (1996), *La narración gráfica*. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/87112594/La-Narrativa-Grafica-Will-Eisner>
- Eisner, W. (1998). *El cómic y el arte secuencial*. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/82177619/El-Comic-y-El-Arte-Secuencial>
- Enciclopedia Ilustrada la fuente, (1976). *Mito*. Ed. Ramón Sopena.
- Galán, E. (2007). Fundamentos básicos del personaje para medios audiovisuales. (Artículo académico). *Revista del CES Felipe II*. (núm 7). Universidad Carlos III de Madrid. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2362979>
- Genette, G. (1972). *El discurso del relato*. (ensayo de método). Editions du seuil. Paris. Recuperado de http://inscastelli.cha.inf.d.edu.ar/sitio/upload/Discurso_del_relato.pdf
- Gubern, R. (1979). *El lenguaje de los comics*. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/234590427/Roman-Gubern-El-Lenguaje-de-Los-Comics>
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, p. (2010). Metodología de la investigación: Quinta edición. Mexico: Ed. McGraw Hill.
- Kohlberg, L. (1992). *Psicología del desarrollo moral*. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/97151683/Kohlberg-Psicologia-Del-Desarrollo-Moral>
- Krauss, S. E. (2005). Research Paradigms and Meaning Making: A Primer . e Qualitative Report, 10(4), 758-770. Retrieved from <http://nsuworks.nova.edu/tqr/vol10/iss4/7>
- Labra, O. (2013). Positivismo y constructivismo: Un análisis para la investigación social.

RUMBOS TS. (núm 7), pp 12-21. Universidad Central de Chile. Recuperado de
<http://132.248.9.34/hevila/RumbosTS/2013/no7/2.pdf>

McCloud, S. (1993). *Entender el cómic*. Recuperado de
<https://es.scribd.com/document/164229230/Entender-el-comic-Mc-Cloud#>

Ocampo, J. (2012). *Mitos colombianos*. Bogotá, Colombia: Ed. Punto de lectura.

Peñalba, M. (2014). La temporalidad en el cómic. *Revista Signa*. V 23, pp 687-713.
Universidad de Salamanca. Recuperado de
<http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/11753/11200>

Peppino Barale, A.M (2012). *Narrativa Gráfica: Los entresijos de la historia*.
Universidad Autónoma Metropolitana: Autor. Recuperado de
<http://www.uam.mx/casadelibrosabiertos/libroselectronicos/NarrativaGrafica/narrativagrafica/assets/common/downloads/NarrativaGrafica.pdf>

Perdomo, O. (18 de julio de 2015). Cimarronaje en el cómic. *Revista nexus comunicación*. (núm 18), pp. 46-49. Recuperado de
<http://nexus.univalle.edu.co/index.php/nexus/article/view/679>

Prat Ferrer, J.J. (2007). *La transmisión de los mitos en la tradición occidental*. (Artículo académico). Ureña: La voz y la noticia: palabras y mensajes en la tradición hispánica.
Recuperado de
https://www.academia.edu/359014/La_transmisi%C3%B3n_de_los_mitos_en_la_tradici%C3%B3n_occidental

Rodríguez, G. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Recuperado de
<https://es.scribd.com/doc/128205939/METODOLOGIA-DE-LA-INVESTIGACION-CUALITATIVA-Gregorio-Rodriguez-Gomez-Javier-Gil-Flores>

Rodríguez, J. *Dioses y héroes: Mitos clásicos*. (1980). Barcelona, España: Aula Abierta Salvat

Rodríguez, M. (2015). *La narración gráfica, Ibáñez y Mortadelo y Filemón*. (Tesis doctoral). Universidad de Granada, Facultad de bellas artes Alonso Canon departamento de dibujo. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10481/42402>

Sayago, S. (2014). El análisis del discurso como técnica de investigación cualitativa y cuantitativa en las ciencias sociales. *Cinta moebio*. (núm 49), pp 1-10. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10131417001>

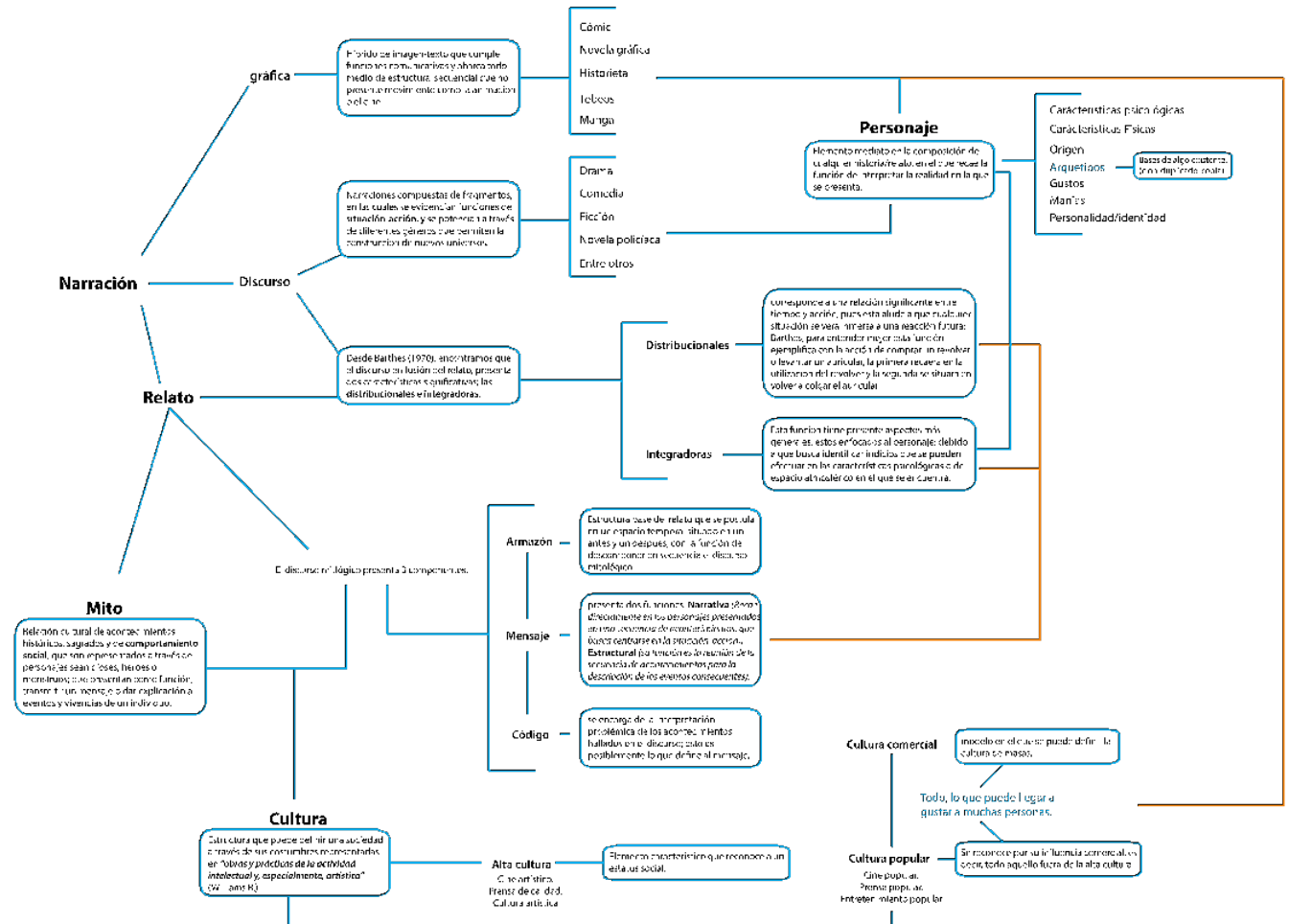
Todorov, T. (1996). *Los géneros del discurso*. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/129559141/Todorov-Tzvetan-Los-generos-del-discurso>

