



2018

Facultad de artes integradas

Programa de diseño gráfico

Documento de proyecto de grado

Estudiante:

Joseph Guzmán

Director:

Miguel Bohorquez

Título:

Relatarium Cali:

Diseño de un producto digital interactivo que permita la representación gráfica de mitos urbanos caleños de horror, dirigido a un público juvenil de 18 a 25.

Contenido

2.	Contenido
3.	Resumen
4.	Introducción
5.	Problemática
6.	Objetivos y alcance
7.	Justificación
8.	Estado del arte
16.	Marco conceptual
35.	Marco demográfico
36.	Marco geográfico
37.	Marco legal
38.	Entrevistas
41.	Metodología
43.	Requerimientos de diseño
44.	Nombre del proyecto e identificador
45.	Narrativa
47.	Storyboard
49.	Moodboard y referentes
53.	Técnica y estilo
53.	Exploraciones de textura
57.	Construcción de ilustraciones
60.	Tipografía
63.	Interactividad y formato final
64.	Construcción de prototipo interactivo
66.	Comprobaciones
69.	Conclusiones
70.	Anexos
70.	Bibliografía

Resumen

Este proyecto tiene como objetivo diseñar y realizar el prototipado de un producto digital interactivo que ayude a mantener vivos los mitos urbanos caleños y los represente a un público joven de 18 a 25 años. Los mitos urbanos y en general la tradición oral es muy importante para la identidad cultural de una comunidad pero al pasarse de generación en generación por medio de el habla tiene la tendencia a desaparecer, sobretodo en la actualidad donde los jóvenes están más interesados en otros temas y la tecnología se ha convertido en parte del día a día de las personas.

Con el desarrollo de este proyecto se busca introducir las narrativas provenientes de los mitos urbanos caleños a los medios digitales que hacen parte de las tecnologías actuales, de esta manera llamar la atención de los jóvenes y despertar el interés de estos en los mitos urbanos para que así se comente, se generen discusiones, se cree más contenido alrededor de estas narrativas manteniendolas vivas en la sociedad.

Palabras clave: mitos, urbanos, caleños, horror, tradición oral, relatos, digital, interactivo, videojuego, jóvenes

Introducción

A través de los tiempos el hombre ha buscado respuesta a los sucesos y fenómenos naturales que ocurren a su alrededor y dependiendo de sus creencias y contexto se generan ciertas explicaciones no científicas que provienen del imaginario colectivo de las comunidades. Estas respuestas se ven concretadas en lo que llamamos mitos y leyendas, cada comunidad tiene las suyas, desde comunidades de reconocimiento universal como la antigua grecia hasta nuestros propios ancestros y de esta forma se crea el folclor literario que conocemos hoy en día.

Estas explicaciones sobre el mundo se han transmitido de generación en generación por medio de la tradición oral. estos mensajes verbales son expresiones culturales que ayuden a difundir conocimiento entre las personas de una comunidad, estas expresiones culturales incluyen mitos, leyendas, poesía, cuentos, cantos entre otros.

La tradición oral es muy importante para una comunidad puesto que ayuda a la misma a generar una identidad cultural, la forma en que una comunidad se diferencia de las otras, y ayuda a la creación de la memoria colectiva. Gracias a la tradición oral se han podido transmitir infinidad de historias, conocimiento y costumbres a través de los años sin un sistema de escritura concreto.

Según el historiador belga Jan Vansina (1985) las historias pasadas por tradición oral, al ser intangible y por la forma misma en que se transmite, están en riesgo de desaparición además de que siempre se ven sometidas a cambios constantes en su estructura ya que cada vez que se cuenta y dependiendo de quien la cuente se cambian, se agregan o se omiten detalles logrando que la historia se deforme para bien o para mal.

Colombia tiene un folclor literario rico en historias, mitos y leyendas y cada región cuenta con sus propios aportes, la madre monte, el mohán, la patasola y el sombrero de la región antioqueña, la llorona y los duendes de la costa atlántica, la anima sola, el sinfín y la bola de fuego de los llanos orientales entre muchas otras y esta variedad de historias son una de las motivaciones para esta investigación.

Problemática

“El patrimonio cultural inmaterial no solo incluye tradiciones heredadas del pasado, sino también usos rurales y urbanos contemporáneos característicos de diversos grupos culturales” (Unesco, 2017)”.

La Unesco(2017) entiende las expresiones culturales urbanas (como por ejemplo los mitos urbanos) como parte del patrimonio cultural inmaterial. Esto implica que las expresiones como los mitos y leyendas son importantes para la identidad cultural de una ciudad y el desarrollo de su narrativa como comunidad.

Enfocándose en la comunidad de Cali, los mitos urbanos no son muy discutidos entre sus habitantes. Una de las formas en la que estos mitos se mantienen vivos es a través de la tradición oral, es decir el proceso de transmisión de relatos orales contados de generación a generación, pero este proceso se encuentra en detrimento sobretudo en jóvenes lo que a largo plazo significa la desaparición de estos relatos.

Los jóvenes tienen poco contacto con la tradición oral y por su acercamiento con los medios digitales la única información sobre mitos y leyendas que se encuentran al buscar en estos medios es con foros, los cuales canales de interacción para públicos muy específicos en los que se modifican este tipo de historias casi por completo. En la definición de tradición oral se tiene en cuenta que al no tener una forma de registro físico, las historias siempre tendrán cambios pequeños que aportan al crecimiento del relato pero en este tipo de foros se pueden encontrar relatos completamente distintos que hablan sobre un mismo personaje mítico.

Por otro lado, los esfuerzos que se hacen para mantener los mitos y leyendas vivos, se ven en formatos como eventos, libros ilustrados, artículos y publicaciones que se enfocan en los relatos más tradicionales colombianos y se deja de lado las expresiones urbanas locales de este género, apoyando así la idea del olvido y eventual desaparición de los mismos. Adicional a esto, no se rastrean representaciones visuales de estos mitos dirigidos a públicos juveniles que se encuentren relacionadas con lenguajes interactivos digitales, y los únicos acercamientos que se realizan son relaciones con imágenes o ilustraciones de otras fuentes.

Por medio del diseño se pueden desarrollar productos que representen tanto los relatos urbanos como los protagonistas de estas historias utilizando recursos de ilustración, textura y manejo del color pero no se rastrean exponentes importantes que sean dirigidos a trabajar los mitos urbanos. En general, hay una falta representaciones visuales digitales que expongan

específicamente las historias de estos personajes de mitos urbanos caleños y un medio que apunte a recopilar estos relatos y exponerlos a través de formas de comunicación contemporáneas. Por lo anterior se propone realizar el diseño a un producto digital interactivo que permita la recopilación y la representación gráfica de mitos urbanos caleños de horror dirigido a un público juvenil.

Objetivos

Pregunta de investigación

- ¿Cómo representar gráficamente los mitos urbanos caleños a un público joven de 18 a 25 años?

Objetivo general

- Diseñar el prototipo de un producto digital interactivo que represente gráficamente los mitos urbanos caleños de horror a jóvenes de 18 a 25 años

Sub preguntas problema

- ¿Cuáles son los mitos urbanos caleños más característicos?
- ¿Cuáles son los elementos gráficos e interactivos más apropiados para la construcción de una propuesta dirigida a jóvenes de 18 a 25 años?
- ¿Cómo un producto digital interactivo puede aportar a la representación de los mitos urbanos caleños en el público joven de 18 a 25 años ?

Específicos

- Recopilar los mitos urbanos representativos de la ciudad de Cali para realizar la elección del relato a prototipar
- Reconocer los elementos del lenguaje gráfico e interactivo del medio digital para la construcción de una propuesta de horror dirigida a jóvenes de 18 a 25 años
- Diseñar los elementos visuales, interactivos y narrativos para la posterior construcción del prototipo que representa los mitos urbanos caleños a jóvenes de 18 a 25 años

Alcance

- Se presentará el prototipo con las funciones simuladas del mito urbano seleccionado para realizar el prólogo

Justificación

Con este proyecto se llegará al primer acercamiento a una aplicación digital interactiva que permita la recopilación y la representación de mitos urbanos caleños de horror dirigido a un público juvenil, Producto el cual se presentará como primer prototipo y el cual se someterá a comprobaciones con una muestra del público objetivo.

“Al igual que otras formas del patrimonio cultural inmaterial, las tradiciones orales corren peligro por la rápida urbanización, la emigración a gran escala, la industrialización y los cambios medioambientales.” (UNESCO 2017)

Como se resalta anteriormente los mitos urbanos están en riesgo constante de desaparición pues la forma en la que se comunican estas narraciones es la tradición oral y esta al no estar plasmada en un formato físico hace que dependa de la iniciativa las personas contar las historias y mantener el interés en estas. Por este motivo este proyecto va dirigido a estas narrativas, más específicamente a mantener vivos los mitos urbanos caleños por medio de representaciones gráficas, estímulos visuales e interacciones con el usuario. Mantener el interés en los mitos urbanos es de gran importancia debido a que son patrimonio cultural de la ciudad de Cali.

“Los jóvenes utilizan el desfase tecnológico generacional para construir sus espacios de autonomía colectiva en las redes de comunicación” (Castells, 2009. p.112). El público juvenil se encuentra muy alejado de las narrativas orales pues al ser nativos digitales su principal recurso de obtención de información está en los medios digitales, por lo cual se elige este como público objetivo además de ser un público que está presente en redes sociales y sitios donde se pueden discutir los relatos y mitos urbanos manteniendo el interés en estos.

El género de horror es elegido puesto que es uno de los más representativos en los mitos urbanos, el objetivo de la mayoría de estos relatos es llegar a comunicar una enseñanza moral por medio del miedo y mostrando las consecuencias que pueden llegar a pasar de forma exagerada y fantástica usando personajes basados en la realidad. Mantener el género de horror conceptual y visualmente en el desarrollo del producto garantiza que la intención principal de estas narrativas se conserve.

Se plantea un producto digital interactivo ya que se tiene en cuenta que el público objetivo es consumidor constante de productos digitales y tienen un conocimiento del discurso digital, además de que se identifica que por ser nativos digitales han adoptado la tecnología en sus

hábitos diarios y es el medio digital la principal fuente de información para este público. Por otro lado el concepto de interactividad está presente debido a que es un elemento que apoya a la narrativa además de que ludifica o gamifica la obtención de la información lo que sensibiliza y genera interés y recordación en el tema expuesto.

El diseño gráfico tiene importancia en la comunicación y representación de estos relatos urbanos puesto que como expone Frascara(2000) el diseño gráfico “es la actividad de concebir, programar, proyectar, realizar comunicaciones visuales producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a públicos determinados”(Frascara, 2000. pág 123). El diseñador tiene los conocimientos para interpretar estos relatos y poderlos representar de manera adecuada para el público objetivo seleccionado, además cuenta con las competencias para planear procesos e interactividades para el desarrollo del producto digital interactivo reforzando así la narrativa y logrando pregnancia del mensaje que se quiere comunicar.

Estado del arte

El estado del arte se clasificó según la relación de los conceptos importantes para el proyecto, los cuales son: jóvenes como público objetivo a intervenir, digital como medio al que se direcciona el objeto resultado del proyecto y mitos urbanos como temática de estudio la cual se busca mantener viva en los medios actuales.

Jóvenes y mitos urbanos

Esta sección cuenta con trabajos enfocados en contar mitos y leyendas, mitos urbanos e historias propias de la tradición oral a Jóvenes o públicos cerca al rango de 16 a 23 años.

El trabajo realizado por López (2017) nace a partir del interés de los estudiantes de secundaria de la ciudad de La Plata por las narraciones góticas y de terror. El objetivo era la creación e implementación de un objeto didáctico que por medio de la creación de creepypastas en un formato audiovisual apoyara la clase de lengua y literatura la cual se centraba en la tradición oral y narraciones urbanas de terror. El resultado de este trabajo llegó a ser una colección de relatos los cuales fueron plasmados en un medio audiovisual y publicados en internet.

Como primer dato a resaltar de este trabajo fue la forma en que se incluyen las creepypastas como relatos urbanos actuales los cuales cuentan con más popularidad entre los jóvenes, revisando esto se puede pensar cómo la narrativa digital y la manera que se cuentan y se

difunden las creepypastas puede ayudar a planear estrategias para traer los mitos urbanos caleños a los medios digitales actuales.

López (2017) resalta la importancia del tratamiento digital audiovisual de las narraciones, en las cuales se puede identificar la voz de un narrador, representada en la mayoría de los casos como loquendo que es una voz generada por computadora, el uso de música acorde al género de terror y el tratamiento de las imágenes en el video. Los elementos anteriores se vieron limitados por los recursos tecnológicos disponibles, aun así se cumplió lo que se buscaba que era la experiencia didáctica de creación de relatos audiovisuales por parte de los jóvenes.

Es claro que los jóvenes cuentan con interés por los relatos góticos y narraciones urbanas y las creepypastas son las que logran captar la atención de este público, ya que están en medios digitales concurridos por los jóvenes y se encuentran en formatos de interés para ellos en páginas web, producciones audiovisuales y aplicaciones interactivas como videojuegos.

El siguiente proyecto analizado de Figueroa (2017) tiene como objetivo la creación de personajes basado en la carga moral que tienen los protagonistas de los mitos y leyendas colombianos y de esta manera traerlos al contexto actual, de alguna u otra manera mostrando los personajes de los mitos y leyendas como si vivieran en nuestro contexto.

Para el Figueroa es muy importante la connotación moral que tienen los personajes de los mitos y leyendas pues de ahí genera el concepto para la creación de sus personajes. Tiene un desarrollo de personaje completo y a profundidad donde identifica elementos como motivaciones principales, dimensiones físicas, sociales y psicológicas que le permite llegar a unos resultados apropiados para su trabajo.

Se puede identificar que mantener el género de terror en su trabajo no era lo más importante, pues no se evidencia este concepto en la ilustración, diseño o descripción de los personajes. Por otro lado no se identifica la intención del autor por mantener los mitos y leyendas originales pues en su resultado no se resaltan estas narraciones sino que se transforman por completo para traerlas al contexto actual.

Se encuentra el trabajo de Cepeda y Valenzuela (2015) el cual muestra el proceso de creación de un videojuego educativo que busca generar pertenencia cultural en jóvenes de 12 a 18 años y de esta manera mantener vivas las narrativas colombianas, el autor resalta que se tienen en cuenta elementos visuales sonoros y culturales de la región andina.

Para Cepeda y Valenzuela es muy importante educar y sensibilizar al jugador por lo que elige el género de RPG (Role Playing Game) como el más apropiado pues identifica que este encaja en el género fantástico al que apunta y genera interés en el jugador. Por otro lado es importante para el autor el alcance que tiene el producto por lo cual busca que el resultado

pueda ejecutarse sin necesidad de un hardware sofisticado lo que se encuentra apropiado teniendo en cuenta el público al que va dirigido.

La idea de mantener el producto accesible toma decisiones de diseño referenciados en pixel art y juegos con vista isométrica en los cuales la narrativa, los diálogos y los apoyos visuales tienen un mayor protagonismo y no se apunta a gráficos de última generación algo a tener en cuenta para este proyecto.

“El objetivo principal de la ludificación es llevar a cualquier actividad de una manera más atractiva y emocionante mediante el desarrollo de comportamientos deseados, con el fin de involucrar a la persona para que participe aumentando su motivación, concentración, esfuerzo y fidelización.”(Rojas ,2013 citado por Cepeda, 2015. p.28)

Se encuentra el formato de videojuego apropiado para la educación y sensibilización de su público puesto que ludifica la temática y de esta manera lograr que los conceptos que se exponen generen más interés en especial en los públicos que trabaja tanto este proyecto como el de Cepeda y Valenzuela .

Como último proyecto que relaciona los mitos urbanos y los jóvenes se analiza el de Pazmiño(2015) el cual busca investigar y diseñar un producto que permita motivar el hábito de lectura además de mantener vivos los relatos en la provincia de Tungurahua, el autor llegó a la conclusión de que una historieta era la forma más apropiada de lograr lo que se propone en su proyecto además de que considera que tiene un gran impacto en los jóvenes por la forma dinámica de contar las historias y la relación texto-imagen

Se resalta el formato elegido como medio para comunicar las narraciones pues tiene ciertos elementos fuerte que atraen al público juvenil además de motivar la lectura, aunque el proyecto que se está desarrollando con los mitos urbanos caleños apunta a un formato digital se tiene en cuenta ciertos elementos del comic que se puedan articular en el producto final

Se resalta el manejo de conceptos de Pazmiño en su documento algo que se puede adaptar a este documento en desarrollo ya que gracias a ese manejo el Pazmiño llega a resultados claros y coherentes. Es claro que el concepto de terror no es tomado en cuenta lo cual se ve reflejado en la expresión gráfica, concepto que es importante para el proyecto de mitos urbanos caleños.

Medio digital y jóvenes

Esta sección va direccionada a trabajos dirigidos al diálogo de cómo los jóvenes de cómo los jóvenes usan los medios digitales, preferencias y hábitos.

Este texto analizado de López y González (2011) trata el concepto de la hipertelevisión, el cual se define como “la adecuación de contenidos televisivos a los nuevos soportes –como

Internet o el teléfono móvil–, así como la innovación en los formatos: más interactivos y participativos.”(González y López, 2011, p.31) . López y González resaltan la importancia del control sobre el contenido que quieren consumir los jóvenes y cómo los medios digitales les permite ver lo que quieran cuando quieran.

El Target de López y González se encuentra muy cerca del público al que se apunta con el proyecto de mitos urbanos caleños y en este documento se puede de alguna manera confirmar que los jóvenes dentro del rango de 16 a 25 años son los consumidores actuales y futuros de producciones digitales ya que se encuentran familiarizados con el lenguaje digital y lo han adaptado a sus hábitos diarios.

Los estudios analizados por las López y González (2011) resalta el hecho que los jóvenes de 15 a 24 años ven el teléfono móvil como el medio principal de entretenimiento lo que ayuda a la selección del soporte para el desarrollo del proyecto de mitos urbanos caleños y a las posibilidades que este puede brindar.

El documento realizado por Rodríguez y Londoño(2009) analiza las narrativas digitales y cómo se comportan en el campo educativo, especialmente en el campo universitario. “, la revolución digital está difundiendo las narrativas digitales también en un período de tiempo muy corto.” (Rodríguez y Londoño, 2009, p.6) Resaltan Rodríguez y Londoño(2009) como la tecnología y los medios digitales ayudan a las narrativas a llegar a un mayor número de personas de forma rápida además de ser un medio bidireccional de manejar información, de esta manera las narrativas no solo se leen sino que se discuten y comentan.

Un punto muy importante tratado en este texto es la interactividad que ofrecen las narrativas digitales, esto permite de alguna manera que el relato no sea lineal y tenga un único final, sino que según la acciones e intervenciones que el público realice estos finales pueden cambiar creando así una sensación de coautoría y una mayor pregnancia de la información.

Por otro lado Rodríguez y Londoño(2009) resaltan las metodologías de Bull y Kajder para la narración que son de gran interés para el desarrollo de este trabajo puesto que se expone por medio de pasos cómo realizar una narración completa, dinámica y con un ritmo claro además de mostrar las fases de creación de una narrativa digital.

El texto analizado de Martos y Suárez (2015) habla sobre cómo se ve afectada la literatura por los medios de comunicación, cómo a veces ayuda a difundir ciertas narraciones en soportes diferentes y cómo los jóvenes pueden tener un mayor acercamiento a los relatos de la mitología tradicional.

Martos y Suárez (2015) generan una discusión alrededor de cómo las categorías clásicas por edades se ven afectadas por los medios digitales, enfocándonos en la sección de jóvenes el

autor resalta el interés por la ficción especulativa, pero de cualquier forma estas categorías en el siglo XXI se vuelven difusas, conclusión a tener en cuenta.

En el texto se expone el posible peligro que existe al traer literatura a las tecnologías actuales, pues se puede llegar a banalizar o transgredir la obra en el esfuerzo de hacerla más entretenida, lograr que cumpla ciertos estándares populares o que llegue a un público objetivo, esto en especial se debe resaltar puesto que en este proyecto al buscar traer relatos urbanos caleños a medios digitales no se debe perder la esencia del cuento original, sino reforzar su narrativa con elementos visuales e interactivos.

El siguiente texto de Bautista, Escofet, Forés, López y Marimon (2013) busca entender el término de nativo digital el cual fue impuesto a la generación nacida a partir de la década de los 80 y cómo estas personas se relacionan con la tecnología misma en sus hábitos personales y educativos

En los gráficos presentados por Bautista, Escofet, Forés, López y Marimon (2013) se muestra como canales digitales tales como youtube, wiki, redes sociales, foros son algunas de las formas en las que los universitarios buscan y aprenden información en las tecnologías actuales. Por otro lado la investigación realizada por el autor expone que los jóvenes entre 20 a 22 años tienen un uso constante de redes sociales, usan el teléfono móvil para el acceso a estas redes, para escuchar música acceder a información en Youtube y juegos en línea. Se demuestra también cómo por iniciativa propia los estudiantes prefieren sitios como Youtube, foros, juegos y simulaciones y redes sociales para aprender sobre sus temas de interés.

El texto resalta la importancia de las tecnologías digitales y del internet en los hábitos lúdicos, creativos, educativos y sociales de los jóvenes actuales y como es indispensable para las formas de educación tener este tipo de medios en cuenta, conclusión muy apropiada y que aporta a las decisiones respecto a las plataformas posibles para el resultado de este proyecto y cuales pueden llegar a generar más impacto en el público objetivo

Mitos urbanos y medios digitales

En esta sección se analizan trabajos que han tratado el tema de mitos urbanos, narraciones y de la tradición oral en un formato digital

El trabajo analizado de Castillo (2017) se enfoca en la carencia de exploración sonora en el medio digital interactivo y las posibilidades en cuestiones de inmersión que pueden ofrecer estas expresiones sonoras. Castillo (2017) se pone como objetivo explorar las posibilidades inmersivas de la imagen y el sonido tridimensional y busca con esto contar la historia de la Llorona.

Castillo tiene un proceso claro que sirve como referente para este proyecto ya que expone cómo llega al resultado por medio de creación de guión, composición de storyboard además de tener en cuenta lo que puede ofrecer los softwares a su disposición para llegar al resultado. Por otro lado muestra con proceso creativo consistente donde analiza diferentes tipos de tipografías, elementos cromáticos y gráficos.

Se resalta en general el proceso proyectual pues es organizado y claro. Castillo hace énfasis en que se debe tener en cuenta todos los aspectos que se de pueden intervenir y los sentidos que se pueden estimular en la interacción con producto y aplicaciones digitales pues son recursos que ayudan a la inmersión y la pregnancia.

El trabajo analizado de Crawford(2017) se enfoca en el análisis de BEN Drowned cómo maneja el género de horror en el medio digital y cómo usa elementos considerados como errores de programación para generar un ambiente de horro inmersivo e impactante. “Este documento define “glitch horror” como un estilo de horror que aprovecha las ansiedades alrededor de la posibilidad que tiene la tecnología de fallar”.(Crawford, 2017, p1)¹

Ya que este proyecto en desarrollo está dirigido a un medio digital, es de gran importancia tener en cuenta este tipo de horror pues encaja con el concepto y lo que se quiere comunicar además de dirigirse a un público relacionado con los lenguajes digitales en los cuales este tipo de horror es más efectivo e inmersivo.

Este texto entiende el “glitch horror” como parte de la teoría “the uncanny” de Sigmund Freud la cual explica cómo se produce miedo al mostrar algo familiar pero con algún elemento extraño, que en el caso de Ben Drowned se toma un videojuego popular y se modifica para que funcione de manera fallida asustando así al usuario.

Así como otros productos digitales usan este estilo de horror para lograr que la historia de horror urbanos y creepypastas capten interés y ganen popularidad de igual forma se puede aplicar esta estrategia para el producto resultado de este documento en desarrollo.

En el trabajo de grado de Jiménez, Pérez, Rico, Jaramillo y Suárez (2010) se analizan las posibilidades de las nuevas tecnologías para lograr difundir los mitos urbanos caleños y se llega a un producto que encaja en el formato de videojuego el cual se enfoca en el mito de Buziraco.

El público objetivo de este proyecto son los niños de tercer grado de la Escuela República de Panamá en el barrio Siloé de la ciudad de Cali lo que rige de forma drástica la decisiones de diseño del proyecto además de tener el concepto de enseñanza como principal.

¹ Cita traducida del inglés: “This paper defines “glitch horror” as horror media that exploits anxieties surrounding the fallibility of technology.”(Crawford, 2017, p1)

Jiménez, Pérez, Rico, Jaramillo y Suárez hacen un estudio sobre la línea gráfica que los lleva a un estilo manga el cual es argumentado a partir de los gustos de los niños a la hora de ver animación, esta decisión refuerza en ese caso es el estilo de otros lugares y no se busca interpretar elementos propios para llegar a un estilo más acercado al contexto en el que se ubica el proyecto.

El proyecto de Ruiz, Gómez y Gómez(2005) toma como enfoque principal el entretenimiento y la exploración en desarrollo de videojuegos con la mitología colombiana con la temática central, el autor aclara que no es el objetivo principal difundir la esta mitología sino que es el entretenimiento el objetivo principal.

Ruiz, Gómez y Gómez(2005) remarcen la escasez de información teórica sobre la creación de videojuegos, metodologías que vayan dirigidas a esta tarea y proyectos exitosos en este campo en el contexto colombiano. Por otro lado Ruiz, Gómez y Gómez(2005) exponen que el mercado de videojuegos de entretenimiento y las compañías que los desarrollen en Colombia es muy pobre, resaltando que lo que más se produce son videojuegos educativos los cuales no tienen la misma calidad que los enfocados en entretenimiento, aunque no se considera adecuado decir que la calidad de un videojuego es afectada por el enfoque lúdico o didáctico que tenga es difícil rastrear videojuegos enfocados a la educación que compitan con el mercado de videojuegos de entretenimiento actual.

Se resalta la forma en que organiza la metodología de trabajo en tres campos los cuales son administrativo, construcción de software y actividades artísticas, pues ayuda a entender el proceso de forma clara y en un orden coherente. Se resalta la calidad del proceso, la investigación y conceptualización del producto, se entiende que llevar a cabo un proyecto tan exigente como lo es un videojuego es complejo para una sola persona esto se debe tener en cuenta a la hora de realizar el producto de los mitos urbanos caleños ya que se debe tener en cuenta las limitaciones y los alcances productivos que se tienen en la técnica y manejo de software.

El siguiente proyecto de Avila(2016) propone un desarrollo de aplicación multimedia que busca comunicar los mitos y leyendas de Ecuador puesto que el autor identifica una problemática clara que se argumenta en la pérdida de riqueza e identidad cultural por la desaparición de los mitos y leyendas.

El proyecto tiene como público objetivo a los niños lo que le da un carácter más infantil y menos enfocado al horror, tiene un proceso de producción muy claro con análisis de personajes apropiado, elementos gráficos fuertes y contextualizados y con concepto definido. El desarrollo de una multimedia puede llegar a ser uno de los formatos adecuados para llegar al público. Tiene una calidad de ilustración acercada al folclor Ecuatoriano y el uso de texturas análogas que le da un aspecto artesanal.

Con el estudio de este proyecto se concluye que es determinante elegir un formato con el cual se tenga un conocimiento y práctica previa pues se pueden encontrar limitaciones grandes con la herramienta en el proceso de producción y estos limitantes pueden interferir con el entendimiento, el dinamismo y la calidad del diseño del resultado final. En este caso resalta el autor que encontró el medio como un obstáculo grande por sus pocos conocimientos en la producción del mismo.

El último texto realizado por Domingo y Mesa(2007) entra en la discusión de cómo se puede considerar los videojuegos como una forma importante de narrar y cómo encaja en el concepto de narrativa digital en la actualidad. Se expone la revolución en el entorno narrativo literario y cómo la tecnología ha logrado un impacto y una forma diferente de presentar la literatura a públicos variados.

Domingo y Mesa (2007) hacen énfasis en la escasez de documentos y desarrollo de los videojuegos como objeto de investigación puesto que es de alguna manera un tema muy nuevo como medio narrativo en comparación a los más tradicionales como el cine y la literatura. El autor habla sobre cómo varios autores subestiman la capacidad narrativa de los videojuegos comparándolos con otros medios y explicando que aún es un medio muy joven y con pocos representantes importantes algo que teniendo en cuenta títulos de videojuegos actuales se puede considerar que el crecimiento y desarrollo narrativo ha sido importante.

Domingo y Mesa (2007) concluyen que los videojuegos son un medio narrativo importante en la actualidad y deberían estar a la altura de otros medios como el cine, con esto se puede tener en cuenta los videojuegos como un medio que aportaría a la difusión de los mitos urbanos caleños y más aún con un público joven consumidor de productos digitales interactivos como al que se apunta llegar.

Aspectos a tener en cuenta en el desarrollo del proyecto

Con la revisión del estado del arte se encontraron ciertos aspectos a tener en cuenta para llegar a un resultado apropiado en el desarrollo de este proyecto.

Es apropiada la comparación entre los relatos urbanos caleños y las creepypastas pues aunque se cuentan en contextos diferentes se puede encontrar muchos aspectos en común en la forma de relatar y el género de horror además de ir dirigidos un público juvenil. De igual forma importante mantener el género de horror pues este concepto es esencial para la coherencia narrativa y lo que se resalta es la importancia de no trasgredir o cambiar drásticamente la narración original puesto que la esencia del mito urbano debe mantener y ser la que se mantenga viva en el producto.

Se encuentra el concepto de ludificación de la información apropiado como pauta para el desarrollo del producto ya que ayuda a sensibilizar, educar y generar interés en el público al

que se busca llegar, de igual forma conceptos como la interactividad y la hipermedia son de importancia para la investigación.

Se resalta como gran parte de los textos hablan de los jóvenes como consumidores digitales y como han adoptado la interacción con estos productos digitales como hábitos de su vida diaria, marcando así la importancia de el formato digital para el resultado de la investigación. Por otro lado se debe tener en cuenta las posibilidad inmersivas del medio digital en el campo narrativo ya que esto puede ayudar a que los mitos urbanos caleños tengan una mayor impacto en el público objetivo.

Por último se encuentra que el estilo “glitch horror” es un recurso importante en el desarrollo de este proyecto pues conecta el género de horror con los medios digitales y es un horror específicamente dirigido a un público consumidor de tecnología y productos digitales como los jóvenes

Marco conceptual

El marco conceptual se organiza en tres bloques definidos como contenido, el cual es referenciado a los mitos urbanos caleños y todo los conceptos asociados a estos, género y estilo el cual se concentra en definir en cuál género se incluirá el producto digital interactivo y que estilo se usará para desarrollar la narrativa y por último formato medial en el cual se explican los conceptos relacionados con el medio digital el cual es en el que se desarrollará el producto.

Bloque de contenido

Patrimonio

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) define el concepto de patrimonio como “la herencia propia del pasado, de la actualidad y la que dejamos a las futuras generaciones las cuales son irremplazables, fuente de vida e inspiración”(UNESCO, 2013) que abarcan lugares de interes historico, cultural, paisajes naturales, bienes culturales y patrimonio inmaterial.

La Unesco a construido una categorización para identificar esta herencia dentro de ciertos campos según su formato o fisicalidad o existencia a través del tiempo. El patrimonio cultural es una categorización que incluye monumentos, lugares, obras arquitectonicas, construcciones hechas por el hombre con o sin ayuda de la naturaleza, de carácter inmueble históricos y ancestrales con un valor importante a nivel universal. Por otro lado los bienes culturales son elementos de carácter mueble que se consideran importantes universalmente, los cuales incluyen sellos, antigüedades, productos de excavaciones, colecciones, bienes

artísticos, manuscritos, archivos fonográficos, cinematográficos y fotográficos, instrumentos musicales entre otros.

El patrimonio natural comprende monumentos surgidos naturalmente, conformaciones físicas y biológicas, formaciones geológicas, hábitat de especies amenazadas y lugares naturales los cuales tengan importancia universal y hayan surgido sin ayuda directa del hombre. La tercera categoría llamada patrimonio cultural y natural subacuático comprende las expresiones culturales y naturales que muestran la existencia humana bajo el agua.

Patrimonio cultural inmaterial es la categoría en la que se pueden encontrar tradiciones orales, expresiones orales, usos sociales, festivales y ferias, espectáculos, rituales, conocimientos y técnicas artesanales que son de gran importancia para identidad cultural de un grupo de personas. En esta categoría se encuentran las narrativas provenientes de la tradición oral en las cuales se incluyen los mitos y leyendas y los mitos urbanos.

Tradición oral

Vansina define la tradición oral como expresiones y manifestaciones propias de la cultura como cánticos, rituales, historias, prácticas, conocimientos, mitos y leyendas de una comunidad las cuales son transmitidas de generación en generación a través del lenguaje y de forma oral(Vansina. 1985).

La tradición oral es muy importante para una comunidad puesto que ayuda a la misma a generar una identidad cultural, la forma en que una comunidad se diferencia de las otras, y ayuda a la creación de la memoria colectiva. Gracias a la tradición oral se han podido transmitir infinidad de historias, conocimiento y costumbres a través de los años sin un sistema de escritura concreto.

Según el historiador belga Jan Vansina (1985) las historias pasadas por tradición oral ,al ser intangible y por la forma misma en que se transmite, están en riesgo de desaparición además de que siempre se ven sometidas a cambios constantes en su estructura ya que cada vez que se cuenta y dependiendo de quien la cuenta se cambian, se agregan o se omiten detalles logrando que la historia se deforme para bien o para mal.

Colombia tiene un folclor literario rico en historias, mitos y leyendas y cada región cuenta con sus propios aportes, la madre monte, el mohán, la patasola y el sombrero de la región antioqueña, la llorona y los duendes de la costa atlántica, la anima sola, el sinfín y la bola de fuego de los llanos orientales entre muchas otras y esta variedad de historias son una de las motivaciones para esta investigación.

Mitos y leyendas

Como ya se identificó anteriormente los mitos y leyendas hacen parte de la tradición oral la cual es definida como “mensajes verbales que reportan conocimientos del pasado al momento presente”(Vansina J, 1985, p 27 y 28)

Para el desarrollo de esta investigación se debe profundizar en la definición de mitos y leyendas y diferencia entre estos dos términos que con frecuencia se nombra uno junto al otro. La leyenda se define según el autor Guillermo Abadía(1984) como narraciones que se basan en hazañas o logros históricos las cuales han sido de alguna u otra manera exageradas y son de dudosa veracidad o de origen misterioso. Por otro lado un mito es una serie de personificaciones con fuerzas naturales o sobrenaturales, estos seres son muy poderosos y enemigos terribles pero a los cuales ayudándolos y en algunos casos al ser venerados podrían convertirse en aliados importantes.

Abadía (1984) separa los mitos en tres grupos, los mayores, los menores y los espantos. Los mayores siendo deidades con grandes poderes y creadores del mundo, los menores son semi dioses o seres con poderes mágicos limitados con un objetivo claro ya sea bueno o malo y los espantos que se asemejan a apariciones, visiones y fantasmas que fueron malvados o cometieron errores graves en su vida y están atrapados como apariciones espectrales. Se encuentran en lugares oscuros y sombríos como cementerios, edificaciones abandonadas, locaciones en donde han ocurrido masacres o accidentes parajes solitarios entre otros.

Los mitos y leyendas pueden ser teogónicos los cuales relatan el origen de los dioses, el comienzo de su linaje, pueden ser cosmogónicos los cuales buscan explicar el origen del mundo, del universo, del océano y en general de la naturaleza, antropogénicos que buscan explicar el origen de la raza humana y del hombre mismo como llega este a habitar la tierra, fundacionales que explican cómo se constituye una ciudad o comunidad, mitos morales que desarrollan el concepto del bien y el mal, mitos etiológicos que se enfocan en la creación de técnicas y prácticas humanas y los mitos escatológicos que buscan predecir el futuro, como acabara el mundo.

Estos mitos y leyendas tienen un trasfondo moral notable en los cuales siempre se busca enseñar por medio del miedo colectivo el respeto por el medio ambiente, los ríos, las plantas y los animales, al cuidado de la familia y allegados, a seguir las reglas establecidas por la sociedad y a buscar el buen vivir de todos los miembros de la comunidad.

Con lo anterior se plantea un ejemplo con el mito de la madre monte:

Cuenta la historia que la madre monte es una mujer corpulenta, elegante, vestida con hojas frescas y musgo verde, con un sombrero cubierto de hojas, no se le puede apreciar el rostro porque el sombrero la tapa. Muchas personas escuchan sus gritos y bramidos en las noches oscuras, vive en sitios enmarañados, con árboles frondosos alejada de la civilización. Esta mujer castiga a los que invaden sus terrenos y pelean por linderos, a los perujos, a los perversos, a los esposos infieles y los vagabundos. Maldice con la plaga a los ganados de los propietarios que usurpan terrenos ajenos o cortan los alambrados de los colindantes. A los que andan en malos pasos les borra el camino y los hace perder en el bosque provocando alucinaciones.