Vallejo Barrientos, J.O. (2008). *“Recopilación de los mitos y leyendas de Pereira”*. (Tesis Pregrado). Universidad Tecnológica de Pereira. Recuperado de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/1023/398320986132V182.pdf;jsessionid=2A7ED082E13AB2E0C74643B53D75C795?sequence=1>

Van Dijk, T. (1980). *La estructura y funciones del discurso*. Recuperado de https://docs.google.com/file/d/0B0wb01fQa_9cMzcwNGJiNGMtZWQ2Yy00YmUxLWJlZDMtNDJlYTZjOTM2YTlm/edit

12. Anexos.

Anexo I. Relaciones conceptuales.



Anexo 2. Matriz de análisis.

MATRIZ DE ANÁLISIS						
Tema	Bibliografía	Palabras Clave	Desarrollo Teórico	Metodología	Resultado	Conclusiones
Narración Gráfica	Eisner, W. (1996). <i>La Narración Gráfica</i> . Recuperado de https://es.scribd.com/doc/87112594/La-Narrativa-Gráfica-Will-Eisner	Cómic, Narración, Imagen, Historia, Arte secuencial, Comunicación, Transmitir.	Acercamiento al termino “Arte secuencial”. Definición del termino N.G: Descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea.	Análisis de autores como Scott McCloud y su libro <i>Como se hace un cómic</i> . Auto análisis desde la experiencia como creador del personaje Spirit (1940) y Contrato con Dios (1978)	Aporte teórico-práctico enfocado en las bases de la narración. 1. Estructura y composición de un guión y su función. 2. Perspectiva de la narración como medio comunicador en función del lector como del autor.	La Narración Gráfica es un comunicador visual que tiene como base una historia la cual toma protagonismo a través de la imagen.
N.G	Eisner, W. (1998). <i>El cómic y el arte secuencial</i> . Recuperado de https://es.scribd.com/doc/82177619/El-Cómic-y-El-Arte-Secuencial	Narrativa, Gráfica, Cómic, Historia, Arte secuencial, Imagen, Escritura, Tiempo, Espacio, Ritmo, Composición.	Desglose del termino “Arte secuencial”, el libro se fundamenta en explicar función del cómic, elementos gráficos y composición. Imagen y texto deben ser pensados en un solo espacio “ <i>la lectura del cómic book es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual</i> ” (Eisner, 1998).	Auto análisis desde la experiencia como creador del personaje Spirit (1940) y Contrato con Dios (1978)	Construcción práctica de lo fundamental en la narración con imágenes. 1. Composición texto-imagen. 2. Uso de tipografía. 3. Control de Tiempo y Ritmo. 4. Construcción de la viñeta.	Al avanzar en el contenido del libro, puedo hallar la relación que se presenta sobre arte secuencial en la narración gráfica, pues este, funciona como un catalizador que impulsa a la imagen y la composición literaria a ser pensados en un solo espacio.
N.G	Peppino Barale, A.M (2012). <i>Narrativa Gráfica: Los entresijos de la historia</i> . Universidad Autónoma Metropolitana: Autor. Recuperado de http://www.uam.mx	Historieta, Cómic, Lenguaje, Narrativa, Medio, Narración, semiología, Comunicación.	Definición sobre el cómic por Román Gubern en su libro, El lenguaje de los cómics. “ <i>Estructura narrativa formada por la secuencia</i> ”	Investigación desde el punto semiológico que presenta el cómic, Análisis de autores como Antonio Altarriba o Manuel Moreno, Desarrollo de un cuadro modelo basado en estudios de	Introducción a fundamentos teóricos del cómic e historieta como estudio de sus elementos gráfico-lingüísticos y la representación del signo que cabe en ellos.	Inicialmente se postula, cómic e historieta en función de la narración gráfica como híbridos de la imagen y el texto que se descomponen para ser pensados o estudiados como un medio lingüístico, escrito o gráfico que presentan un fin

	x/casadelibrosabiertos/libroselectronicos/NarrativaGrafica/narrativagrafica/assets/common/downloads/NarrativaGrafica.pdf		<i>progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética</i> ". Acercamiento al cómic como lenguaje de signos e introducción del termino historietema.	Ferdinand De Saussure y Charles S. Pierce.		comunicativo compuesto de signos.
N.G	Turnes, P. (2009). <i>La novela gráfica: Innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real</i> . Diálogos de la comunicación.	Cultura popular, Historieta, Novela gráfica, Experiencia estética.	1. Habla sobre la conjugación del termino novela gráfica como un medio representante de "status". 2. Aclara que "La historieta ha sido desde su origen un objeto de masas para las masas". 3. Por otro lado dota del valor que posee la historieta "La historieta tiene la particularidad de exigir de su lector la constante (re)construcción de símbolos y significados para el mantenimiento de la coherencia narrativa".	Análisis teórico desde el ámbito cultural, una investigación encerrada a lo cualitativo y específico en el tema Novela gráfica.	Este artículo posee valores teóricos como el clasismo que se presenta entre los conceptos que abarca la narración gráfica.	La historieta como medio de narración y comunicación ha sido desvalorizada debido a la percepción que la sociedad brinda sobre esta; Pues lejos de ser una simple herramienta de entretenimiento, esta, puede presentar fuertes posturas de construcción comunicativa.
N.G	Gubern, R. (1979). <i>El lenguaje de los comics</i> . Recuperado de https://es.scribd.com/doc/234590427/Roman-Gubern-El-Lenguaje-de-Los-Comics	Cómics, Lenguaje, Fonética, Secuencia, Discurso.	dos apuntes, 1. El discurso de la secuencia es narrativo tanto descriptivo. 2. Aparición de términos, Macro unidades significativas, unidades significativas y micro unidades	Análisis de las particularidades del comic desde el ámbito lingüístico y semiótico.	Aporte teórico: Profundización del estudio del cómic como elemento de escritura fonética, compendio de información de lo lingüístico, signo y significado.	El cómic es la composición de la imagen-texto que representa un lenguaje compuesto por diferentes estudios, desde lo lingüístico hasta lo simbólico; por otro lado el cómic se presenta como una secuencia narrativa tanto descriptiva como que manifiesta una