En el mito anterior se puede ver claramente los elementos que Abadía define, la madre monte es una aparición la cual castiga a las personas que actúan moralmente mal, así regulando la forma de comportamiento en sociedad

Mitos urbanos

Esta investigación se enfoca en la categoría de los mitos urbanos de horror puesto que como propósito tiene el estudio de los mitos de horror de la ciudad de cali. Para llegar la definición de mitos urbanos de horror se estudia la postura de la investigadora de ciencias sociales Rossana Reguillo y su documento sobre los mitos urbanos. En este texto Reguillo(1999) habla del mito urbano como “una práctica social de unión en la cual se comparte tanto riendo como asustandose hasta palidecer”(Reguillo,1999) lo que hace de la práctica además de una estrategia de regulación del comportamiento de la sociedad también se piensa como una actividad de entretenimiento, concepto que aleja a los mitos urbanos de los mitos tradicionales los cuales se inclinaban más a la enseñanza de a ser bueno según la moral social. En la actualidad los mitos anteriores se han “modernizado” según Reguillo y gracias a los diferentes medios de comunicación, estos mitos pueden tomar más fuerza. Identifica los mitos urbanos como actualizaciones de mitos tradicionales, por ejemplo la figura de la llorona como una mujer que pierde sus hijos, ya sea asesinados por su propia mano o en un accidente, y se suicida para buscarlos por la eternidad. existe en diferentes contextos y más adelante se estudiará la versión caleñas del mismo.

Durante el desarrollo de este proyecto se encuentra que existe la posibilidad de creación de nuevos mitos por medio de sucesos, misterios y noticias actuales sin resolver en la sociedad caleña y en otras como en Estados Unidos. Asesinos famosos como el histórico caso de Jack el destripador, o más cercano al contexto caleño el caso del monstruo de los mangones son, además de casos sin resolver, mitos urbanos pues estos asesinos generan miedo en la sociedad y logran comportamientos morales en los miembros de una comunidad, ya sea a la práctica mal vista de la prostitución en el caso de Jack el destripador o a que los niños se porten bien y no estén en la calle a altas horas de la noche en el caso del monstruo de los mangones encajando en el la definición de mitos.

Reguillo encuentra los mitos urbanos de horror como influenciados por experiencias de la niñez, por ver películas de horror en la televisión o en el cine, también influyen directamente elementos del contexto como clases sociales, religión entre otros. Lo anterior refuerza la idea la cual expone los mitos y leyendas están sometidos a cambios cada vez que se cuentan y estos cambios parten de las experiencias mismas del emisor del cuento. Reguillo se enfoca mucho en el ambiente familiar como espacio en el cual se cuentan las historias, pero se considera importante otros ambientes y otros medios por los cuales se pueden exponer los mitos urbanos los cuales a veces se alejan de la tradición oral y se van hacia formatos más tangibles los cuales se desarrollarán más adelante en este texto. Con el análisis anterior se llega a la definición del mito urbano como una historia influenciada por hechos del contexto de ciudad (noticias, casos policiales, eventos catastróficos) que a veces se referencian en mitos tradicionales o en el cine comercial, los cuales hablan de fantasmas, demonios, apariciones y seres malignos que castigan a los que actúan mal según la moral social y se cuentan para educar y entretener.

Mitos Caleños

El historiador Raúl Silva realizó una recopilación de los mitos y leyendas de horror caleños en su libro “Valle del cauca, valle intimo” de los cuales se resaltan los siguientes:

-Pollo Pelón

También conocido como el pajara pollo nace cuando un cura le realizó un exorcismo a una joven y el demonio que la poseía se refugió en el primer ser viviente no humano que se encontraba cerca, un pollo. Tiene forma de pollo recién nacido pero más grande y con los ojos saltones, rojos y chispeantes, pico afilado y color verde fosforescente, cuello de víbora, alas de vampiro, y patas de gallo con enormes espuelas. Los habitantes aseguran que escuchan su piar en el parque del acueducto y en el río pance y se les aparece a las mujeres que han matado o han abortado a sus hijos antes de ser bautizados.(Silva, 1961)

-La candileja

La historia de una mujer que por estar celando a su marido, dejó a sus tres hijos solos quienes murieron quemados por un incendio accidental en su casa, por tal desgracia y por el temor a la reacción de su marido quien era muy agresivo decidió quemarse viva ella misma. Quienes juran haberla visto dicen que el espectro de la mujer se aparece en las noches en los callejones del centro de cali, anda desnuda con la cara cadavérica y en su mano un cráneo del cual brota luz verde.(Silva, 1961)

Tanto Silva como otros historiadores, por ejemplo Rafael H Salar, realizaron su investigación en el la época de los 60s lo que habla de la antigüedad de los mismos pero estos autores no

tratan todos los mitos que en Cali se cuentan. En una revisión en foros y artículos de internet además por tradición oral se encontraron otros relatos de los que resaltaron:

-La llorona de san antonio

En el barrio san antonio vivía la familia Pérez la cual tenía como empleada de servicio a una joven gitana, morena y exuberante llamada Margarita. En una fiesta organizada por la familia Margarita conoció a Salvador, un vecino de la familia quien asistió a la fiesta con su esposa. Margarita y Salvador se conocieron en el evento y tuvieron un amorío el cual fue descubierto por la esposa de Salvador, ésta en su desespero los acusa de adulterio y a la familia Pérez de alcahuetas, Álvaro Pérez el padre de familia en ira por lo sucedido va a matar a machete a Salvador el cual sale herido, pero mientras todo esto pasaba, La esposa de Álvaro, Micaela golpea casi hasta la muerte a Margarita quien por vergüenza de todo lo ocurrido se suicida en su cuarto. Después de la muerte de Margarita Los Perez empezaron a ser atacados por una aparición espectral, Margarita. Se dice que aún se escuchan los quejidos de la empleada en las calles de san antonio la cual lamenta su pena.(Segura, 2011)

-El Buziraco

El olor a azufre, la peste de la viruela, el dengue, la lepra, el tabartillo y la plaga de langostas sobre los cultivos, fueron algunos de los acontecimientos que sucedieron en Cali hacia 1.825.

Pero lo más misterioso era que en las noches de lluvia se aparecía en el Cerro de Las Tres Cruces la figura gigante de un murciélago, alrededor del cual un conjunto de hombres y mujeres de color negro danzaban en medio de llamas al son de ritmos africanos.

Al misterioso murciélago se le llamó el demonio de Buziraco: un ente, organismo, animal o persona, que había sido expulsado del Cerro de la Popa en Cartagena por un monje exorcista.

De Popayán enviaron a los misioneros Vicente y Juan Cuesta para expulsar a Buziraco. En 1.837 los misioneros colocaron sobre el Cerro, tres cruces de guadua, con lo cual la furia de este demonio se aplacó. Pero hacia el año de 1.876, Cali fue víctima de saqueos e incendios. La leyenda cuenta que desde el Cerro se escuchó una voz ronca que con ira desmedida, maldijo la ciudad.

Años después, en 1.925, hubo un temblor sin precedentes en el que se derrumbaron varias iglesias de la ciudad y se desplomaron Las Tres Cruces de guadua, como si se estuviera liberando de nuevo el temido Buziraco.

En enero de 1.937, el Padre Marco Tulio Collazos hizo volver a construir las tres cruces en concreto para más seguridad. Los cristianos tomaron por tradición subir al cerro a hacer peregrinaciones, lo que supuestamente enfureció a Buziraco y éste en

venganza confundió a los peregrinos, repartiéndole a los fieles aguardiente y mujerzuelas, lo que desembocó en un carnaval macabro de orgías, violaciones, saqueos y raponeos; así que la Arquidiócesis de Cali prohibió esta tradición.(Segura, 2011)

-La mano negra de la loma de la cruz

Según la leyenda, en una loma, conocida en el presente como La Loma de La Cruz, en alguna época habitaba una figura negra con cinco dedos, que nacía de entre la tierra. La historia no es muy clara. Hay personas que dicen que fue un hombre de raza negra, el cual mató a su madre y lo enterraron ahí, como un castigo eterno.

Pero hay otra versión, la cual indica que se trata de un relato de amores: el predio, donde se encuentra la loma, pertenecía a un español, que tenía una hija adolescente. Este español tenía un esclavo negro de la misma edad de la muchacha y, sin importarles sus diferencias de raza y origen, los jóvenes se enamoraron.

Tiempo después, el español asesinaría al chico, tras encontrarlo en una situación comprometedor con su hija. Tal vez, la tierra del predio estaría fresca; y la víctima, tibia cuando el hombre lo enterró. Lo cierto, según relatos, es que la mano salía en las noches. Esta historia pasó de persona a persona, siendo comentada por muchos en las esquinas del sector cercano a la loma. (Segura, 2011)

Del mito de la mano negra existen versiones diferentes, en las cuales siempre se resalta el hecho de la rebeldía del negro ya sea por amor o por egoísmo.

-La viuda alegre

Cuentan los que la han visto que es una mujer vestida en el luto riguroso de la época victoriana. Suele aparecerse en San Antonio o San Nicolás, especialmente a hombres casados cuando están borrachos, son violentos o infieles. Eso sí, ver a la viuda sólo podía significar una cosa, que se era mal marido.

La viuda suele aparecer barriendo las calles (en Colombia existía la creencia que las brujas barrían en la noche) o simplemente caminando. Si los hombres la dejaban tranquila no pasaba nada. Sin embargo aquellos que se atrevían a dirigirle la palabra o a quedarse mirándola se llevaban el susto de sus vidas. Pues la viuda enseguida se levantaba el velo que le cubría el rostro y les mostraba que bajo este, en lugar de cara, tenía una calavera.(Mariela, 2017)

Aunque destaca entre las leyendas caleñas también es popular en Antioquia. Aunque en la versión antioqueña la misión de la viuda es enamorar hombres para quedarse con sus almas. Se pueden encontrar variaciones de esta historia en todo Suramérica.

-La mujer del canasto

Una de las leyendas caleñas con una historia más peculiar. Y si existe un espanto para castigar a los malos maridos, la mujer del canasto se encarga de las mujeres chismosas.

Cuenta la historia que en las noches previas al alumbrado público solía escucharse una mujer arrastrando los pasos a altas horas en la madrugada. Las mujeres que se asomaban a la ventana para ver quién erraba por las calles en semejante oscuridad, eran sorprendidas por la figura incierta de una anciana arrastrando un canasto.

La mujer se perdía en la oscuridad. Y cuando la curiosa cerraba la ventana era sorprendida por golpes en la puerta principal. Sin poder aguantar las ganas de saber quién tocaba la puerta, las mujeres se apresuraban a abrir. Sólo para encontrarse de frente con la mujer del canasto.

Esta les entregaba una vela larga que sacaba de su canasto maltrecho. Y se marchaba, no sin antes advertirles que era para que las acompañara durante la vigilia. Acto seguido las mujeres perseguían a encender la vela. Sólo para darse cuenta que era un pedazo de hueso recubierto en cera, y lo peor, el hueso era de ellas. (Mariela, 2017)

- El fantasma de pichindé

En 1.689 un fraile misionero construyó una iglesia en Pichindé, Km 19 carretera a Yanaconas, en la que ubicó la imagen gigante de una virgen que él mismo había traído desde Quito y cuyos ojos eran dos esmeraldas de gran valor.

Un día llegó al pueblo un apuesto sacerdote, de quien la gente dice que no se había ordenado ante Dios y que se ganó fácilmente la confianza de los feligreses a punta de misas y sermones. Sin embargo, a los pocos días de su arribo, el hombre fue hallado muerto en la iglesia, aplastado por la imagen de piedra de la virgen, cuyos ojos de esmeralda, habían desaparecido.

Desde entonces, justo a la hora de la oración, en la localidad de Peñas Blancas, se aparece el supuesto sacerdote solicitando por la carretera un aventón, Pero desaparece de inmediato una vez es recogido por los conductores. Lo que dice la leyenda es que el padre "suplantador" sigue buscando a los ladrones que se llevaron las esmeraldas, piedras de las que él siempre se quiso adueñar.(Casa de los mitos, 2011)

-El monstruo de los mangones

Este mito no aparece en las recopilaciones de mitos caleños en los foros investigados pero fue común en los diálogos con personas de la ciudad. Este de alguna manera fue

una realidad vuelta mito pues hay noticias sobre los 39 niños muertos encontrados en el monte al oeste de Cali.

La historia es algo vaga pues varía según quien la cuenta, y los reportes de los periódicos pero habla de un hombre alto, atractivo, de labios abultados, vestido con pantalón de dril y una camisa seria quien padecía de una enfermedad de la sangre (algunos dicen era lepra otros leucemia). Este hombre era de una familia muy adinerada de la ciudad propietarios de muchos edificios y uno de los hoteles más famosos de Cali.

El hombre necesitaba de constantes transfusiones de sangre para mantenerse con vida así que en la noche violaba y asesinaba a niños y mujeres cuyos cuerpos eran encontrados en el monte con una aguja metálica incrustada y sin una gota de sangre; muchos hablan de que era un vampiro, otros de que era un hombre poseído por el demonio, otros aferrados a la realidad apoyan la hipótesis de la enfermedad sanguínea. (Delgado, 2014)

Se rectifica con estos mitos lo dicho por Abadía en su definición, cada historia busca por medio del miedo castigar actos poco morales ya sea infidelidad, rebeldía, el gusto por el chisme entre muchos otros actos considerados como malos en la sociedad.

Todas estas historias, como cualquier cuento de terror, cuentan con un protagonista claro el cual se describe con gran detalle y caben en las categorías de Abadía en mitos menores y espantos puesto que hablan de fantasmas y seres de ultratumba quienes no descansan por algún suceso dramático que les ocurrió en vida o por ser seres malignos.

El origen de las historias contadas por los caleños es confusa en algunas ocasiones puesto que han llegado a la actualidad por medio de la tradición oral, rumores y cuenteros. Por otro lado el origen de algunos mitos como el del monstruo de los mangones parte de noticias y hechos reales que no fueron resueltos en su totalidad y ahora por su carácter misterioso se convierten en historias de terror.

La función de los mitos caleños en una sociedad con tanta información como la actual hace que sean cuentos de terror que asustan por diversión, y con excepción de algunos con pruebas tangibles como el del monstruo de los mangones, no cuentan con gran credibilidad por parte de los habitantes que los conocen los cuales son pocos, hipótesis que parte de la experiencia que se ha obtenido realizando esta investigación.

El entretenimiento es un elemento importante que se le ha incluido a estos mitos ya que aunque tienen una enseñanza por medio del miedo, este miedo en la actualidad tiene una connotación divertida resultado del cine y la consolidación del género de horror en las creaciones creativas en los medios de comunicación.

Bloque de estilo y género

Narrativas de horror

“El horror en novelas, historias, filmes, teatro entre otros está marcado por la presencia de un monstruo. para nuestros propósitos, el monstruo puede ser de origen sobrenatural o de ciencia ficción”(Carroll, 1990. p15)² El autor limita el horror a la presencia de un ser que horroriza y amenaza, del cual nos sentimos indefensos, separando así el concepto de horror con el de terror el cual es enfocado hacia el miedo psicológico y ansiedad sin un ser monstruoso como la principal fuente de miedo.

El autor limita al horror dentro del formato mismo, se entiende que el horror se encuentra plasmado en un soporte físico, de esta manera aleja a las narrativas de la tradición oral del concepto de horror pues estas son consideradas mitos y leyendas de la tradición oral que no se encuentran en un formato físico sino que son contadas y transformadas constantemente. De igual forma no descarta la relación que hay entre ambas narrativas.

El autor categoriza el horror en horror artístico y horror natural, horror artístico abarcando la idea de el horror sobrenatural o de ciencia ficción expuesto en un formato literario, artístico entre otros con un espectador en mente. Por otro lado el horror natural está delimitando las expresiones de horror provenientes de desastres naturales, guerras, bombas nucleares entre otras amenazas del mundo real.

The Penguin Encyclopedia of Horror and the Supernatural (Sullivan, 1986) es una obra en la cual se recopilan los exponentes más importantes del horror, en este sólo se incluyen obras literarias, cine, pintura, ilustración, show de televisión y composiciones en formatos físicos, confirmando así la importancia del formato como elemento característico del horror. En este libro se reconocen autores como H.P Lovecraft, Stephen king, Edgar Allan Poe entre otros.

Creepypastas

Es de relevancia profundizar en el concepto de creepypasta puesto que hay una conexión constructiva clara entre estos relatos y los mitos urbanos además de que se encuentran inscritas en el género de horror definido anteriormente el cuenta con un ser monstruoso que infunde el miedo. Las creepypastas no hacen parte de la tradición oral puesto que se construyen y se cuentan tanto en redes sociales como en internet en general.

² Traducido del inglés: “Horror novels, stories, films, plays and so on are marked by the presence of monsters. For our purposes, the monsters can be of either a supernatural or Sci-fi origin”(Carroll, 1990)

“las creepypastas serían las historias virales de miedo: perturbadoras, inquietantes. Se les escribe en grandes cantidades en toda clase de foros de internet, y con el tiempo se les ha hecho pasar a toda clase de formatos”(chimal, 2014) las creepypastas son relatos cortos, considerados de alguna manera la actualización de los mitos urbanos y los cuales tienen un impacto en personas que usan internet y productos digitales en general, siendo los adolescentes y jóvenes sus principales lectores.

“Presentan rasgos en común con las leyendas urbanas, los mitos, las leyendas sobre seres y fuerzas sobrenaturales de tradición oral, los cuentos tradicionales infantiles y la Deep Web, con los que coexisten.”(Sanchez, 2018) las creepypastas tienen como característica principal ser virales, ya que tratan temas más acercados a la sociedad digital actual, algunos contando historias de terror sobre videojuegos, redes sociales, archivos de computadora y mal funcionamiento de aparatos electrónicos, otros aunque no están directamente relacionados con la tecnología, al ser traídos a un formato digital tienen una plataforma de difusión mundial que les permite llegar a un público más grande.

Las creepypastas al ser conocidas por mas y mas personas inspiran a la creación de productos en formatos variados así creciendo aún más su fuerza en la comunidad. Slenderman, uno de los exponentes más importantes del género creepypasta empezó como una historia contada en internet y ahora tiene desde libros e historietas hasta videojuegos y animaciones.

Glitch horror

“Este documento define “glitch horror” como un medio de horror que se aprovecha de las ansiedades alrededor de los fallos en la tecnología. Ejemplos de esto se pueden encontrar en todos los medios, quizás más comúnmente en el cine y en juegos digitales”(crawford, 2017p.1) ³

El glitch horror es una herramienta importante para el desarrollo de relatos en medios digitales ya que puede afectar al espectador de maneras más fuertes, jugando con la idea de que el formato en el que está viendo el relato está fallando y explora los defectos de la naturaleza técnica del formato, posiblemente porque el relato mismo o el personaje principal está afectando o embrujando el aparato.

Exponentes en el campo de videojuegos como *Doki Doki Literature Club* (2017, Team salvato) juegan con la idea de la seguridad en el jugador mostrando un juego aparentemente inofensivo donde encontrar el amor en un secundaria es el objetivo principal, pero da un giro

³ Cita traducida del inglés: “This paper defines “glitch horror” as horror media that exploits anxieties surrounding the fallibility of technology. Examples can be found across media types, perhaps most commonly in film and digital games” (Crawford, 2017)

inesperado hacia el horror cuando uno de los personajes se da cuenta que está en un videojuego y empieza a eliminar a los demás por medio de los archivos de la carpeta raíz del juego.

En el campo del cine se considera *El Aro* (2002) como uno de los representantes más tempranos de este género ya que juega con la idea de que un fantasma posee una cinta de una película la cual no puede ser vista sin que este termine asesinando al espectador, se exploran cómo el televisor como formato puede funcionar mal y como una persona puede salir o entrar a la pantalla (Crawford, 2017). Otros exponentes más actuales como *Eliminar amigo* (2015) dirige el horror a las llamadas por skype y redes sociales con la idea de que un fantasma pueda comunicarse con los protagonistas por estos medios digitales y atacarlos de igual forma.

Algunas de las manifestaciones del glitch horror en los productos digitales interactivos como videojuegos son el uso de la pausa o congelación de la pantalla en un fotograma que muestra imágenes escalofrantes. Jugar con cómo se presenta el sonido, reproduciendo el sonido al reves, con filtros extraños o con ruido. Deformar las imágenes de fondo o de personajes como si el archivo raíz estuviera dañado, mostrando estas representaciones visuales de forma terrorífica aparentemente de forma no intencional. Modificar la interacción con la interfaz de usuario, modificando las funciones regulares, dañando la forma en que se muestra y restringiendo al usuario al uso de la misma. Cambiando la forma en que se presentan los elementos visuales dentro de la retícula poniendo personajes donde no deben ir, o en posiciones incoherentes. Modificando la forma en que se muestra el texto jugando de forma aparentemente incoherente con el peso de la tipografía, la posición, mostrando palabras incoherentes o montando texto sobre texto. Todas estas manifestaciones van ligadas a lo que se quiere mostrar, a lo que el personaje representa y el cambio que quiere crear.

Bloque de formato medial

Producto Digital

“Un producto digital es un bien no físico elaborado mediante tecnologías de la información y que sólo puede comprarse, adquirirse o descargarse a través de Internet.”(Ordóñez, 2016)

Con la definición de Ordóñez se entiende que para que se entienda un producto como digital debe cumplir con estar solo en el mundo digital, además de que se adquiere por medio de internet lo que implica que el público objetivo debe tener acceso no solo a una red de internet pero también a un dispositivo tecnológico que le permita el uso del producto, como un computador o un teléfono inteligente.

El concepto de estas aplicaciones digitales según el ministerio de tecnologías de la información y las comunicaciones (MINTIC) comprende que el usuario hará uso de este para

comunicarse, entretenerse, orientarse, aprender, realizar trámites, trabajar, informarse y realizar una serie de tareas de una manera práctica (MINTIC, 2011) esto incluye acciones importantes para el objetivo de este proyecto los cuales son, comunicar, informar y entretener este último considerado importante en el concepto de mitos urbanos.

Dentro de el concepto de producto digital se incluyen formatos de vídeo, de audio, imágenes, multimedia, animaciones, videojuegos, herramientas web y softwares de los cuales se consideran para este proyecto videojuegos, animaciones, imágenes y multimedias por el potencial interactivo en ellos.

Interactividad

La interactividad se define como “ la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, vídeo u otro).”(Minguell,2002. p23). Minguell en su definición del concepto encuentra de gran importancia la capacidad del dispositivo para permitir al usuario realizar acciones en relación al sistema con el que está interactuando, además de resaltar imprescindible la claridad de la interacción y el análisis de posibles errores de uso del usuario para hacer el proceso más fluido y eficaz.

Por otro lado Minguell tiene en cuenta el proceso de aprendizaje del usuario en relación al lenguaje y los procesos de interacción a los que se enfrenta usando el sistema, por lo cual es de importancia la preparación previa para una adecuada interacción. Lo vemos en muchos producto digitales actuales como tutorial o manual, el cual explica al usuario de una manera clara cómo interactuar con el producto de la mejor manera.

La interactividad puede considerarse dentro de tres diferentes niveles los cuales establece Moreno(2012) como participación selectiva, la cual limita al usuario a realizar una elección según las opciones que el sistema le provee. Participación transformativa, en la cual el usuario puede transformar las opciones que el sistema le provee enriqueciendo la narrativa. Participación constructiva, la cual le da la opción al usuario de seleccionar, transformar o construir diferentes opciones dándole libertad al usuario sobre cómo interactúa con el sistema, juegos como *Minecraft* (Mojang, 2009) son populares por esta interacción.(Moreno, 2012. p. 30)

Se tiene en cuenta que también las iconos a utilizar en la interacción, estos deben ser claros, “muchas asociaciones se establecen por analogía entre determinadas imágenes o iconos y el tipo de información a la que pueden dar paso” (Minguell, 2002. p 29) además resalta el uso de imágenes, videos y fotografías para las descripciones e instrucciones haciendo así la interacción más clara y abreviando información .

La interacción es clave para establecer una comunicación entre el producto digital y el público objetivo, logrando que las narrativas incluyan al lector de una manera dinámica y llame la atención y cree recordación en la mente del usuario.

Navegación

La navegación es la forma en que el usuario se mueve a través de un producto digital interactivo con la ayuda de una interfaz que le da las herramientas para tal propósito, Para Aparici, Garcia, Fernandez y Osuna(2006) la navegación es subjetiva, lo que implica que los usuarios generan distintos recorridos virtuales según sus pensamientos y la navegación debe permitirle al usuario poder elegir que camino seguir.

Aparici, Garcia, Fernandez y Osuna (2006) establecen 6 diferentes tipos de navegación las cuales varían las opciones que tiene el usuario para crear su camino virtual. Como primer tipo de navegación está la navegación lineal la cual solo permite al usuario moverse hacia adelante o hacia atrás, es la navegación más básica y puede ser comparada a la lectura de un libro. El segundo tipo es la navegación en estrella la cual se basa en un punto inicial como conexión con las demás partes, lo que implica que el usuario debe volver constantemente al punto inicial para seguir explorando.

La navegación jerárquica por otro lado se basa en moverse a través de un árbol o un mapa conceptual el cual tiene tantos caminos como se le hayan diseñado y puede permitir al usuario, de forma ordenada, mayor elección de contenido según su interés. La navegación no lineal es la que proporciona al usuario la máxima libertad de elección puesto que no tiene un camino fijo diseñado, pero esta libertad que se le da al usuario genera problemas de orden, haciendo que el usuario se pierda dentro del espacio virtual, y creando problemas en cómo se presenta la información.

Las últimos dos tipos de navegaciones son la compuesta la cual no es lineal pero tiene ciertos caminos preplaneados, generando un orden pero dando la libertad al usuario de poder acceder a los demás caminos desde cualquier punto dentro del espacio virtual. Por otro lado la navegación múltiple, la que funciona en la web actual, permite al usuario interpretar información y así elegir el camino que considere más conveniente, por ejemplo, por medio de hipervínculos, creando una navegación la cual está planeada por el mismo usuario, además esto le permite al sistema expandirse constantemente sin crear problemas en la navegación.

Aunque Aparici, Garcia, Fernandez y Osuna (2006) en su discurso comparan los tipos de navegación con la web se tiene en cuenta estos tipos de navegación específicamente en

ciertos géneros de la narrativa hipertexto como la novela visual y videojuegos en los cuales se puede presentar al usuario opciones narrativas variadas que lo lleve a diferentes resultados según su decisiones haciendo uso de navegaciones lineales y compuestas.

Interfaz

“La interfaz es todo aquello que permite a las personas establecer una comunicación con la información digital”(Aparici, Garcia, Fernandez y Osuna,2006. p. 265) la interfaz es la forma en que se entiende el mundo digital y es de alguna manera los pies del usuario dentro de este mundo por lo cual esta debe facilitar interacción y ser lo suficientemente clara para minimizar los errores.

Segun Aparici, Garcia, Fernandez y Osuna (2006 p. 265) se debe tener en cuenta que la estructura de la interfaz debe ser uniforme a través de toda la navegación de esta manera se crea un patrón familiar en el usuario. Se deben crear grupos de botones con funciones relacionadas de esta manera se crean zonas que el usuario relaciona con funciones generales y sabe a dónde dirigirse cuando quiere manipular una función en específico. Se debe permitir al usuario volver, ir al inicio o salir de forma clara para no dar la idea de que está atrapado dentro de la navegación y por último se deben identificar cada zona por su uso fácilmente por parte del usuario. De igual forma se recomienda un grado de sorpresa mínimo que mantenga la atención del usuario y genere dinamismo.

Para el diseño de la interfaz se debe tener en cuenta la simplicidad y el equilibrio (Aparici, Garcia, Fernandez y Osuna,2006) una interfaz simple hace que se pueda entender fácilmente esto significa que se debe reducir los elementos a su mínima expresión pero no se debe perder la emoción y el concepto, simple no significa aburrido.

La interfaz se puede identificar en 3 tipos, la interfaz de línea de comandos, en la cual se introducen comandos escritos para avanzar dentro del sistema, esta es usada en sistemas de programación complejos pero también en videojuegos narrativos de rpg escritos. La interfaz controlada por menús la cual, como su nombre lo dice, se basa en el uso de menús que proporciona opciones para que el usuario navegue fácilmente, esta necesita una pantalla grande puesto que los menús ocupan gran parte de la pantalla por lo cual no es muy usada en dispositivos móviles. Por último la interfaz gráfica de usuario o de ventanas es la que hace uso de representaciones visuales y cuadros con información que pueden ser customizados por el usuario en tamaño y posición, esta se puede ver en los sistemas operativos de computadores y dispositivos móviles, los cuales se comunican con el usuario por medio de iconos, menús y ventanas emergentes.

Inmersión

“La inmersión es la experiencia a través de la cual un mundo de ficción adquiere entidad como realidad autónoma, independiente del lenguaje, poblada por seres humanos vivos.”(Ryan, 2004. Citado por Aparici, Garcia, Fernandez y Osuna, 2006). Este concepto es de alguna manera una meta para la narración digital, lograr que el usuario se sienta parte de ese mundo de ficción es lo que se espera cuando se crea un producto narrativo. La inmersión logra captar la atención del usuario, hace que la información expuesta se recuerde más fácilmente. Formatos como videojuegos y productos interactivos tienen una ventaja en este campo puesto que logran, por medio de la interacción misma, que el usuario se ubique en el mundo ficticio creado y que se comprometa con la narrativa contada. En general el estímulo de los sentidos y la comunicación constante con el usuario es como una narrativa logra la inmersión.

Narrativa hipermedia

Como concepto que incluye la producción digital y la interactividad se encuentra la narrativa hipermedia la cual es definida por Moreno como “ convergencia interactiva de medios y sustancias expresivas de los mismos (imagen fija, imagen en movimiento, sonido, imágenes fotográficas , e, incluso, imágenes extraterritoriales) en soportes digitales”(Moreno, 2012. p.21)

En la narrativa hipermedia aplican las categorías de interactividad expuestas por moreno las cuales comprenden la capacidad del usuario para seleccionar, transformar y construir la narrativa misma como co-autor.

Moreno diferencia la hipermedia de la multimedia explicando que multimedia es la suma de diferentes medios en cambio la hipermedia converge los diferentes medios de forma interactiva (Moreno, 2012)

la narrativa hipermedia tiene un proceso creativo de fondo el cual incluye conceptos retóricos, además de tener en consideración las significaciones semánticas de la narrativa y la interpretación misma de los usuarios.

La narrativa hipermedia se caracteriza por contar una historia en la cual se pueden identificar personajes, acciones tiempo y problemática además de tener la capacidad de transmitir información la cual puede ser denominativa, connotativa o simbólica. por otro lado la narrativa hipermedia se apoya de la idea del trama y subtrama los cuales según Moreno definen la historia que está explícita como trama y la información que de verdad se quiere contar como subtrama.

Con lo anterior se puede identificar ciertos formatos que cumplen con las características de narrativa hipermedia los cuales incluyen videojuegos, que cuentan con características narrativas fuertes con interacciones complejas las cuales tienen un objetivo, reglas preestablecidas, resolución de problemas y acertijos (Crawford, 2007) con interacción variada entre selectiva y constructiva y con una narrativa dinámica o lineal según el propósito del autor. Dentro del concepto de videojuegos se encuentran variedad de géneros pero se tienen en cuenta para el desarrollo de este proyecto los que tienen como elemento principal comunicar una historia de forma visual con mecánicas simples, por ejemplo la novela Visual o aventuras de apuntar y hacer click, más que explorar mecánicas de juego complejas o en los cuales la narrativa pasa a segundo plano.

Otros formatos que pueden cumplir con estas características son las historietas interactivas o historias interactivas las cuales son mucho más lineales con una interacción selectiva que se apoya en audio, ilustración y animación simple, donde la narrativa y los aspectos visuales de la historia tienen protagonismo y no incluyen retos ni acertijos para el desarrollo de la historia ejemplos de estas historietas son *Murat* (Motiv collective, 2014) y otras publicaciones en la plataforma *Screendriver*.

La representación

“¿Qué es re-presentar, sino presentar de nuevo (en la modalidad del tiempo) o en lugar de... (en la del espacio)?” (Marín 2009. p 136) con lo dicho por Marín se entiende por representación presentar algo que ya no está otra vez ya sea en un espacio distinto o en un tiempo diferente, por lo tanto hay un ente ausente en este espacio tiempo que estamos presentando de nuevo.

con lo anterior se entiende como representar de forma visual significa mostrar un elemento, volverlo a hacer físico reforzando su presencia en otros medios y por medio de esto hacer su existencia más intensa y frecuente. Al representar ese algo toma un poder simbólico y significativo que afecta directamente a los que lo interpretan.

Representar los personajes de los mitos caleños los trae a la luz, les da presencia y fuerza en medios en donde no existían antes como en formatos nuevos y en la mente de personas nuevas.

“En los ordenadores comprobamos que las imágenes juegan un doble papel como interfaz y como representación” (Aparici, García, Fernández y Osuna, 2006. p 288) teniendo en cuenta el formato en el que se desarrollarán estos mitos caleños se debe tener en cuenta que las imágenes no solo representan los personajes y sus narrativas, pero deben estar cargadas de poder interactivo convirtiéndose en interfaces que entran en comunicación con el usuario y refuerzan el significado representativo de las mismas.

La imagen es una de las formas de representación la cual percibimos de forma visual, las representaciones visuales como cualquier otra representación está cargada de significado por parte del creador, este significado puede ser explícito o implícito, y el cual el observador debe interpretar, pero esta interpretación es distinta según el conocimiento experiencial del observador, el contexto en el que se encuentra y su conocimiento directo de los elementos representados.

Por el desarrollo del proyecto se debe tener en cuenta la imagen dentro del medio digital, este medio permite cambio en la imagen que no son posibles, o por lo menos de forma práctica, en medios análogos y físicos. De igual forma las imágenes digitales tienen mayor poder de difusión, mejor calidad, facilidad para interactuar con otros estímulos sensoriales y reducción de costos en la producción.

Las imágenes digitales pueden ser vectoriales o mapas de bits, las primeras según Aparici, Garcia, Fernandez y Osuna(2006) tienen más versatilidad y pueden modificarse sin perder calidad y la segundas están sujetas a una resolución que disminuye su calidad al ser modificada pero al crear mapas de bits se puede modificar pixel por pixel dando mayor posibilidad de creación en comparación a las imágenes vectoriales que están limitadas a los vectores que aunque logran formas limpias y versátiles están limitadas a las trayectorias de los vectores.

El sonido y la imagen sonora es otra forma de representación que “ curiosamente dispara más la imaginación que las imágenes visuales”(Aparici, Garcia, Fernandez y Osuna, 2006. p 162) el sonido se asocia a todo aspecto sonoro que representa o aporta la representación, desde la voz de un personaje hasta la música de fondo. El sonido aunque no necesita de otro estímulo sensorial para representar, funciona mejor cuando se complementa con otros estímulos y es así cómo se generan las representaciones audiovisuales.

En distintos formatos como el cine, los videojuegos y la televisión, que son formatos que hacen uso de representaciones audiovisuales, se han creado códigos para la representación audiovisual en la que lo que se muestra visualmente y el sonido que se reproduce generan una sensación de inmersión en el observador y se logra transmitir el mensaje y el sentimiento que el creador quiere. De esta manera, aunque las representaciones visuales y sonoras funcionan como estímulos independientes, cuando se integran ambos en una representación se logra un estímulo mayor en el espectador.

De igual forma que las imágenes digitales Aparici, Garcia, Fernandez y Osuna, (2006) explican el sonido digital y exponen que tiene posibilidad de mayor calidad, manipulación con filtros y ecualizadores, simplificación y se puede integrar con la imagen de forma práctica.

Como tercer elemento de la representación es el texto, “Un texto es una composición de signos con una intención comunicativa que adquiere sentido en un contexto (determinado” Aparici, Garcia, Fernandez y Osuna, 2006. p 178) el texto de igual forma que las anteriores formas de representación existe independientemente pero en función de la imagen puede modificar la forma en que el observador la interpreta, explicando un contexto, un significado o un suceso cerrando así el gran espectro de interpretaciones que tiene una imagen o por lo menos creando una interpretación principal.

el texto y la imagen según Aparici, Garcia, Fernandez y Osuna, (2006) tienen una relación de anclaje y relevo en la cual el texto explica lo que la imagen representa guiando al lector dentro de las diferentes interpretaciones de la misma y así el lector está en un constante viaje entre la imagen y el texto llegando a una interpretación más acercada a lo que el creador quiere comunicar.

aunque el texto tiene una función comunicativa clara en cuanto a la lectura de composición de signos, la forma en que estos signos se materializan también afecta el significado, la estética del texto puede intervenir para reforzar la imagen, crear contraste o complementar la composición visual jugando con la forma en que se organiza el texto, la familia tipográfica, tamaño, color y acabado.

Estos tres tipos de representación, visual, sonora y textual están presentes y tienen gran importancia en los productos digitales y son los elementos que generan la narrativa hipermedial, por medio de estas se comunican los mensajes y se crea la inmersión llamando la atención del observador y manteniéndolo interesado en la narrativa.