			significativas.			estructura de estética visual, composición verbal e interpretación fonética.
N.G	Rodríguez, M. (2015). <i>La narración gráfica</i> , Ibáñez y Mortadelo y Filemón. (Tesis doctoral). Universidad de Granada, Facultad de bellas artes Alonso Canon departamento de dibujo.	Mortadelo, Filemón, Historieta, Cómic, Historia, Sociedad.	Encontramos tres conclusiones significativas. 1. La literatura como “ <i>Expresión crítica del entorno social</i> ”. 2. Cómic como híbrido comunicativo “ <i>Compositum mixtum</i> ”. 3. El termino “narración gráfica” es el concepto que engloba todos los aspectos que alude a narración secuencial con imágenes y texto.	División del proyecto en cuatro fases. 1. Estudio del contexto social de Ibáñez. 2. Organización de obras por criterios como fecha, temática y relevancia. 3. Recopilación y análisis del cómic en la sociedad. 4. Extracción de conclusiones a partir de los resultados generados.	Proceso de construcción para un marco metodológico Aportes teóricos de investigación cultural.	Tanto cómic, historieta, Tebeos o manga, son proyecciones de comunicación que se pueden enmarcar en un solo concepto híbrido de la imagen y el texto, “Narración gráfica”. Pues su finalidad está, en proponer un contenido cultural, de entretenimiento, histórico o de información dirigido a las masas.
N.G	Petersen, R.S. (2011). <i>Comics, manga and graphic novels: A history of graphic narratives</i> . Recuperado de https://es.scribd.com/document/216954202/Comics-Manga-and-Graphic-Novels-a-History-of-Graphic-Narratives	Comic book, Tiras, Historia y crítica, Novela gráfica.	1. Compendio de información que presenta la narrativa gráfica en su paso por la historia su contenido cultural y sus primeros pasos. 2. Además se sustrae la importancia que toman los personajes con respecto a sus acciones y experiencias característicos de la vida.	Recopilación y análisis de información histórica de la evolución de las narrativas gráficas.	Aportes teóricos y de referencia histórica. Entre estos encontramos dos ideas esenciales en el enfoque de narrativa gráfica; la primera una idea visual compuesta y la segunda una historia elaborada. También se presenta la intervención de los personajes pues estos tiene como función brindar experiencias y sensaciones pertenecientes a la vida.	

N.G	McCloud, S. (1993). <i>Entender el cómic</i> . Recuperado de https://es.scribd.com/document/164229230/Entender-el-comic-McCloud#	Comic, Arte secuencial, Viñeta, Historia, Lingüística, Semiología.	1. Definición del termino cómic: <i>“Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”.</i> 2. Refiere al icono como elemento de vital importancia para la construcción del cómic, este concepto permite dar una reinterpretación de lo que vemos.	En su marco de análisis abarca referentes visuales de composición histórica, análisis de conceptos como icono, arte secuencial y el mismo cómic.	Se destaca un aporte práctico antes que teórico pues la manera que presenta la información permite entender que las capacidades del cómic, van más allá del entretenimiento. Este puede presentar funciones de instrucción, educación, crítica social, y aportes de lecto-escritura.	En un primer enfoque, podemos decir que el cómic como parte de la narración gráfica, se compone en dos partes; la representación icónica del lado del dibujante y la interpretación textual del guionista. Una vez estas dos partes se encuentre en perfecta unión, el cómic se presenta como un portador de ideas y comunicador de mensajes.
N.G	Peñalba, M. (2014). <i>La temporalidad en el cómic</i> . (Artículo académico) Universidad de Salamanca.	Temporalidad, Semiótica visual, Imagen secuenciada, Clausura, Puesta en pagina, Vector de lectura (no lineal).	1. Introducción del término Micronarración para referirse a la viñeta única. 2. Cita al autor David Carrier, <i>“Afirma que una caricatural (i.e. dibujo o ilustración) puede ser narrativa si requiere que imaginemos «un momento posterior a la acción».</i>	Investigación teórica de distintos autores, análisis y discusión de los mismos.	Construcción de una línea de referentes para exponerlos y ponerlos en discusión con el fin de generar una conclusión argumentada.	A partir de mi lectura, esto explica que dentro de la narración gráfica, el cómic es la presentación de una historia compuesta por viñetas capaces de contener un pasado, presente o futuro; todo dependiendo del mensaje que el autor dese transmitir.

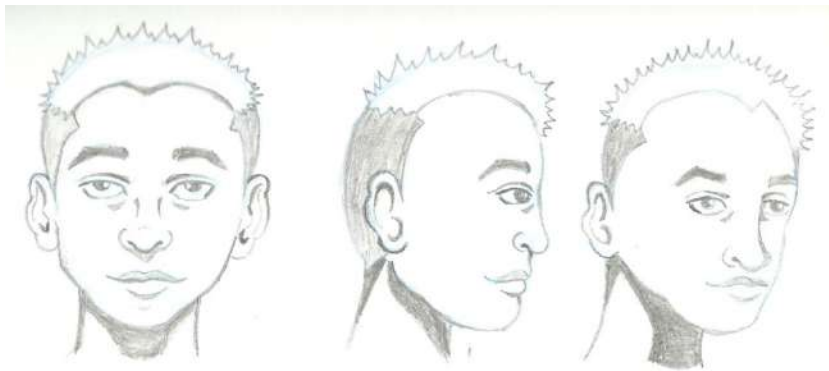
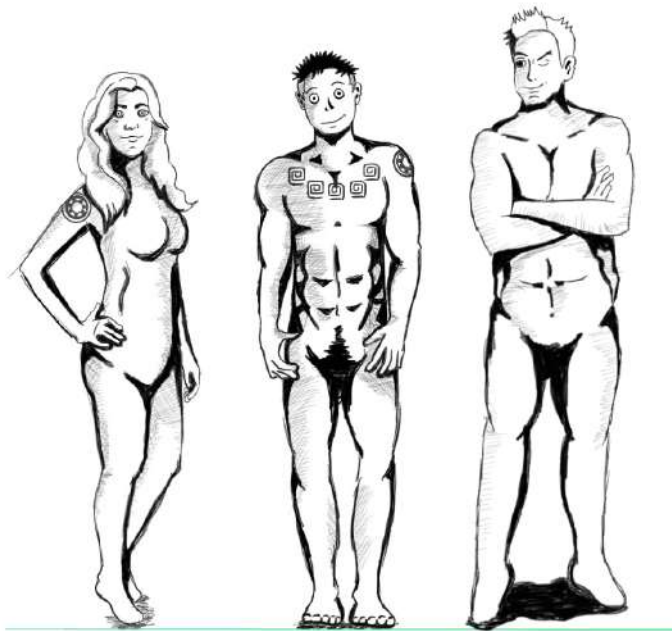
Mito	Vallejo Barrientos, J.O. (2008). <i>“Recopilación de los mitos y leyendas de Pereira”</i> . (Tesis Pregrado). Universidad Tecnológica de Pereira.	Folklore, Cultura, Historia, Pereira, Mito, Leyenda, Sociedad.	Acercamiento al Maestro Guillermo Abadía Morales, musicólogo y folklorólogo. Definición del Mito: Relatos verdaderos que plasman problemas recurrentes y contradicciones socio-culturales de la condición humana.	Análisis interpretativo de autores como Levis-Strauss y Guillermo Abadía. Investigación cualitativa con uso de entrevistas en los asilos de la ciudad y visitas a las bibliotecas gubernamentales.	Aporte metodológico, desarrollo de entrevistas para el conocimiento del público sobre el tema o lo que se espera del mismo.	Se puede pensar en el mito, como un sistema de comportamiento moral que a través de sus personajes, busca asociar la realidad de la condición humana pronosticando una consecuencia que a la larga funcionará como guía de acción socio-cultural.
Mito	Locicero, D. (2008). <i>Superheroes and Gods: A comparative study from Babylon to Batman</i> . Recuperado de https://books.google.com.co/books?id=Uyc8BQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Superheroes+and+gods:+a+comparative+study+from+Babylonia+to+Batman&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Superheroes%20and%20gods%3A%20a%20comparative%20study%20from%20Babylonia%20to%20Batman&f=false	Héroes, Historia, Héroes mitológicos, culto de héroes.	1. Enuncia un claro comparativo entre los héroes mitológicos grabados en la historia con los héroes modernos. 2. Da pie al término Arquetipo para entender la construcción y el desarrollo de un personaje.	Investigación teórica sumado a un análisis histórico tanto de personajes míticos como de la cultura quien los representa	Entender las bases del diseño histórico de un personaje, su origen, predecesores argumentales capacidades narrativas y de representación.	Desde la mitología es posible representar a diferentes personajes, hallan o no existido y según su contexto serán postulados como héroes o dioses. Sin embargo para la actualidad, los personajes que se conocen, son en esencia héroes o superhéroes que se definen por lo justo, pero no hay que olvidar que estos, son la imitación, clon o personificación basados en arquetipos de personajes mitológicos que forjaron los cimientos de su carácter, valores y personalidad para que dichas figuras heroicas presentaran una identidad propia.
Mito	Abadía, G., Arciniegas, G., Barney, E., Caballero, E., Carranza, E., Carrizosa, J.,... & Uribe, E. (1981) <i>El Gran libro de Colombia VI</i> . Bogotá, Colombia: Círculo de lectores.	Folclores, Literatura, demografía, música, lenguaje.	Partiendo del conocimiento de Abadía (1912-2010), su libro nos otorga el origen del término folklore, las definiciones del mito y la leyenda dentro de nuestro contexto	Análisis y recopilación cultural desde la vivencia misma.	Con este libro se nos otorgan los cimientos del proyecto en cuanto al beneficio teórico, selección de personajes y categorización de los mitos.	Desde el conocimiento de Abadía como folklorólogo, entendemos que mito, es la relación cultural otorgada por una comunidad a aquello que esta fuera de su entendimiento o a las vivencias mismas de cada individuo; creando así desde un imaginario personificaciones que den repuesta a dichos

			cultural Colombiano, al igual que una breve categorización de los mitos y una clasificación los personajes que allí se presentan.			sucesos.
Mito	Prat Ferrer, J.J. (2007). <i>La transmisión de los mitos en la tradición occidental</i> . Ureña: La voz y la noticia: palabras y mensajes en la tradición hispánica. Recuperado de https://www.academia.edu/359014/La_transmisi%C3%B3n_de_los_mitos_en_la_tradici%C3%B3n_occidental	Folklor, Mitología, estudios medievales.	Contenido la transformación de los dioses. Allí nos explica que en la aparición del cristianismo los dioses mutaron a héroes o personajes representativos de esta religión, usando como base al historiador y mitólogo Jean Seznec (1905-1983)	Investigación antropológica y recolección de datos entorno al folklor y la cultura.	Aporte teórico: Profundización en el tema Mito como sistema de representación cultural o modelo de comportamiento social.	Acorde con el artículo, mito puede presentarse como un hecho histórico, sagrado, relatado como ficción o fantasía que busca permanecer en la conciencia del hombre para identificar sus creencias y dar razón de ellas, dando paso a ser un representante cultural donde sus personajes y relatos presentaran diferentes interpretaciones , según el avance de las generaciones.
Relato	Barthes, R. (1970). <i>Análisis estructural del relato</i> . Recuperado de https://monoskop.org/images/2/26/Barthes_Roland_Todorov_Tzvetan_El_analisis_estructural_del_relato_1970.pdf	Relato, Discurso, Lenguaje, Relato escrito.	Se habla del relato construido a través de frases, así mismo presenta dos funciones. 1. Distribucionales que corresponden a sucesos en relación de tiempo y acción. 2. Integradoras, su finalidad consta de los indicios tanto del personaje como de su entorno, esto puede ser psicológico o atmosférico. De igual modo se presentan	Barthes, plantea su análisis desde la perspectiva de Todorov. Se encuentra también aplicaciones al discurso desde una ponencia aristotélica. Y un estudio lingüístico a partir de Levi-Strauss.	1. Acercamiento a la construcción del relato. 2. presentación de los personajes en función de una historia, pues cada personaje sin importar si es principal o secundario debe de construir un propio espacio en relación al relato.	El relato es una composición de fragmentos cortos con una carga potencial de significación, puesto que pueden construir acciones, describir espacios, definir situaciones y sobre todo presentarse en función del tiempo.

			los componentes estructurales que se forman en el relato mitológico, los cuales son armazón, mensaje y código.			
Relato	Todorov, T. (1996). <i>Los géneros del discurso</i>. Recuperado de https://es.scribd.com/doc/129559141/Todorov-Tzvetan-Los-generos-del-discurso	Discurso, Lenguaje, Orígenes, Relato, Composición.	Todorov expone que los géneros que presenta el relato no tienen un origen, pues estos presenta transformaciones. Así se remite a Saussure “<i>El problema del origen del lenguaje no es otro que el de la transformación</i>” en este caso la comedia sentimental, proviene de una combinación entre la comedia y tragedia de la época clasicista.	Estudios desde lo semiológico, análisis de poemas y relatos cortos, Desglose de los mismos en función de explicar prioridades en tiempo, géneros Mensaje y función de los personajes.	Proposición de los géneros como formato de guía estructural para la narración; aporte teórico en composición del discurso y estructura del relato.	Los géneros que aparecen, sean estos poemas, ficción, o comedia tienen la función de estructurar el discurso que se genera en el relato; puesto que estos permiten desarrollar una historia sin perder coherencia en las situaciones, acciones o descripción de eventos que otorgan al espectador una guía de lectura y al autor una guía de escritura.