Ludificación

El desarrollo de conceptos como como interactividad va destinado a la ludificación o gamificación de la información definida como el proceso por el cual se adoptan ciertas mecánicas y metodologías propias de los juegos para llamar la atención de los usuarios (Cunningham y Zichermann, 2011)

“prácticamente desde siempre, en ámbitos como la educación y el mundo de la empresa, por ejemplo, se han intentado aplicar elementos propios de los juegos para incrementar la motivación y la implicación participativa de los sujetos” (Pérez, 2012) Por medio de la ludificación se puede lograr la comunicación de información de manera interesante y dinámica, lo que genera recordación en el usuario y lo mantiene concentrado en el tema que se está desarrollando. Es una estrategia que se ha vuelto tendencia desde el 2008 en diferentes campos en donde es necesario enseñar o comunicar información importante a los usuarios. Este concepto se tiene en cuenta puesto que lo que se busca es generar recordación y llamar la atención del público objetivo con respecto a los mitos urbanos caleños.

Dentro del desarrollo del concepto expuesto por Pérez resalta el uso de características propias de los juegos como la articulación de reglas, la interactividad lúdica, la posibilidad de volver a jugar con resultados distintos cada vez, la evolución del rendimiento del usuario cada vez que juega y la experiencia metafórica de descubrimiento y adaptación algo que resulta en una experiencia inmersiva (Pérez, 2012)

Aunque la ludificación de la información va dirigida a exponer conceptos y enseñar, se tiene en cuenta que al transmitir información se está comunicando un mensaje y es una estrategia válida para contar historias de manera divertida e interesante, logrando que el usuario se comprometa con la historia, con los personajes y sienta curiosidad por saber más sobre ciertos temas o narrativas que no conocía antes.

Por medio del marco conceptual se puede llegar a unas conclusiones. Por el desarrollo del bloque de contenido se conoce toda la conceptualización alrededor de los mitos urbanos caleños y los relatos más populares los cuales entran a proceso de selección para saber cuales se incluirán dentro del producto. En el desarrollo del bloque de estilo y género se conocen las características del género en que se realizará la narrativa y el estilo que se usará para contar los mitos urbanos caleños y el glitch horror como estilo principal el cual se tiene en cuenta por el público objetivo y su relación con el medio digital. Por último el bloque de formato medial aclara conceptos importantes para el desarrollo en el formato digital interactivo y aclara el nombre del formato específico al cual se apunta.

Marco demográfico

En esta sección se desarrolla el público al cual se dirige este proyecto y las implicaciones que este determina. Cómo se ha especificado, el público objetivo de este proyecto son los jóvenes de 18 a 25 años, masculino y femenino, Latinoamericanos, Colombianos, consumidores de productos digitales y que son activos en redes sociales y generan temas de discusión en estos espacios virtuales.

La edad que define la juventud es según la Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2010) es de 15 a 24 años, es de aquí que parte la selección de la edad para este proyecto. La juventud es la etapa que se posiciona entre la adolescencia y la adultez, “la experiencia de ser joven, varía mucho según las regiones del planeta e incluso dentro de un mismo país”(UNESCO, 2017). La UNESCO tiene en cuenta que la etapa de la juventud varía constantemente y que se encuentra en constante evolución.

“Los jóvenes utilizan el desfase tecnológico generacional para construir sus espacios de autonomía colectiva en las redes de comunicación” (Castells, 2009. p.112). En esta etapa las personas buscan generar una autonomía y crear espacios en los cuales se pueda desarrollar social y personalmente de forma independiente y el mundo virtual les permite todo esto, por

lo cual los jóvenes entienden el lenguaje digital y están familiarizados con estos medios, tanto que ya son hábitos en su vida diaria. El uso de redes sociales, foros, web y aplicaciones conectadas a internet es algo común en el día a día de los jóvenes y es en estos espacios en los que conviven gran parte de su tiempo y tienen gran parte de su vida.

Según lo expuesto en su artículo García y Medina (2016) el 90% de los jóvenes colombianos poseen un dispositivo para acceder a productos digitales, por otro lado 9 de cada 10 hace uso de redes sociales y 8 de cada diez hace uso de aplicaciones de mensajería, casi el 90% hace uso de internet en su día a día y 7 de cada 10 a descargado una aplicación en el celular en los últimos 12 meses (García y Medina. 2016) . Con lo anterior se entiende la presencia de los jóvenes en el mundo digital y la fuerza que tienen en estos medios.

En estudios realizados por Bautista, Escofet, Forés, López y Marimon (2013) se demuestra que los jóvenes tiene más iniciativa propia en buscar información en internet que en libros. Los jóvenes hacen uso de youtube, foros, juegos, simulaciones y redes sociales para obtener información sobre sus temas de interés y generar discusión sobre estos.

Marco Geográfico

En el marco geográfico se identifica el lugar en el cual donde se desarrollan estos relatos para tener claro el contexto en el que se cuentan y las implicaciones y características que esto determina.

El área geográfica en la cual se realizará y se desarrollará el proyecto es en la ciudad de Cali, departamento del Valle del Cauca, Colombia.

La ciudad de Cali fue fundada por Sebastián de belalcázar el 25 de julio de 1536 y se encuentra ubicada en el sur del departamento del valle del cauca en medio de las cordilleras central y occidental. Tiene una superficie de 619 Km cuadrados y Es limitante al norte con Yumbo, La cumbre y palmira, al oriente con Candelaria, al sur con Jamundí y al occidente con Dagua y Buenaventura. Su clima es cálido y seco.

Por su clima, y los cuerpos hídricos que posee la ciudad y en general el departamento, son buen lugar para la cría de animales y ganado y para cultivos como el de la caña de azúcar cultivo que es representativo de la ciudad y es usado constantemente como símbolo.

Santiago de Cali es la tercera ciudad con más habitantes de colombia con 2.401 millones de habitantes y es la capital del Valle del Cauca, Conocida como la "sucursal del cielo" Cali es el epicentro cultural, urbano del suroccidente del país, teniendo una variedad de sitios turísticos que sobreviven desde épocas de la colonia y hoy en día son reconocidos por ser puntos de

encuentro para el desarrollo de actividades culturales, sociales y de recreación. Se identifica que los relatos urbanos regularmente se localizan en estos sitios turísticos dándole más carga cultural a estos lugares de Cali.

Uno de los elementos representativos de la ciudad de Cali es la música, especialmente la Salsa. Conocida también como “la capital de la salsa” Cali tiene muchos recursos dirigidos a la promoción y desarrollo de este género musical, en la ciudad se pueden encontrar variedad de academias de baile enfocadas en la Salsa, cuenta con espectáculos como Delirio el cual gira entorno a la Salsa y el baile y a final de año se realiza en la ciudad la feria de Cali en la que la salsa es uno de los temas protagonistas.

la presencia de etnias negras, afrodescendientes, afrocolombianas y mulatas en la ciudad promueve la realización de diversidad de festivales y eventos como el festival Petronio Álvarez y el festival de san pachito. La presencia de etnias afrocolombianas se ve representada en los relatos urbanos de la ciudad puesto que muchas de las historias contadas tienen personajes afro en especial las que se cuentan de la época de la esclavitud.

Marco Legal

la indagación de un marco legal en el que se identifiquen las diferentes implicaciones legales relacionadas con el proyecto ayuda a conocer la importancia del patrimonio inmaterial para el estado y las ayudas e incentivos económicos que proporciona a los proyectos que apuntan a mantener vivo el interés por este patrimonio.

“El patrimonio cultural de la Nación está constituido por todos los bienes materiales, las manifestaciones inmateriales, los productos y las representaciones de la cultura que son expresión de la nacionalidad colombiana” (Instituto colombiano de antropología e historia. 2008)

La ley 1185 de 2008 la cual modifica la ley 397 de 1997 ley general de cultura de la nación comprende dentro de la expresiones culturales las manifestaciones inmateriales dentro de las cuales se incluyen desde las lenguas y dialectos de las comunidades indígenas hasta las tradiciones orales, las que por definición comprenden la expresiones narrativas urbanas, mitos y leyendas.

Teniendo esto en cuenta, en el artículo 11-1 de esta ley se comprende el apoyo al manejo y salvaguardia de las expresiones inmateriales, lo que tiene en cuenta la promoción, difusión, revitalización y mantenimiento de estas expresiones por lo cual se incentiva la realización de proyectos como el que se desarrolla con esta investigación.

Por otro lado en el decreto 2941 de 2009 el cual reglamenta la ley 397 de 1997, se comprende que la nación por medio del ministerio de cultura destina recursos para la creación, promoción y divulgación dirigida a la cultura inmaterial colombiana, algo importante a tener en cuenta para la posible producción total del producto desarrollado por medio de esta investigación.

Por último en el artículo 18 de la ley 397 de 1997 se comprende el apoyo en especial a creadores y artistas integrantes de comunidades locales en el campo de la creación, la formación, la experimentación y la investigación, individual o en colectivo en campos de creación que incluyen formatos audiovisuales, creaciones afines y otras que surjan en el desarrollo sociocultural.

Por la revisión de las leyes y decretos anteriores se entiende que la legislación colombiana tiene en cuenta la importancia de la cultura inmaterial del país, buscando protegerla y salvaguardarla. Por otro lado encuentra de gran importancia que los habitantes del país generen iniciativas y creaciones dirigidas a mantener, promocionar y divulgar estas expresiones inmateriales para mantenerlas vivas, por lo cual tiene programas de apoyo y estímulos monetarios para que este tipo de proyectos se ejecuten en su totalidad.

Entrevistas

como parte del proceso de indagación se realizan entrevistas de tipo estructurada que confirman la información ya obtenida y proveen de nuevos datos al proyecto

Estas entrevistas se realizan a jóvenes caleños de 18 a 25 años, consumidores de productos digitales y que están presentes en las redes sociales los cuales sean expertos o lleven gran parte de su vida consumiendo narrativas hipermediales como videojuegos, comics interactivos y novelas visuales.

La entrevista es del tipo estructurada la cual consta de 3 fases. La fase de filtro la cual está enfocada en conocer a la persona y su experiencia con los productos digitales interactivos y está compuesta por las siguientes preguntas:

- ¿Nombre, nick de juego y edad?
- ¿Cuántos años lleva consumiendo productos digitales interactivos?
- ¿Que subgenero de producto digital interactivo es su preferido?
- ¿Qué plataforma prefiere usar?
- ¿Qué redes sociales usa para discutir temas de productos digitales interactivos?

La fase de productos digitales interactivos está dirigida a identificar qué tipo de producto digital interactivo es el apropiado para comunicar una historia, que factores afectan a la hora de elegir el producto y cuales son los de más interés, además se agregan preguntas sobre el

glitch horror y la importancia de las redes sociales para el tema de productos digitales interactivos. Está compuesta por las siguientes preguntas

- ¿Que tipo de producto digital interactivo le interesa más y por qué?
- ¿Qué es más importante a la hora de elegir un producto digital interactivo la historia, las mecánicas, la popularidad, las gráficas?
- ¿Qué tipo de producto digital interactivo considera que comunica mejor una historia y por qué?
- ¿Conoce el concepto de glitch horror, que referentes conoce?
- ¿Que importancia tiene las redes sociales, foros y sitios de discusión en línea para los productos digitales interactivos?

La fase de Mitos urbanos caleños se enfoca en conocer el interés de estas personas por estos relatos y de alguna manera confirmar los datos analizados con anterioridad en el documento además de tener una guía para la elección del mito urbano caleño a usar para el prototipo. Las preguntas que incluye son:

- ¿Conoce algún mito urbano caleño, cuál, de donde lo conoce?
- ¿Cuál es tu opinión respecto a la importancia de los mitos urbanos caleños?
- ¿Cuál de los relatos que le nombraré a continuación le interesa conocer más ?

Las personas elegidas para las entrevistas son:

-Felipe Rodriguez (Kmuizero)

25 años de edad, lleva consumiendo productos digitales interactivos por 17 años especialmente videojuegos y novelas visuales. Su interés es por los subgéneros de survival horror, juegos de rol, juega en gran variedad de consolas como Playstation 4, Nintendo switch y 3DS y en computador por aproximadamente 5 horas al día y está presente en foros variados de discusión en videojuegos, Discord y facebook en donde se informa y propone temas sobre videojuegos.

-Isabella Ramirez (Isagar)

21 años de edad, lleva consumiendo productos digitales interactivos por 16 años en los cuales se encuentran videojuegos, experiencias virtuales y novelas visuales. Le interesan los subgéneros de survival horror y rompecabezas o Puzzles, juega en plataformas android y en el computador por 4 horas diariamente está presente en redes sociales como facebook instagram y reddit donde comenta en publicaciones de videojuegos en general.

-Andres Gonzalez (Toshiro)

24 años de edad, lleva consumiendo productos digitales interactivos como videojuegos, novelas visuales y cómics interactivos por 15 años. Su interés es dirigido al subgénero de survival horror, simuladores y juegos de rol , juega en consolas como nintendo 3DS y

Playstation pero prefiere jugar en computador por 4 horas diariamente. Esta presente en twitter, instagram y tumblr donde comenta en publicaciones relacionadas a los videojuegos

-Joshua Mendoza (Joshie)

23 años de edad, lleva consumiendo productos digitales interactivos como videojuegos y novelas visuales por 16 años. Se encuentra interesado en subgéneros de juegos de rol, simuladores y rompecabezas o Puzzles, juega en consolas como Playstation, Xbox y computador por aproximadamente 3 horas al día. Está presente en en foros variados de videojuegos, reddit y twitter donde publica y comenta en publicaciones con temáticas de videojuegos y novelas visuales.

-Miguel Marín (Zennt)

25 años de edad, lleva consumiendo productos digitales interactivos por 18 años y su interés está dirigido a subgéneros como videojuegos y aplicaciones interactivas. Se especializa en videojuegos de batalla, bélicos y juegos de rompecabeza o Puzzles. Juega en computador exclusivamente por 5 a 6 horas en el día. Está presente en Discord, Reddit y twitter donde publica con frecuencia discusiones sobre nuevos lanzamientos y críticas sobre videojuegos

Con la fase de producto digital interactivo se puede llegar a la conclusión que la historia y las mecánicas son los factores más importantes a la hora de llamar la atención del público objetivo y se identifica que todos los tipos de producto digital interactivo comunican adecuadamente una historia pero las mecánicas simples de los point and click y las novelas visuales hacen que la historia se vuelva el elemento principal de estos productos y la razón por la cual llaman la atención del consumidor. Por otro lado solo una de las personas entrevistadas conocía el glitch horror como un estilo usado en el survival horror y referencia a la novela visual DokiDoki Literature club como el único exponente que conoce. Se identifica de gran importancia las redes sociales, foros y sitios de discusión en línea para los productos digitales interactivos pues no solo hace que los conozcan más personas pero también son lugares en donde se realizan críticas constructivas que ayudan al desarrollo del juego y donde surgen discusiones sobre la historia y especulaciones sobre los elementos simbólicos y partes de la historia que no son explícitas.

De la fase de mitos urbanos caleños se concluye que muy pocos conocen los mitos urbanos caleños y los que conocen solo han escuchado uno por medio de cuenteros en los sitios turísticos de la ciudad de Cali como San antonio. Por otro lado no le ven gran importancia a estos relatos más allá del entretenimiento que producen al escucharlos. Los entrevistados mostraron interés en la llorona de san antonio y la mujer del canasto por motivos contrarios, la llorona por ser el nombre más familiar y la mujer del canasto por ser el que menos han escuchado.

Metodología

El proyecto se divide en 6 fases las cuales son indagación, Análisis, Planeación, creación, prototipado y comprobación.

En primer lugar se realiza una indagación sobre los temas que rigen el proyecto: Mitos urbanos, jóvenes, medios digitales representación y subtemas asociados a estos conceptos. De igual manera se realiza una revisión del estado del arte filtrado por los temas antes resaltados.

Por otro lado se realizan entrevistas de tipo estructurada que confirman la información ya obtenida y proveen de nuevos datos al proyecto, estas entrevistas se realizan a jóvenes consumidores de productos digitales y que están presentes en las redes sociales los cuales sean expertos o lleven gran parte de su vida consumiendo narrativas hipermediales como videojuegos, comics interactivos y novelas visuales.

La segunda fase, Análisis, se concentra en la organización e interpretación de la información adquirida para llegar a conclusiones importantes para el desarrollo del proyecto. Para esto se realizan fichas criticas, mapas conceptuales y resúmenes que ayudan a una interpretación clara.

la tercera fase se concentra en la planeación del producto, en la que se incluye la elección de los mitos urbanos a representar, el formato a realizar y las características visuales, interactivas y narrativas de este.

En la fase de creación se diseñan todos los elementos gráficos necesarios para el producto, se realiza la guía para el desarrollo de la narrativa y el resto de elementos como interfaz y elección de efectos de sonido y música de ambientación.

En la fase de prototipado el objetivo es realizar el prototipo funcional del producto digital interactivo el cual cuente y represente los mitos urbanos caleños y pueda ser utilizado para la posterior comprobación.

Para la fase de comprobación se realiza una mini sesión al grupo focal compuesto por jóvenes de 18 a 25 años que estén presentes en redes sociales, sean consumidores de productos digitales interactivos y hayan tenido un acercamiento a las narrativas hipermediales como videojuegos, comics interactivos y novelas visuales.

Esquema metodológico			
Fase	Objetivo	Acciones	Insumos
1. Indagación	Recolectar información a profundidad sobre los temas que guían la investigación: productos digitales, representación jóvenes y mitos urbanos	Buscar, investigar, leer, revisar, entrevistar,	Libros, artículos de revistas, artículos de periódicos, tesis de grado, sitios web, blogs y foros, cuestionarios, grabadora
2. Análisis	Organizar y Analizar la información recolectada para llegar a identificar requerimientos de diseño	leer, resumir, interpretar, escribir	fichas críticas, cuadros esquemáticos, mapas conceptuales, gráficos, libreta de apuntes
3. Planeación	Planear el diseño del producto y las estrategias alrededor de este según los resultados del análisis	Escribir, planear, idear, bocetar	Bitácora, cuaderno de bocetos,
4. Creación	Crear los elementos gráficos, interactivos y narrativos del producto digital necesarios a partir de la planeación	Bocetar, diseñar, ilustrar, escribir,	Story board, cuaderno de bocetos, software de diseño
5. Prototipado	Realizar el prototipo parcialmente funcional del producto digital interactivo	Diseñar, programar, componer, ilustrar, probar,	Computador, Software de diseño, Software de prototipado,
6. Comprobación	Evaluar las características del prototipo para futuras correcciones	Comprobar, evaluar dialogar, exponer, entrevistar, documentar, conversar	Grupo focal Libreta de apuntes, grabadora, cámara, dispositivo digital

Requerimientos de diseño

Con el proceso de indagación y análisis se llegan a ciertas conclusiones que ayudan a formar una lista de requerimientos de diseño que guiarán la construcción del producto digital interactivo en su aspectos estéticos, interactivos y narrativos

Requerimientos estéticos

Las gráficas y aspectos visuales de este producto digital interactivo deben representar lo espontáneo e impredecible, lo humano, lo hecho a mano puesto que los mitos urbanos caleños se se cuentan de voz a voz, se mantienen vivos por las personas mismas las cuales transforman la historia, lo cuentan con expresiones propias, gestualidades distintas, voces diferentes y son relatos que nacen de la comunidad misma. Son estos aspectos los que se buscan mantener en la estética, que se pueda ver la expresión humana propia de estos mitos urbanos.