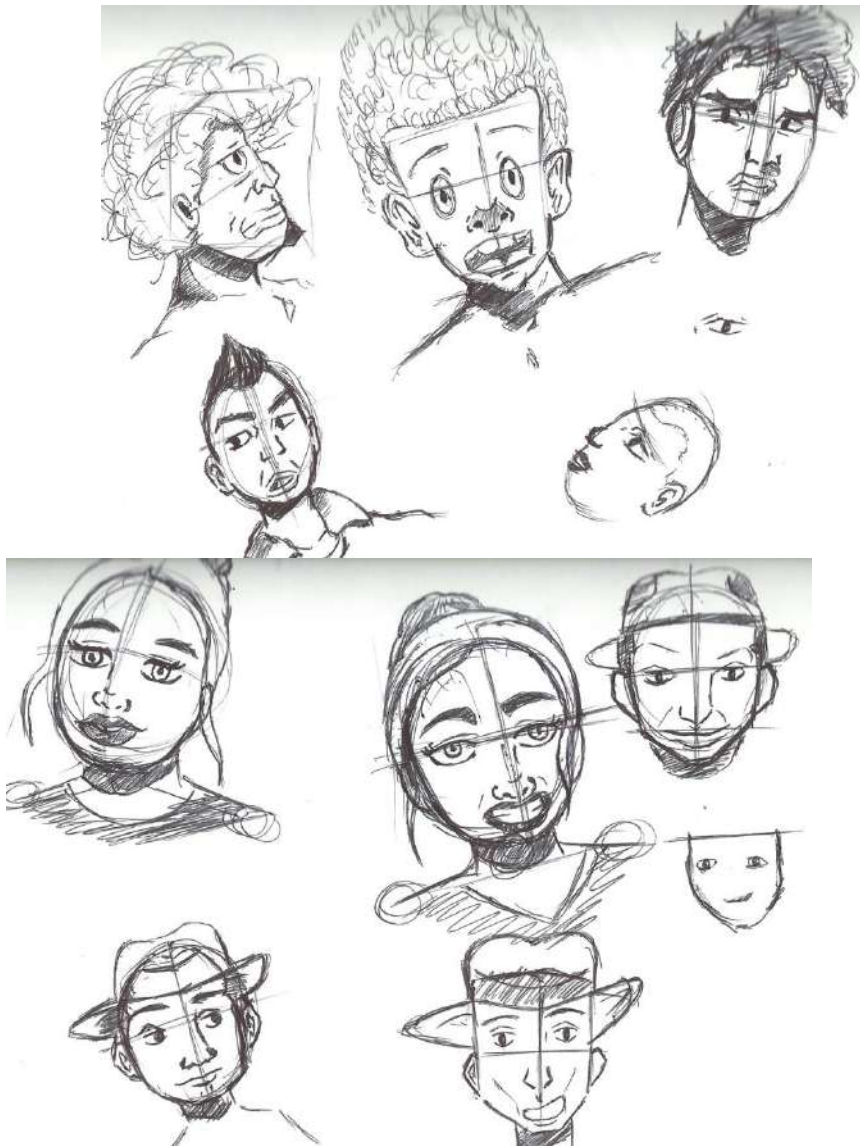
Relato	Genette, G. (1972). <i>El discurso del relato</i> . (ensay de método). Editions du seuil. Recuperado de http://inscastelli.cha.infed.edu.ar/sitio/upload/Discurso_del_relato.pdf	Relato, Orden, Duración, Frecuencia, Modo.	Introducción a nuevos elementos pertenecientes del relato, 1. el orden desglosado en anacronias (“diferentes formas de discordancia entre el orden de la historia y el del relato”), amplitud y alcance. 2. Duración, elemento de manipulación externa esta acción recae en el lector.	Estudio del discurso narrativo a partir de diferentes fragmentos de novelas o texto como la Iliada, separación de elementos como el tiempo y el orden para su análisis.	Aportes teóricos, nuevas piezas de construcción del relato y la conexión entre autor-lector.	Entre los diferentes elementos que otorga el relato la relación autor-lector se manifiesta a partir de la duración, en la búsqueda de comunicar algo (autor) y en la espera de la recepción de ese algo (lector), este ultimo es quien determina cuando comienza o acaba la historia.
Relato	Van Dijk, T. (1980). <i>La estructura y funciones del discurso</i> . Recuperado de https://docs.google.com/file/d/0B0wb01fQa_9cMzcwNGJiNGMtZWQ2Yy00YmUxLWJlZDMtNDJlYTZjOTM2YTlm/edit	Discurso, Literatura, Pragmática, Comunicación.	El autor incluye elementos de composición que facilitan la construcción de un relato basado en el discurso (microestructuras, macroestructuras, superestructuras), además habla de “marcas” para denotar los límites en los que se ve envuelto un discurso.	Práctico análisis de la teoría del discurso y sus componentes, teniendo como base los conocimientos literarios que se hallan presentes en la lingüística.	Enfocado en un aporte teórico, el autor brinda los componentes básicos que se hallan en el discurso en beneficio del relato.	Entre las funciones discursivas para el desarrollo de una historia es prescindible tener en cuenta que cada elemento, macro, micro o superestructura deben estar pensados en la narración como escalones de conectividad secuencial
Cultura popular	Storey, J. (2002). <i>Teoría cultural y cultura popular</i> . Recuperado de https://es.scribd.com/doc/36911238/John-Storey-Teoria-cultural-y-cultura-popular	Cultura, Cultura popular, Cultura de masas, Cultura comercial.	Interrelación al tema de alta cultura, cultura popular y cultura de masas. Concepción del término ideología que se presenta como una falsa conciencia, “el como es o como debería ser el mundo”.	Investigación desde la definición del término cultura, analizado a partir de Raymond Willians, análisis de la crisis de alta cultura ante la aparición del consumo popular.	Aporte teórico que permite definir con claridad la dirección cultural con respecto al consumo de un producto tal como lo es el cómic.	Partiendo de entender lo que es alta cultura, se concibe todo aquello que este fuera de este marco, como cultura popular concerniente a todo cuanto guste a muchas personas y pueda ser difundido como modelo comercial.

Anexo 3. Proceso de creación parte 1



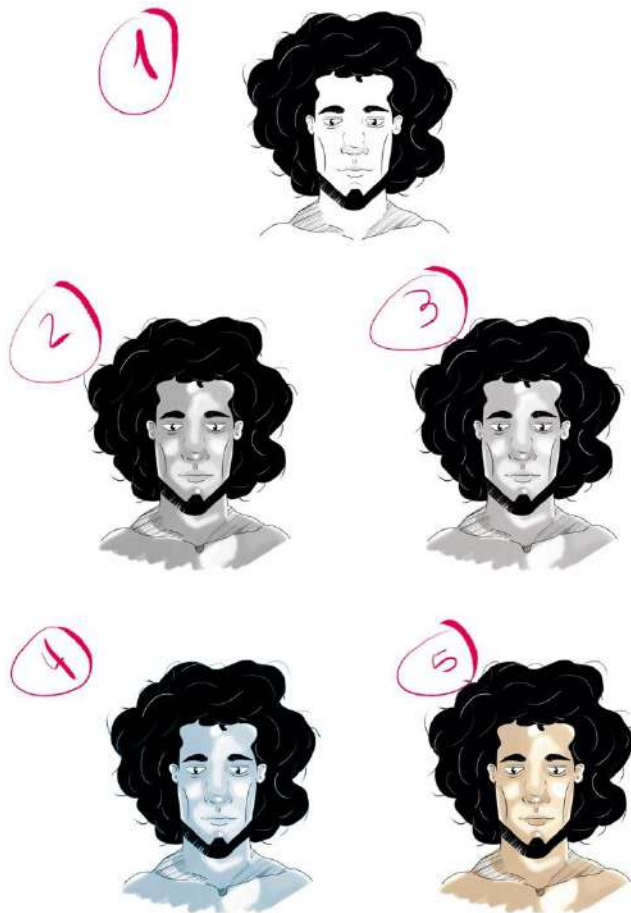


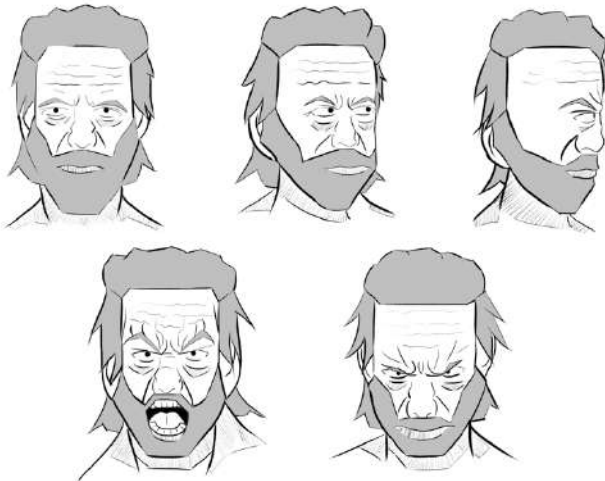
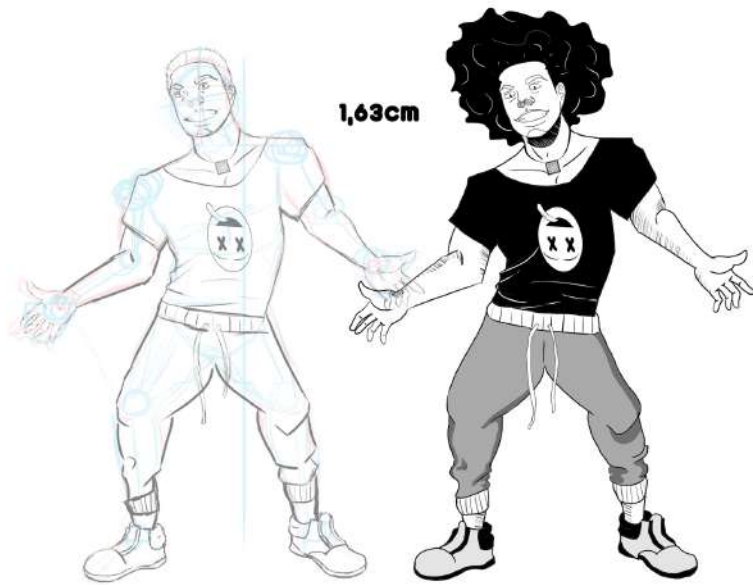
Anexo 4. Practica de bocetación rápida