Por otro lado es importante representar la suciedad, la falla tecnológica y análoga creando un estilo el cual se perciba extraño, desconcertante, con el uso de fotografía, textura, superposición de elementos, saturación y collage. Esto con el objetivo de representar cómo los personajes principales de estos mitos urbanos son una falla tanto social como de la naturaleza, alguien quien no encaja dentro de lo común en la sociedad, algo que muere pero sigue ahí, algo que ni siquiera hace parte de esta realidad.

Requerimientos Interactivos

La forma de interactividad debe ser clara, y debe permitir el desarrollo de la narrativa de forma fluida. El nivel de interacción selectiva de los niveles propuestos por Moreno (2012) es el que se ve más apropiado para representar los mitos urbanos y mantener la historia como elemento principal del producto.

Por otro lado la navegación debe ser lineal según los tipos de navegación propuestos por Aparici, Garcia, Fernandez y Osuna (2006) puesto que el relato mismo es lineal y es el relato el que guía el producto, además esta forma le da coherencia a la forma en que se desarrolla la narrativa

El producto digital interactivo debe resaltar la narrativa y tenerla como elemento principal por lo cual las mecánicas deben mantenerse simples y deben funcionar alrededor de lo que la historia requiere. Una combinación de novela visual la cual cuente una historia con imágenes

estáticas y pocas animaciones y aventuras de apuntar y hacer click donde hay imágenes las cuales son exploradas por medio de hacer click en ciertos elementos de la imagen y es así como va progresando la historia.

Requerimientos narrativos

Ya que el objetivo de este proyecto es representar los mitos urbanos caleños de horror, el relato original debe guiar y mantenerse visible en la construcción del producto aunque no necesariamente se debe contar de forma literal y directa, debe motivar de alguna manera al usuario a querer saber más del mito urbano. De igual forma el horror debe estar presente pues los relatos originales son de horror.

Por otro el glitch horror como estilo debe estar presente pues conecta el género de horror con los medios digitales y es un horror específicamente dirigido a un público consumidor de tecnología y productos digitales como los jóvenes.

La inmersión es un concepto muy importante para lograr recordación en la historia por lo cual se tiene en cuenta la primera persona como forma de narrar la historia, hacer al usuario sentirse en la situación del protagonista, ver lo que el protagonista ve y sentir lo que siente. de esta manera hacer del horror algo mucho más cercano e impactante.

Título del proyecto e identificador

El título del proyecto es Cali relatarium en el cual se nombra la ubicación de donde son pertenecientes los mitos urbanos y el nombre del producto digital interactivo, el cual es una combinación de las palabras Relato, la cual representa el aspecto principal del producto que son las narrativas y la palabra médium que alude a una persona que puede comunicarse con los espíritus y percibir actividad paranormal.

El identificador realizado (fig.01) representa los conceptos de las suciedad, la falla y lo hecho a mano usando como base la tipografía Rowdy realizada por HVD tipografías. A la fuente original se le realizan modificaciones en la composición y los acabados para lograr un identificador más consistente y mostrar el símbolo de la cruz invertida haciendo alusión al terror, a lo demoníaco y a lo paranormal.



figura 01, identificador Cali Relatarium

La narrativa

Para la realización del prototipo con las funciones simuladas se eligió realizar el prólogo del primer capítulo el cual cuenta la historia de la llorona de San Antonio.

Para este prólogo se realiza una narrativa que dará paso a la historia principal, esta pone en contexto al observador, quienes serán los personajes implicados en la historia, el sitio en el que se encuentran y la casa donde se desarrolla el relato. De igual forma se presenta a la llorona pero de una manera oculta, ella se esconde en las sombras, observa al personaje principal mientras recorre la casa y cuando el cae en su trampa ella lo transporta a una dimensión distinta, distorsionada, la cual representa su sufrimiento, su depresión su muerte y su lamento. Una dimensión en la cual ella tiene el control y de la cual no hay salida a menos que ella lo permita.

Para la creación de la historia se piensa primero en un argumento el cual en pocas palabras exprese lo que se quiere contar en el caso de este proyecto es el siguiente:

Un joven pierde una apuesta y es forzado a realizar un reto dentro de una casa abandonada , lo que no sabe es que la casa no está del todo inhabitada.

A partir del argumento se realiza el relato el cual es el siguiente:

Después de perder una apuesta en una reunión de amigos en San Antonio, Camilo es forzado a entrar a una casa abandonada. En el camino al lugar va chateando con sus amigos por una aplicación de mensajería quienes lo motivan a continuar con el reto, en este chat también se

encuentra su novia quien por el contrario no se siente bien con lo que está pasando y le pide a Camilo que se devuelva.

Al llegar al exterior de la casa Camilo busca la forma de entrar. Al lograrlo siente repugnancia por el interior, el olor a descomposición y suciedad, el sitio vacío y oscuro logra hacerlo sentir indefenso. Ignorando sus ganas de salir corriendo de todo esto, Camilo decide buscar el baño de la casa pues posiblemente haya un espejo en el cual pueda tomarse una fotografía y cumplir con la tarea que le habían impuesto sus amigos.

Al encontrar el baño Camilo procede a abrir la cámara de su celular y a posar para la foto, por alguna extraña razón el detector de rostros del celular se enfoca en el fondo del oscuro baño pero en su prisa por salir de ahí Camilo ignora esto, toma la foto y la envía al grupo de conversación donde están sus amigos. Inmediatamente después de ver la foto sus amigos se muestran nerviosos pues notan algo extraño en la foto, Camilo la revisa y encuentra una figura extraña en el fondo del baño. Su novia le pide que por favor salga de ahí y que ella lo esperara afuera de la casa, Camilo muy asustado abre la puerta del baño para salir pero esta ya no da a la sala donde estaba la puerta de salida, ahora hay un pasillo largo y oscuro sin ventanas y con una puerta al fondo, confundido y asustado, Camilo busca escribirle a sus amigos pero en su celular ya no hay contactos y no puede cerrar la aplicación de mensajería, lo único que puede ver es un número desconocido. Camilo camina por el pasillo, abre la puerta y se encuentra con unas escaleras que descienden hacia un lugar muy oscuro, sin otra opción decide bajar. Al pisar el primer escalón recibe un mensaje de el número desconocido, es una mujer pidiendo ayuda, diciendo que es el único número que tiene en sus contactos y que se encuentra atrapada en la casa, Camilo responde explicando que se encuentra en la misma situación ella se presenta como Margarita y le pide a Camilo que la encuentre para que puedan salir juntos de ahí.

Camilo continúa explorando pero no logra ver nada en la oscuridad. Al encontrar una puerta la abre y se encuentra con un pasillo repugnante, puede ver insectos, caminando en las paredes, y siente un olor penetrante a basura, sin opción de volver atrás continúa hacia otro pasillo en donde ya no hay paredes, todo se mueve, nada tiene sentido, tiene visiones extrañas, recuerdos que no son suyos, la paredes parecen chorrear y ve figuras en la oscuridad que lo observan, el ya no sabe dónde está ni para donde va. A punto de perder la cordura Camilo ve una fuente de luz al y se dirige hacia ella, aquí encuentra un cuarto con una ventana que parece dar al exterior. En este momento recibe un mensaje de Margarita ella de nuevo le pide ayuda, le dice que tiene mucho frío, que está llorando que necesita la compañía de alguien, que su cuello le duele mucho y no resiste más el olor a basura, Camilo busca tranquilizarla diciéndole que él la acompañará y la ayudará y que de hecho encontró una salida.

Margarita le pide que le mande una foto de donde él se encuentra para saber si reconoce el lugar, Camilo toma la foto del cuarto y la envía. Margarita le responde que ella también se

encuentra en el mismo cuarto, Camilo confundido le pregunta dónde está pues no la ve, ella le insiste que sí está ahí, dice que de hecho ella puede verse en la foto que él tomó. Camilo revisa de nuevo la foto y ve una figura en un rincón del cuarto, parece una persona colgada del techo. Camilo mira de nuevo el cuarto y ve a una mujer ahorcada, ve a Margarita.

El celular de Camilo cae al suelo y la conversación con su novia se abre de nuevo, ella le dice que está en la casa buscándolo que en donde esta, un mensaje se envía respondiendo que él no necesita que lo busquen más.

Con la construcción de este relato se cuenta de forma indirecta elementos del mito urbano de la llora de San Antonio, como que su nombre es Margarita, que su cuerpo es arrojado al basurero y por eso el olor tan fuerte a basura, y la forma en que se quita la vida. Esta historia sirve como introducción al mundo de Relatarium y deja al observador preparado para el primer capítulo en el cual la novia de Camilo buscará rescatarlo de las manos de la llorona.

En el universo de Relatarium en el que se desarrollan los relatos, los espíritus y espantos protagonistas de las historias ganan fuerza mientras estén en la oscuridad, en el olvido. Mientras las personas no sepan sobre quienes son y que han hecho, es más fácil que sigan cayendo en sus manos.

Por el contrario mientras más personas conozcan los mitos urbanos más se sabrá sobre lo que hacen, sobre sus historias y serán más vulnerables, pierden fuerza y quedan restringidos de hacer maldades y fechorías.

Por lo anterior los personajes de los mitos urbanos buscan corromper el producto digital interactivo. Los glitches, errores y el mal funcionamiento de la aplicación es todo obra de los demonios y espíritus pues este producto le facilita a las personas el conocimiento y los mantiene domados e inofensivos.

Storyboard

Para planear de forma más organizada la forma en que se contará el relato elegido para el prototipo se realiza un storyboard el cual consiste en hacer cuadros donde se dibuje cada uno de los momentos en el relato.

En cada uno de los cuadros se especifica qué acción se realizará en el mismo, que elementos dentro de la escena se animarán y que diálogos aparecerán de esta manera se logra una guía sencilla para tener claro qué se debe ilustrar, en qué orden se debe animar y si se debe hacer alguna modificación en la narrativa, en la secuencia o en algunos de los cuadros se pueda realizar antes de entrar al proceso de digitalización.

Se usó códigos de color para identificar los momentos de tranquilidad, tensión y terror. Usando azul para el primero, violeta para el segundo y rojo para el tercero, de esta manera se podrá ver el flujo en que aparecen cada uno de estos conceptos en el relato y poder planear de forma estos en cada momento.

En el caso de el caso del prólogo el cual es el que se encuentra en el prototipo se pensó en un flujo que al principio se mas tranquilo y silencioso lo que mantiene a la expectativa al usuario, luego cuando entra en la casa hay más tensión la cual aumenta a terror cuando se toma la foto que altera a la llorona y se mantiene así mientras el usuario explora la oscuridad. Esto cambia cuando encuentra el cuarto que tiene la ventana al exterior pues aquí se busca dar esperanza al usuario de que el personaje va a salir, pero el terror vuelve cuando se da cuenta de que no es así

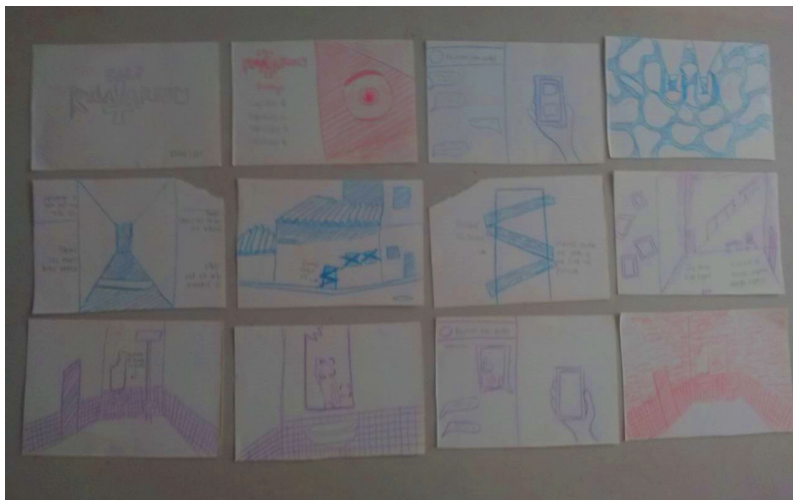


Figura 02, primera parte del storyboard

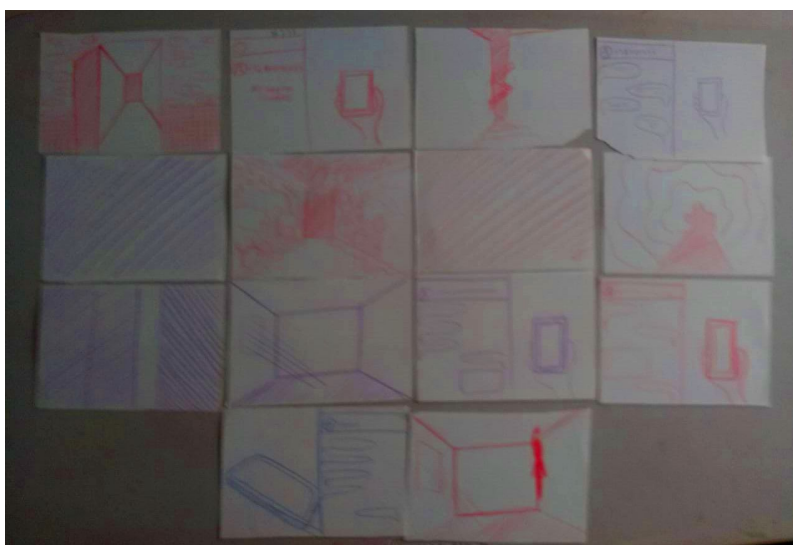


Figura 03, segunda parte del story board

MoodBoards y Referentes

Para la realización de los elementos gráficos del producto digital interactivo se hace uso de Moodboards los cuales ayudan a identificar el estilo al que se quiere llegar, y tener unas guías de cómo se verá el producto final.

Se realizaron cuatro moodboards los cuales se dividen en ambientes interiores, ambientes exteriores, personaje que en este caso es la llorona y la estética en general del producto.



Figura 04, Moodboard de ambientes interiores

En este Moodboard se estudia cómo se representará el interior de la casa en donde se desarrolla la historia. Se encuentra que debe ser una casa deteriorada, in habitada, la cual tiene poco elementos que muestran que en algún momento de la historia alguien vivió ahí pero que hace mucho tiempo nadie habita la casa. De igual forma debe mostrar evidencia de que personas han entrado al lugar y la han usado como refugio temporal o para realizar actividades que no se pueden hacer en público como drogarse o tener sexo.

Se reconoce el uso de escaleras para representar el descenso ya sea hacia la locura, la depresión o el terror y la oscuridad. También el uso de pasillos largos y vacíos buscan generar ansiedad, la idea de que no se sabe hacia dónde va, un pasillo que posiblemente no

tiene final, paredes que parecen cerrarse. Todo esto aportando al concepto de deterioro y claustrofobia que se toma para la casa.



Figura 05, Moodboard de ambientes exteriores

Con el moodboard de ambientes exteriores se identifica la importancia de la forma en que se distribuyen las casas en barrio San Antonio, calles largas con casas muy representativas, callejones, pisos empedrados, la soledad en las calles en altas horas de la noche y las empinadas carreteras.

Se busca generar un ambiente de soledad, de vulnerabilidad en donde el espectador sienta el vacío de las calles en las horas de la madrugada y el peligro que esto representa. Ya que los ambientes exteriores cuentan la primera parte de la historia se busca que pongan al espectador en suspenso, que el silencio sea el protagonista, con sonidos muy lejanos de automóviles y del viento corriendo entre las calles.



Figura 06, Moodboard del personaje la llorona

Con el personaje de la llorona se toman referentes de películas como mamá (2013) para la forma en que se presenta, se estudia también cómo en el teaser del juego Silent Hills (Konami, 2017) se presenta de manera muy oculta al antagonista, en las sombras, una silueta negra casi sin poder identificar cómo es hasta que ya es demasiado tarde. En Resident evil (Capcom) se identifica la forma en que diseñan al enemigo de la motosierra pues su cara es cubierta por una tela y cuerdas, algo muy similar a como se quiere representar la llorona quien fue envuelta en sábanas y arrojada a la basura.

Con el personaje de la llorona, para el prólogo el cual será la muestra realizada en este proyecto se busca que se mantenga en las sombras, que solo se pueda ver su silueta, y su cara en algunos de los errores y glitches. La llorona está deprimida y busca consuelo y la compañía de otra persona, pero es tímida no se muestra de frente, ella observa desde la oscuridad usa otras formas para comunicarse con su víctima, para atraerlo y ganar su confianza mostrándose indefensa. Cuando encuentra al hombre indicado toma la oportunidad y lo atrapa en la casa con ella para que le haga compañía eternamente.

Técnica y estilo

Con el estudio de los referentes, especialmente de Francisco de Goya y Dave McKean se identifican ciertos elementos importantes para la construcción de las ilustraciones y del estilo de las mismas.

El primer elemento importante es el uso de pigmentos y técnicas analógicas o programas que simulan este tipo de técnicas, también se tiene en cuenta que combinar diferentes pigmentos como óleo, acuarela y acrílicos aporta a la construcción imágenes mucho más espontáneas y humanas, con líneas imperfectas, colores sucios y brochazos de pintura.

El segundo elemento que se tiene en cuenta para el estilo son las texturas. Con una ilustración ya creada de forma análoga o simulando la técnica análoga, se interviene con texturas las cuales se consiguen con fotografías o realizándolas de manera análoga.

Como tercer elemento están los acabados los cual también se puede considerar como acabados de textura pero en este caso son texturas que tienen elementos tipográficos en ellas o texturas de glitch y errores de los medios digitales. Estas texturas son las que refuerzan el glitch horror en el producto, dentro de las de error digital están pixelaciones, distorsiones de la pantalla, distorsiones de color y problemas de transición de la imagen; dentro de las tipográficas están fotografías de paredes llenas de carteles deteriorados, paredes saturadas con grafitis y paredes rayadas con mensajes escritos a mano, siempre teniendo en cuenta que se evidencie la presencia de las tipografías aunque no sean muy claras y legibles.

Como último elemento está el trabajo tipográfico el cual va a apoyar la ilustración a la hora de contar la historia, para esto se busca una tipografía que no sea perfecta, que evidencien errores de impresión y variación de peso y de tamaño. Se tiene en cuenta que en las secciones donde se representa el chat en el celular se usa una tipografía más limpia referenciando a una aplicación de mensajería real.