Anexo 5. Pruebas digitales





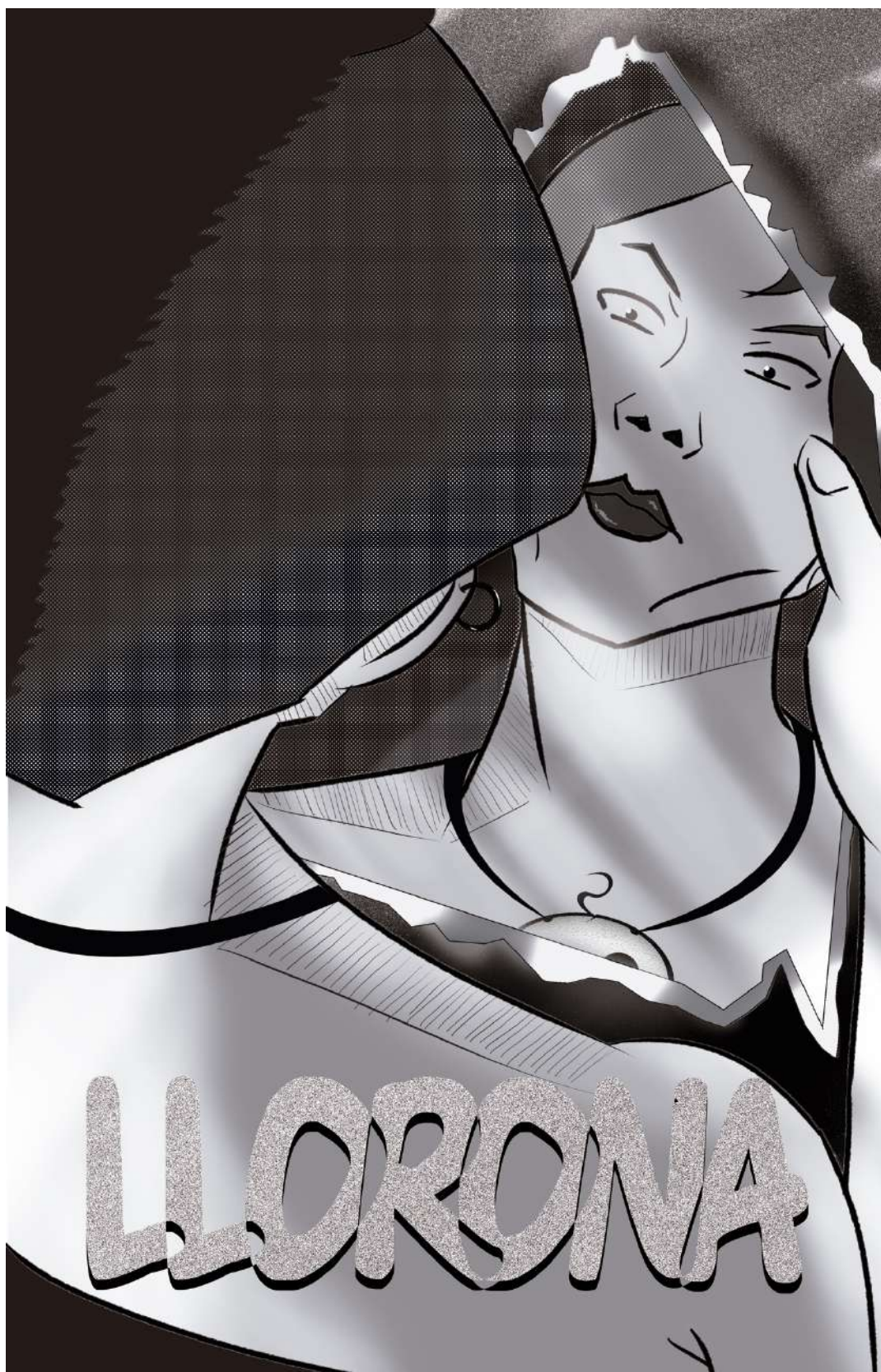
13. Productos

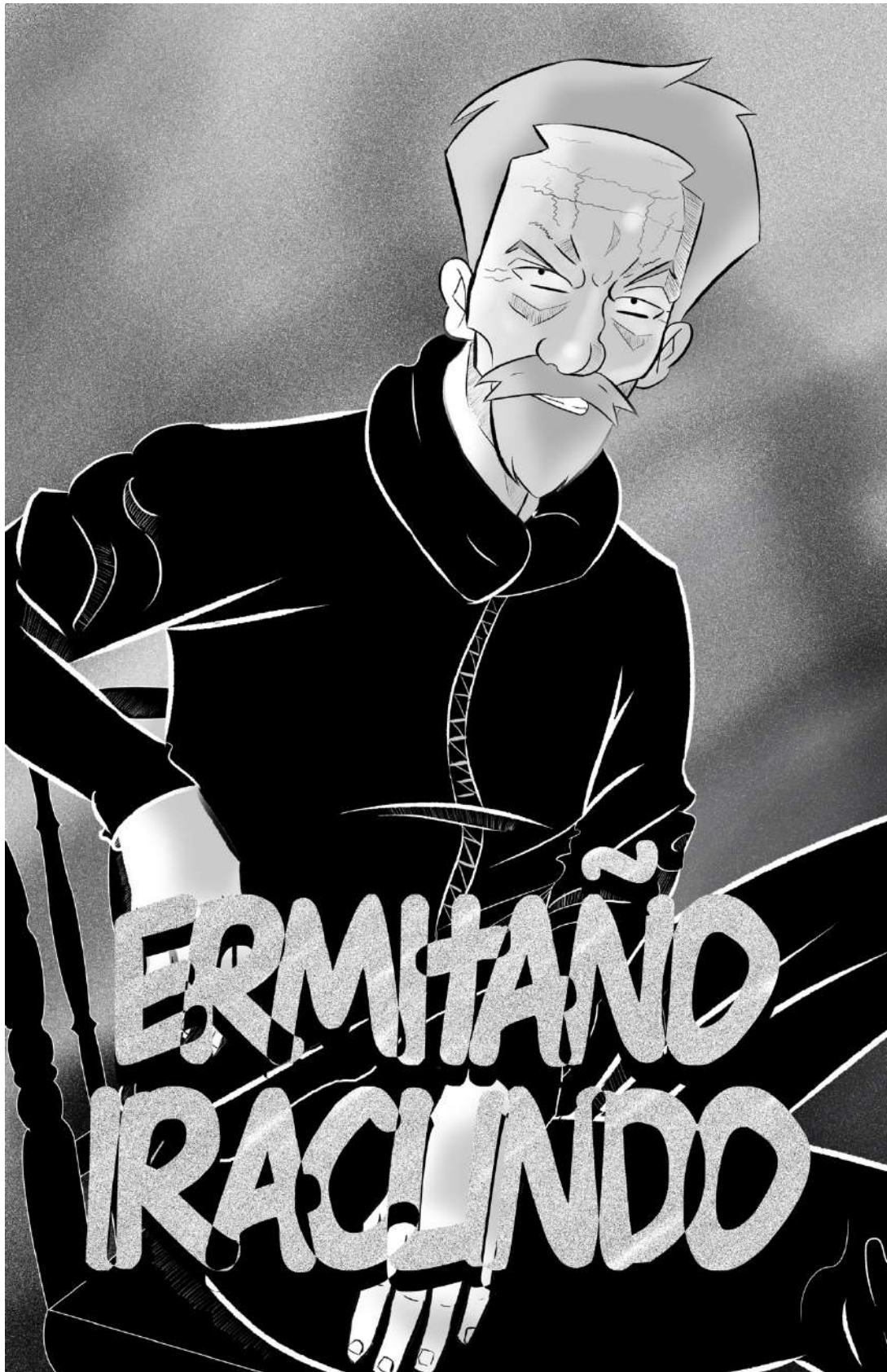
13.1. Portada catalogo



13.2. Portadillas personajes









13.3. Páginas de perfil

LEONARDO

Le llaman Mohán porque fuera de ser molesto parrandero y fumador, puede ser agresivo cuando invaden su espacio sin el haber dado confianza. Le gusta coquetear y socializar pero llega a ser alguien molesto pues le gusta bromear y no suele tomarse las cosas en serio mucho menos cuando está ebrio.

Leonardo es el amigo más cercano de Felipe y no tiene problemas con su inclinación sexual, por otra parte, no lleva una buena relación con Elena y le agrada molestar al padre de esta, Jorge. Elena es quien más se molesta con su sola presencia y aun así él intenta ligársela cada que la ve, a ella o a la tía Alba quien le otorgo este sobrenombre pero ella para nada lo toma en serio pues Leonardo es como el pequeño hermano que nunca tuvo.



ELENA



Elena es una mujer antipática con los hombres y por sobre todo con los alcohólicos y coquetos, es llamada desde pequeña la Llorona Elena, debido a su comportamiento quejumbroso. Aun con su actitud, anhela tener hijos pero debido a sus malas relaciones no se considera capaz de responsabilizarse por un niño.

Aborrece a Leonardo, pues es un sujeto que le recuerda sus peores decisiones con los hombres. Respeta y quiere a su tía Alba, que a pesar de solo tener 6 años de diferencia en la edad la considera alguien inspiradora además de su mejor amiga, Felipe es de los pocos Hombres a los que aprecia ya que es homosexual, Ha perdido contacto con su padre pues no le interesa interactuar con él y le detesta por no haber estado con ella cuando lo necesitaba.

JORGE



Jorge, más conocido como el Ermitaño es un hombre de pocas amistades, que evita el contacto con la gente. Además, es alguien antipático, altanero y grosero, de temperamento fuerte que no soporta las bromas y se molesta con la gente envidiosa y chismosa que solo buscan hablar a espaldas de los demás.

Es hermano por parte de madre de Alba, padre de Elena y lo más cercano a una figura paterna de Leonardo. Comparte el mismo sentimiento reactivo de su hija hacia este último, debido a su comportamiento animoso y molesto, sin embargo, suele aconsejarlo cuando se halla en problemas aunque sus consejos no sean siempre los mejores y normalmente traten sobre despreciar a todos y vivir en la tranquila soledad.



ALBA



Llamada la Madremonte o Pachama-ma, debido a que fue concebida en las selvas amazónicas durante un paseo turístico de su madre. Es una mujer atrevida, traviesa, tranquila y espontanea pero ante hombres negligentes y deshonestos es poco tolerante si estos no poseen el deseo de querer cambiar.

A pesar de su actitud brusca con hombres poco deseables, Alba resulta ser muy comprensiva con Leonardo debido a que fue uno de los primeros casos que trato como psicologa. Considera a Elena no solo su sobrina sino su amiga y gusta de presentar le diferentes pretendientes que cree son buenos para ella. Posee gran cariño hacia Felipe pues es con quien mas comparte tiempo charlando de la vida. Posee poco contacto con su hermanastro Jorge.



13.4. Visualización digital y mockups

Para visualizar el catalogo de personajes de manera digital, dirijase al siguiente enlace:

<https://es.calameo.com/read/0048110883bfb649854a8>



Nacionalidad: colombiano - nacido y criado en Bogotá
 Fecha de nacimiento: 04 de Enero de 1989
 Edad: 20 años
 Altura: 1,80 m
 Peso: 58 kg
 Ocupación: desempleado
 Habilidades: dormir, caminar, beber, molestar y robar a los ebrios



LEONARDO

ELENA

Le llaman Mohán porque fuera de su espacio se molesta por el ruido, puede ser agresivo cuando invaden su espacio sin el haber dado confianza. Le gusta coquetear y socializar pero llega a ser alguien molesto pues le gusta bromear y no suele tomar las cosas en serio mucho menos cuando está ebrio.

Leonardo es el amigo más cercano de Felipe y no tiene problemas con su exclusión sexual, por otra parte, no lleva una buena relación con Elena y le agrada molestar al padre de ella, Jorge. Elena es quien más se molesta con su sola presencia y aun así él intenta ligársela cada vez que la ve, a ella o a la tía Alta quien le daigo este sobrenombre pero ella para nada lo toma en serio pues Leonardo es como el pequeño hermano que nunca tuvo.



Nacionalidad: colombiana. - criada en Medellín y criada en Bogotá.
 Fecha de nacimiento: 11 de febrero de 1986.
 Edad: 31 años.
 Estatura: 1,70 m.
 Peso: 51 kg.
 Ocupación: secretaria en compañía de psicología.
 Hobbies: la lectura y el cine.



Elena es una mujer antipática con los hombres y por sobre todo con los alcohólicos y coquetos, es llamada desde pequeña la Llorona Elena, debido a su comportamiento que, aunque a veces es tímida, anhela tener hijos pero debido a sus malas relaciones no se considera capaz de responsabilizarse por un niño.

Ahorrea a Leonardo, pues es un sujeto que le recuerda sus peores decisiones con los hombres. Respeto y quiere a su hijo, que a pesar de solo tener 6 años de diferencia en la edad lo considera alguien responsable además de su mejor amigo, Felipe, ya que es homosexual. Ha perdido contacto con su padre pues no le interesa interactuar con él y lo detesta por no haber estado con ella cuando lo necesitaba.

Nacionalidad: colombiano - nacido en el municipio de Ocaña, Santander.
 Fecha de nacimiento: 25 de Marzo de 1965.
 Edad: 52 años.
 Estatura: 1,69 m.
 Peso: 55 kg.
 Ocupación: pensionado de policía.
 Hobbies: levantarse temprano y observar el panorama de madrugada.



JORGE

ALBA



Jorge más conocido como el Ermitaño es un hombre de pocas amistades que evita el contacto con la gente. Además, es alguien antipático, altanero y grosero, de temperamento fuerte que no soporta las enredos y se molesta con la gente que busca a espaldas de los demás.

Es hermano por parte de madre de Alba, padre de Erika y lo más cercano a una figura paterna de Leonardo. Comparte el mismo sentimiento de odio a su hijo hacia este último, pero a su comportamiento antipático y egoísta, sin embargo, suele acercarlo cuando se halla en problemas porque sus consejos no sean malos sobre la vida y normalmente trata de ser tranquilo a todos y vive en la tranquila soledad.



Nacionalidad: colombiana - nacida en el Amazonas
 Fecha de nacimiento: 09 de febrero de 1980
 Edad: 37 años
 Estatura: 1,58 m
 Peso: 65 kg
 Ocupación: psicóloga pública
 Hobbies: cultura, deporte, fotografía, y voluntariado de fauna y flora



Llamada la Madre Monte o Pachama, debido a que fue concebida en las selvas amazónicas durante un paseo turístico de su madre. Es una mujer atrevida, traviesa, tranquila y gigantes pero ante hombres indiferente si estos no poseen el deseo de querer cambiar.

A pesar de su actitud brusca con hombres poco deseables, Alba resulta ser muy comprensiva con Leonardo debido a que fue uno de los primeros casos que trató como psicóloga. Considera a Elena no solo su sobrina sino su amiga y gusta de presentar le diferentes pretendientes que cree son buenos para ella. Posee gran cariño hacia Felipe pues es con quien más comparte tiempo charlando de la vida. Posee poco contacto con su hermano Jorge.

ALBA