Exploraciones de texturas

Como se explica anteriormente, el uso de texturas tiene gran importancia para la construcción de las ilustraciones. La recolección y exploración de texturas se divide en texturas fotografiadas, creadas de forma análoga y las texturas tipográficas y de errores digitales.

En el caso de las fotografiadas se buscan elementos que aporten al concepto del deterioro por lo cual se toman texturas como las de paredes con pintura deteriorada (fig.08), moho (fig.09)

madera en descomposición y papeles viejos. Estas serán usadas en la ilustración sobre elementos como paredes, tablas, suelos y puertas.



Figura 08, Pared con moho



Figura 09, Pared con pintura deteriorada

Por otro lado las texturas creadas de forma análoga se realizan con diferentes técnicas medios y pigmentos. En algunos casos se usa café molido húmedo sobre cartón paja (fig.10) lo que genera una textura sucia, en otras cera de vela con ecolines, tintas litográficas, collages de recortes (fig.11) manchones de tinta (fig.12) y de pintura (fig.13) estas serán usadas de igual forma en superficies dentro de las ilustraciones para crear suciedad y para reforzar los estados mentales por los que pasa el protagonista de la historia



Figura 10, Café húmedo sobre cartón paja



Figura 11, Collage de recortes

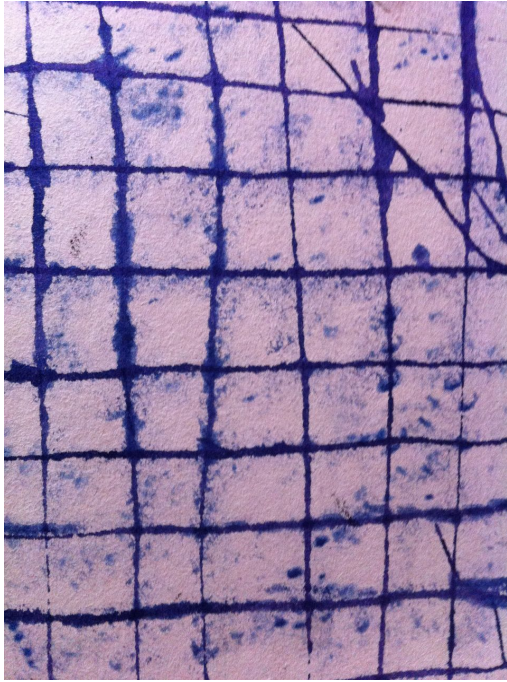


Figura 12, Manchones de tinta



Figura 13, Manchones de pintura

Como ya se había mencionado antes las texturas usadas para representar el error digital son de pixelaciones, distorsiones de la pantalla (fig.14), distorsiones de color (fig.15) y problemas de transición de la imagen. Estas son usadas cuando se quiere mostrar momentos de horror, o impresionar al usuario.

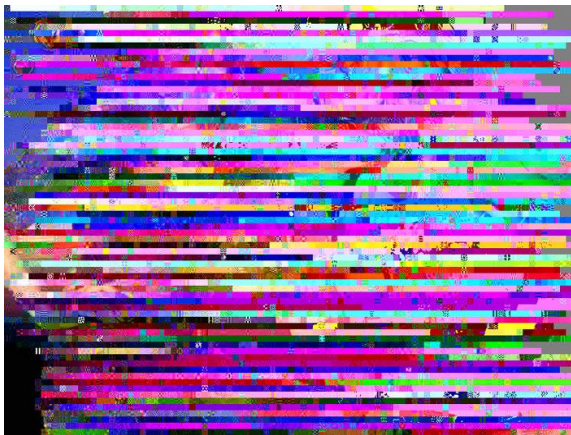


Figura 14, distorsión de la pantalla

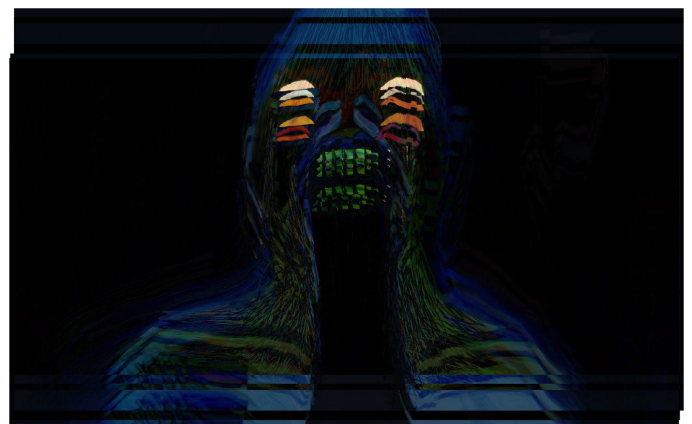


Figura 15, distorsiones de color

Y las texturas tipográficas son de fotografías de paredes llenas de carteles deteriorados (fig.16), paredes saturadas con grafitis(fig.17) y paredes rayadas con mensajes escritos a

mano(fig.18), todo con tipografías no necesariamente claras. Estas son usadas en la fachada de la casa y dentro de la casa en conjunto con las texturas anteriores para mostrar deterioro, abandono y la idea de que a la casa entran personas a rayar y vandalizar las paredes



Figura 16, pared llena de posters



Figura 17, pared con grafitis



Figura 18, pared rayada con mensajes

Como último elemento utilizado se encuentran insectos, estos son agregados para representar el concepto de suciedad pues el cuerpo de Margarita, la llorona es arrojado a un basurero. Para esto se buscan insectos que se encuentran comúnmente en la basura especialmente cucarachas y moscas. Estas imágenes son utilizadas en el momento en donde el usuario está viendo las imágenes de sufrimiento de la llorona.

Construcción de ilustraciones

El proceso de construcción de las ilustraciones parte de un referente visual el cual se elige según el encuadre de la imagen, lo que se quiere comunicar y la perspectiva que se quiere lograr, esta imagen sirve como base para la realización del boceto(fig.19)



Figura 19, foto de referencia

Después de tener la imagen de referencia clara se realiza un boceto a lápiz que establezca las líneas guía para digitalización de la ilustración, este boceto se hace muy simple con pocos detalles y marcando algunas sombras o espacios de oscuridad absoluta(fig.20)

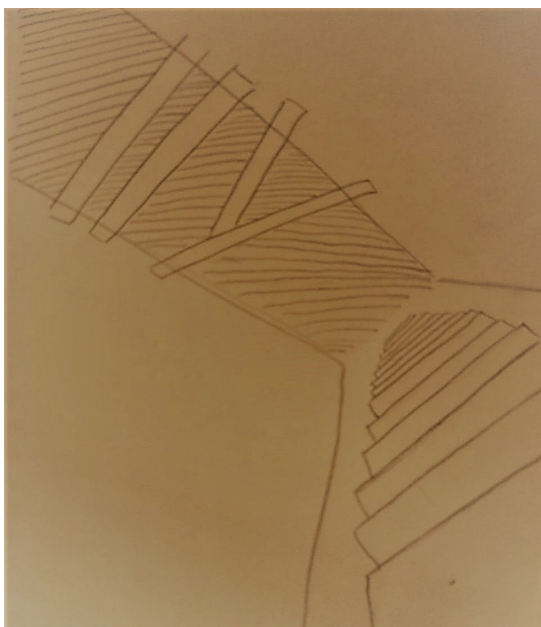


Figura 20, boceto de líneas guía a lapiz

Con las líneas del boceto establecidas se procede a realizar la digitalización de las mismas, en este paso se hace uso de programas de diseño como Photoshop de Adobe para lograr líneas más precisas y un boceto más limpio. De igual forma realizando este paso se modifica lo que sea necesario para hacer de la línea base lo que se busca para la ilustración (fig.21)

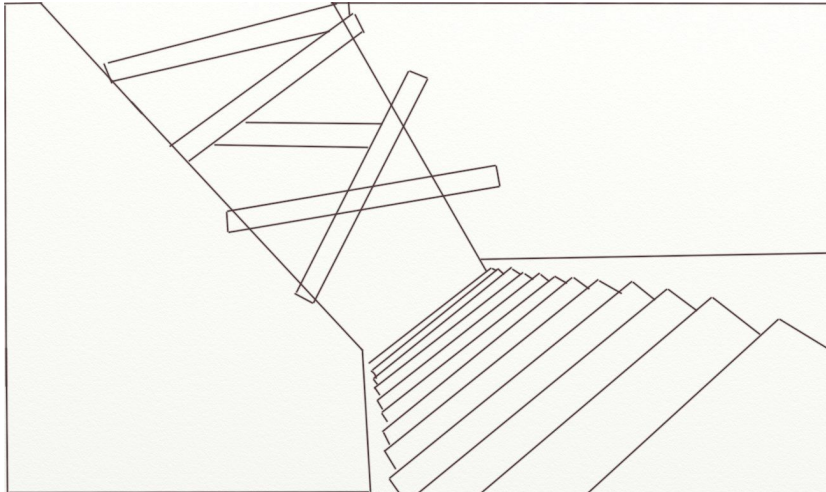


Figura 21, boceto de líneas digitalizado

Con lo anterior se se rellenan las superficies de la ilustración según cada elemento, por ejemplo se rellenan las paredes y se ubican en una capa, se rellenan los escalones y se ubican en otra capa y así teniendo en cuenta que cada bloque de color será una máscara que limita el trabajo de aplicación de color y de textura sobre cada superficie.(fig.22)

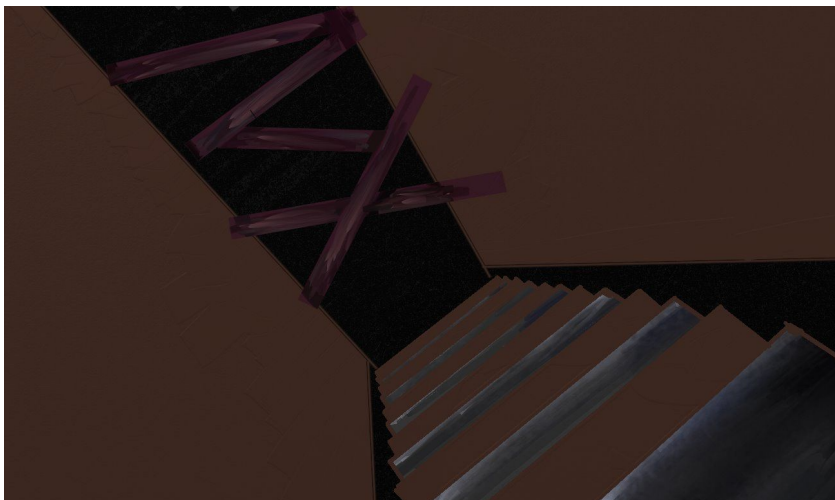


Figura 22, boceto dividido en bloques de color

El siguiente paso es realizar el proceso de aplicación de color y texturas análogas simuladas usando el programa Artrage 3 el cual permite usar pinceles y pigmentos como óleo, acuarela,

acrílicos entre otros con herramientas que permiten un acercamiento a cómo se comportan y se combinan los distintos pigmentos en el medio análogo (fig.23)

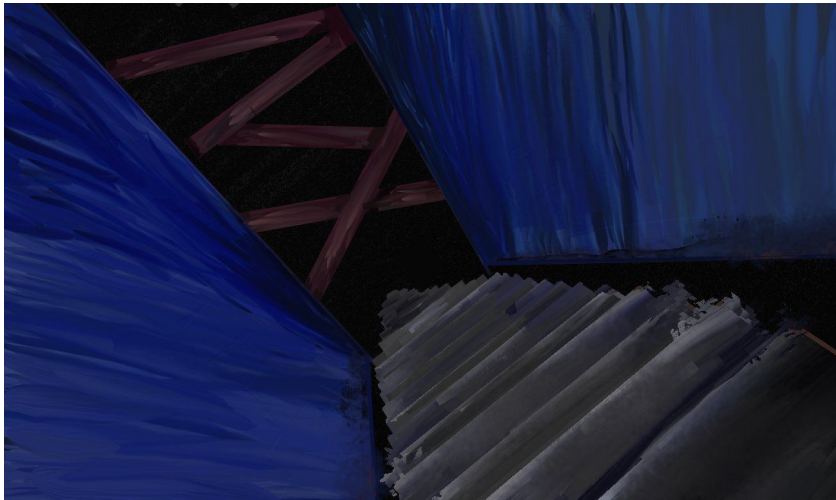


Figura 23, ilustración con aplicación de color

Después de esto se aplican filtro que marcan luces y sombras(fig.24)

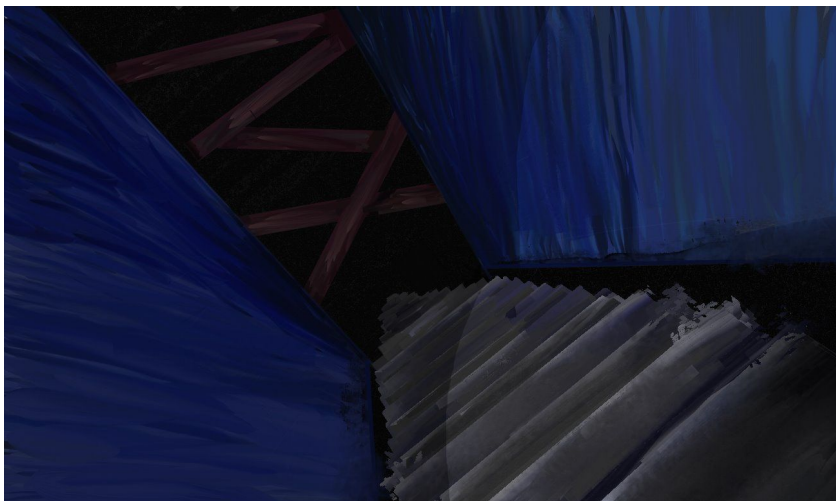


Figura 24, ilustración con filtros

Como último paso se usan los programas de Adobe illustrator y photoshop para el tratamiento de las texturas que se usarán en la ilustración , se agregan poco a poco usando modos de fusión como oscurecer y multiplicar para resaltar las tipografías y elementos interesantes de las texturas, también se aprovecha este paso para dividir los elementos que tendrán alguna animación o interactividad dentro de la imagen, en este caso las tablas que obstaculizan el camino tendrán una animación y servirán de botón para continuar con la historia (fig.25)

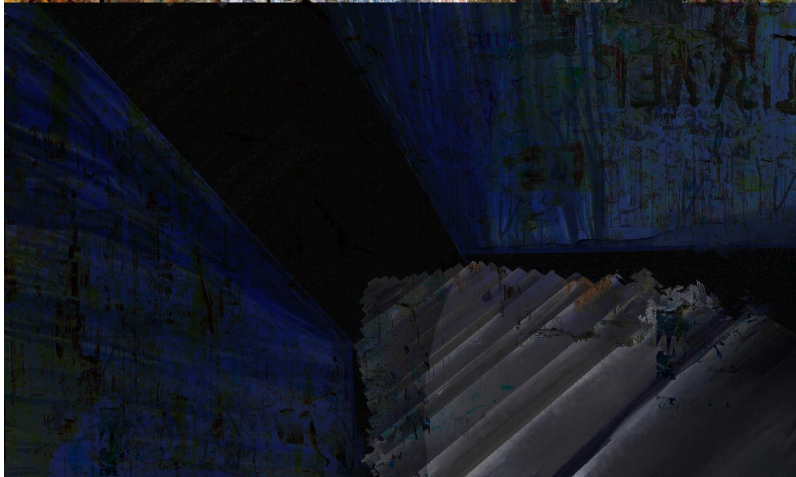


Figura 25, ilustración con las texturas aplicadas

Con la ilustración final terminada se lleva al programa en que se realizará todo el proceso de animación e interactividad elegido para la realización del prototipo.

Tipografía

Se usa el recurso de la tipografía para que complemente la ilustración, haya una relación de anclaje y relevo que permita al usuario entender la historia, lo que piensa el personaje principal y crear inmersión.

La elección del estilo tipográfico va en relación al concepto de horror, utilizando tipografías con imperfecciones, bordes imperfectos, cambios de peso y de tamaño. Estas son usadas dentro del producto en 3 momentos distintos, el primero momento para exponer los pensamientos de Camilo quien es el protagonista, el segundo momento para comunicar elementos de la historia por medio de un narrador el cual es de igual forma la interfaz que permite al usuario continuar en la historia, y el tercer momento para los chats por el celular

Cada tipografía identifica a los 3 diferentes personajes dentro de la historia, Camilo, Narrador, y en el caso de Margarita no hay una tipografía que la identifique sino que ella se comunica por medio de las tipografías de los otros personajes pero esta tipografía se presenta con fallas, teniendo en cuenta que ella está dentro de la aplicación a manera de posesión.

El narrador está presente al principio el final del prólogo(fig.26) con la una tipografía desordenada e imperfecta que exprese el tono de terror de lo que podría ser su voz, en esta tipografía hay variaciones de peso y estilo de tipografía dándole una identidad terrorífica al narrador.

los textos del narrador se encuentran distorsionados, haciendo ilegibles algunas palabras específicas puesto que Margarita, La llorona, no quiere que esté cuente su historia y de mucha información al usuario. Dentro de la aplicación se puede identificar una batalla constante entre el narrador y Margarita, él tratando de contar la historia y permitir al usuario avanzar y ella haciendo todo lo posible para que el usuario se confunda y no continúe con el relato.



Figura 26, Descripción inicial

Camilo, el protagonista está identificado con una tipografía un poco más constante, la cual parece ser un solo estilo aunque también tenga cambios de tamaño y de peso. Esta tipografía tiene un trazo sucio, deteriorado, mostrando el estado mental de Camilo, nervioso, indeciso, perdido. (fig.27)

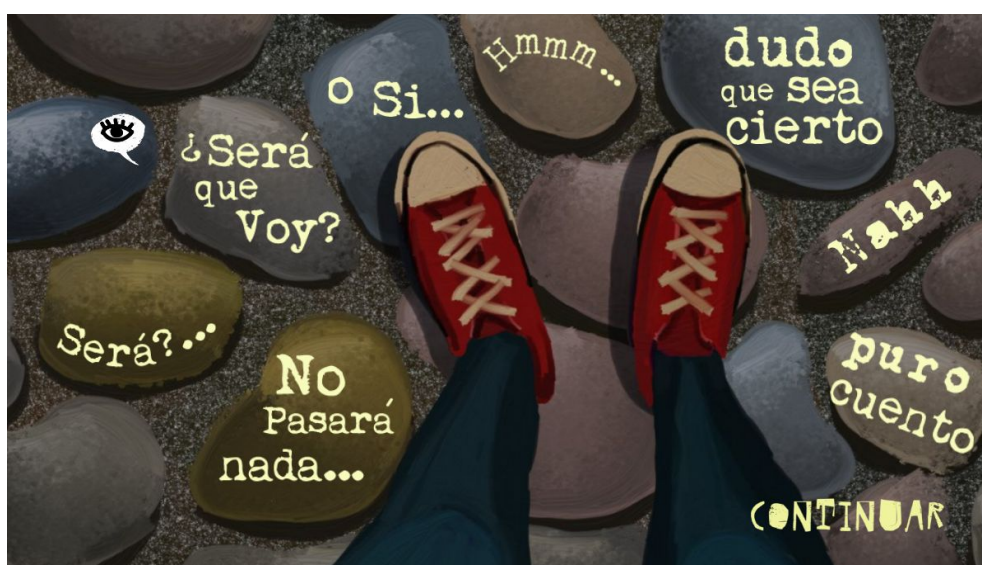


Figura 27, Cuadro segundo del prólogo

La tipografía usada en los chats es limpia y clara buscando acercarse a la tipografía usada en chats reales, de esta manera creando inmersión y realismo. (fig. 28)



Figura 28, Segundo chat dentro del prólogo

Como ya se había explicado antes, el narrador y Margarita están batallando y esto se ve reflejado en los botones ya que a medida que se avanza en la historia, Margarita logra intervenir en la tipografía de los botones tratando de forma desesperada de detener el progreso del usuario (fig. 29 y 30)

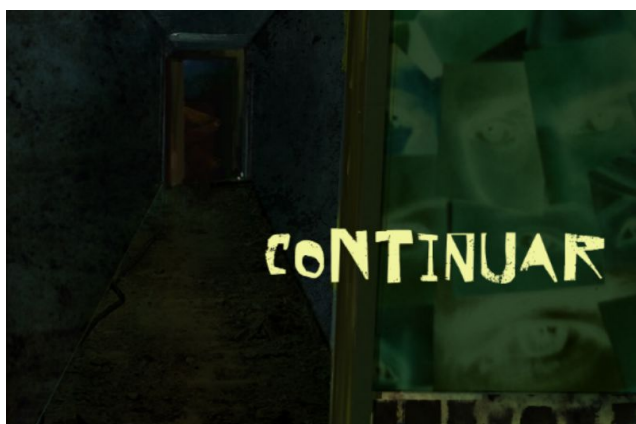


Figura 29 y 30, Cambio de botones

Margarita, La llorona, no tiene una tipografía que la identifique, ella se identifica por medio de las fallas en el texto pues hace uso de las tipografías existentes para comunicarse con el usuario, dañándolas y creando glitches (fig.31)



Figura 31, Primer chat con Margarita

Interactividad y formato final

La interactividad del producto digital interactivo final se mantiene lineal con botones y elementos que guían al usuario para avanzar en la historia, estos se mantienen ubicados en la parte inferior derecha de la pantalla. Esto crea un código que el usuario adoptará, algo que es importante puesto que se busca establecer en la primera parte del prototipo una interfaz que sea simple, clara y consistente.

Por otro lado, en algunas ocasiones el usuario debe hacer click en ciertos obstáculos como tablas y puertas esto con la intención de generar inmersión en la historia y en los ambientes que se le presentan al usuario, de alguna manera haciéndolo sentir que tiene control sobre las acciones dentro del juego.

Se crea una interfaz constante simple y clara con la intención de generar un espacio que parece ser seguro para el usuario, elementos que no importa lo que pase en la historia estarán siempre para continuar. Después de lograr lo anterior, la interfaz se vuelve un elemento que se puede intervenir para crear ansiedad en el usuario. Modificar los mensajes, mostrar la tipografía distorsionada y en general cambiar la forma en que se presenta la interfaz aporta a

generar terror y jugar con la sensación de control que tiene el usuario a usar productos interactivos.

Con respecto al formato final, el producto digital interactivo tiene elementos de videojuegos como los de apuntar y hacer click, en donde las interacciones son simples y todo esta en donde se apunte con el ratón del computador o con el dedo en un dispositivo táctil, estos logran una interacción constante entre la imagen y la historia y el espectador.

Por otro lado el producto digital interactivo toma como referencia la forma en que las novelas visuales y simuladores de citas cuentan las historias. Por medio de conversaciones entre los personajes logran contextualizar al espectador, exponen las personalidades de los personajes y desarrollan la narrativa.

por último el producto digital interactivo tiene influencias de los cómics interactivos y novelas gráficas interactivas en donde la imagen estática y la ilustración tiene un papel importante en la forma en que se cuenta la historia y la comunicación de conceptos de la misma, además el uso de lenguaje escrito y la tipografía para contar la historia teniendo una relación de anclaje y relevo entre lo que se muestra en la imagen y lo que se cuenta con la tipografía, códigos usados en el los cómics y novelas gráficas tanto físicas como digitales.

Construcción del prototipo interactivo

Para la realización del prototipo se evalúan 3 diferentes softwares que puedan asistir en esta tarea, Inviso, Google web designer y Adobe Animate ya que se cuenta con conocimientos base de todos estos y todos ofrecen la interactividad necesaria para la realización del prototipo.

Después de revisar las posibilidades de cada uno se decide por usar Google web designer ya que tiene las capacidades de animación necesarias sin ser muy complicado, permite la creación de botones lo cuales se pueden animar al pasar el puntero del ratón. Por otro lado permite integrar sonido, algo muy importante para la ambientación del relato y para agregar efectos de sonido que aporten a la inmersión y por último permite interactuar con el prototipo en cualquier dispositivo que identifique Html. La unica limitacion que se encontró fue que es necesario tener instalado el programa para que las interacciones y los botones funcionen a la perfección, si no es así el prototipo reproduce las interacciones automáticamente. ya que es un programa fácil de instalar, gratuito y no tan pesado este problema no es tan grave.

el proceso de digitalización en Google web designer se realizó de la siguiente manera:

Primero se deben tener las ilustraciones completas, se debe dividir los elementos que serán animados en capas distintas y exportados como archivos PNG transparentes.

Luego de esto se realizan las páginas necesarias para contar todo el relato en este caso fueron necesarias 21 páginas.

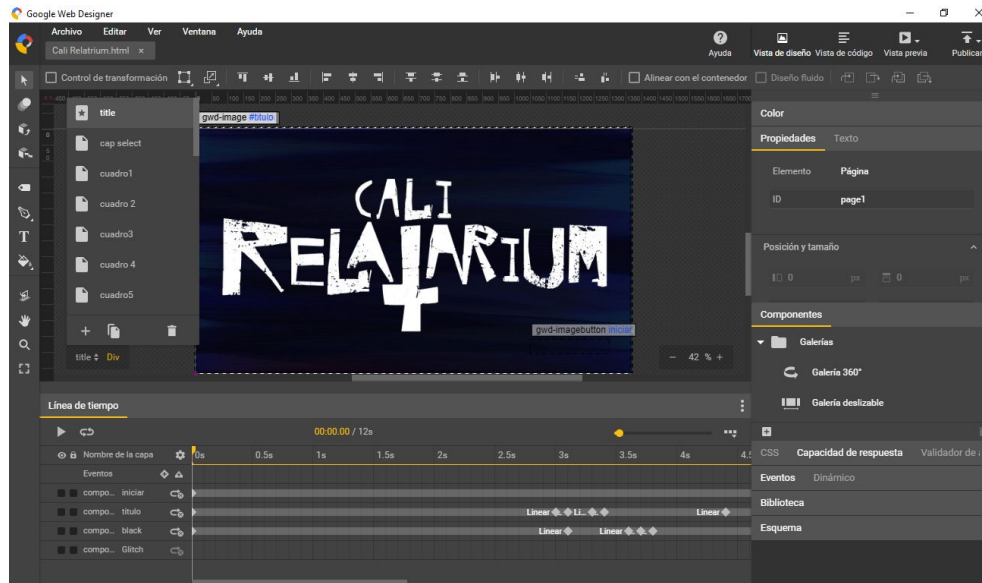


Figura 32, Google web designer

Se importan las imágenes y los archivos PNG los cuales se animan con ayuda de la línea de tiempo ubicada en la parte inferior de la pantalla agregando interacción cuando sea necesario o acciones como que cambie la imagen cuando se pase el ratón por encima

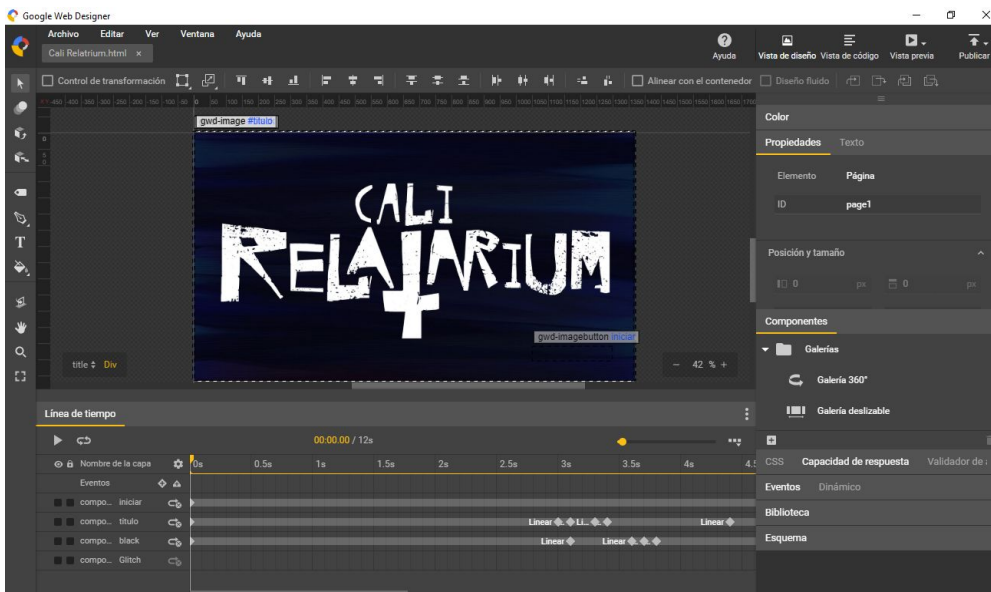


Figura 33, Google web designer con elementos importados

Las interacciones son realizadas con la opción botón de imagen la cual permite realizar links a otras páginas y estos links pueden ser imágenes que cambian o tienen alguna animación.

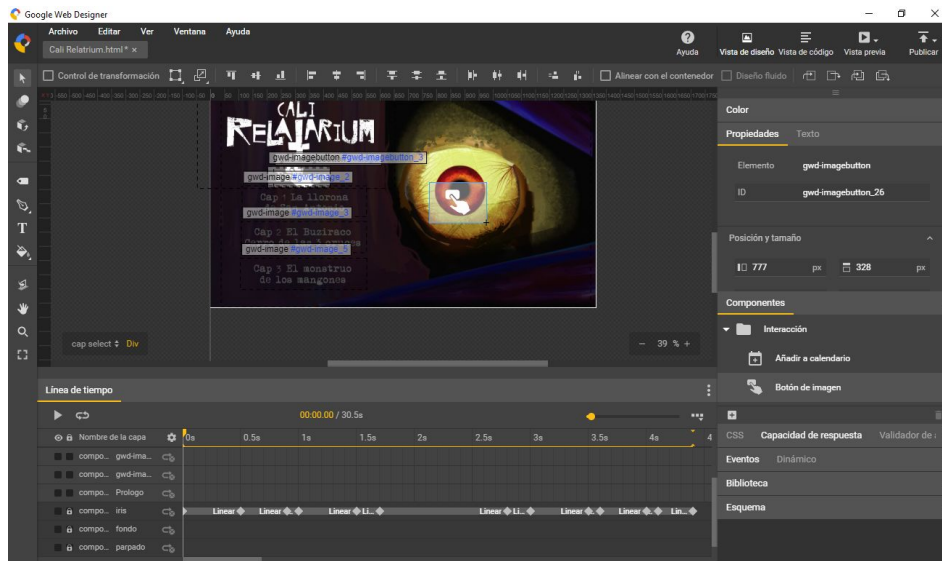


Figura 34, Google web designer botón de imagen

Por último se comprueba que las interacciones realizadas en la página funcionen y las animaciones se reproducen como debe ser y se agregan los sonidos necesarios.

Se realiza esto en cada una de las páginas hasta haber terminado el relato

Comprobaciones

Habiendo concluido la construcción del prototipo del prólogo de la aplicación digital interactiva se procede al proceso de comprobación con el público objetivo. Para esta tarea se eligen jóvenes de 18 a 25 años, que estén asociados con los códigos del lenguaje interactivo y que estén presentes en redes sociales.

El proceso de comprobación empieza con una explicación sobre el proyecto en la cual se le cuenta al usuario de que se trata y cuál es el objetivo del producto digital interactivo omitiendo información específica sobre la historia y las fallas intencionales del glitch horror.

Después de la explicación inicial se presenta al usuario el producto y se observa la interacción, en este momento no se realiza ningún comentario para no distraer al usuario ni interrumpir la interacción.

Al terminar la interacción se realiza una entrevista no estructurada la cual permita recolectar información sobre la experiencia del usuario enfocándose en la claridad del mito urbano y su representación en la aplicación digital interactiva, la comunicación de los conceptos y el estilo glitch horror.

Como resultado de las comprobaciones con usuarios se encontró que :

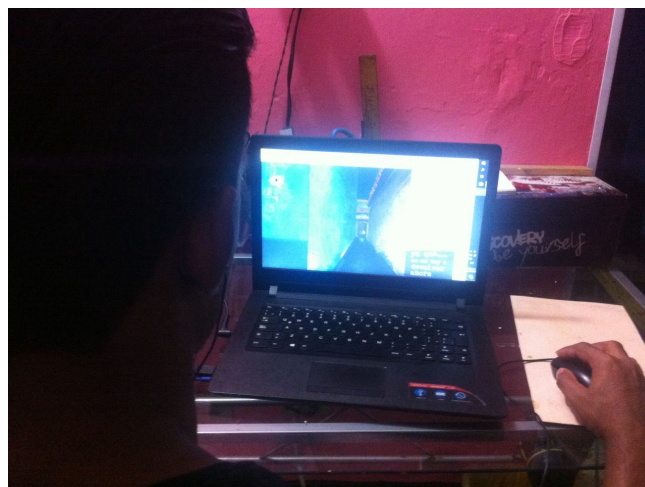
Aunque la historia es clara y se logra identificar fácilmente que el prólogo introduce el mito urbano de la llorona de san antonio, quedan dudas sobre el personaje, esto debido a que la llorona común es la que pierde los hijos y se lamenta por ellos a diferencia de la llorona de san antonio la cual es completamente distinta. El usuario está predispuesto a un mito el cual no es el que se cuenta.

Luego de explicar de qué se trata el mito se empiezan a conectar los datos que da el producto digital interactivo y se entienden cosas como que el constante olor a basura es porque el cuerpo de la llorona fue arrojada a un basurero, que el nombre real es Margarita y su necesidad por encontrar compañía.

Los conceptos fueron claros, los usuarios explicaban que sentían la suciedad y el abandono de la casa, la soledad de las calles y la confusión y el terror en el encuentro con las fallas. De igual forma se apreció el estilo de lo hecho a mano, los pigmentos y elementos usados.

en cuanto al glitch horror, se entendió claramente el estilo en casi todo los casos. Hubo un usuario que pensó que las fallas habían sido problema de la construcción y programación, cabe aclarar que este usuario es programador. El resto de los usuarios identificaron las fallas como intencionales y sintieron la ansiedad y el terror que se buscaba.

La interfaz llega a ser algo confusa en los momentos de mayor falla, cuando los botones se ven intervenidos por el glitch, en estos casos los usuarios se toman un tiempo para entender qué está pasando y preguntan cómo continuar. Esta confusión es apropiada puesto que lo que se busca es que el usuario sienta que está perdiendo el control en la interactividad y se vea obstaculizado por la misma. Gracias a códigos de posición de los botones y relación de tipografía y color los usuarios son capaces de encontrar la forma de avanzar en el relato.



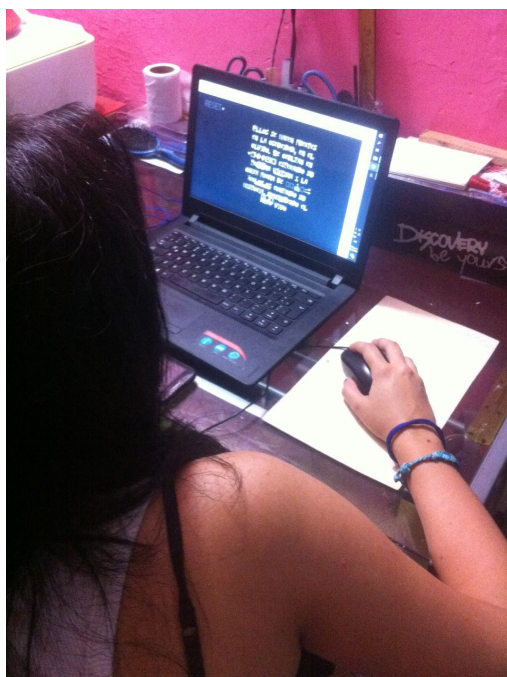


Figura 35, 36, 37, 38, 39 y 40. Registro de comprobación con usuarios de 18 a 25 años

Conclusiones

Con la realización del proyecto se llega a las siguientes conclusiones:

Cali tiene variedad de mitos urbanos representativos los cuales se mantienen vivos por medio de cuenteros pero esto no es suficiente ya que mucha gente no los identifica y poco a poco se perderán comprometiendo la identidad cultural de la ciudad. Esto es confirmado durante el desarrollo del proyecto pues tanto en entrevistas como en comprobaciones los usuarios comentaban que no conocen o conocen muy pocos de estos relatos

En la interacción con el público objetivo se confirma que hay un interés en conocer los relatos urbanos caleños por parte de los jóvenes dentro del rango de edad elegido, ellos al saber un poco sobre los relatos muestran curiosidad y realizan preguntas para saber más. La creación de un producto digital interactivo es la forma adecuada para llegar a ellos puesto que se puede acceder a este por medio de los dispositivos de preferencia de los usuarios y permite contar la historia con elementos que apuntan a la inmersión y logran captar el interés de los usuarios por medio de códigos y referencias que estos conocen por sus hábitos digitales .

la aplicación logra de forma adecuada representar de gráficamente los mitos urbanos caleños y los conceptos de los mismos a los usuarios, estos identifican los personajes y aprenden sobre las características y particularidades de los mitos urbanos caleños y lo más importante es que se encuentran motivados a continuar visualizando la aplicación y a investigar más a fondo sobre los relatos originales de esta manera conocerlos además de entender mucho mejor la historia contada en el producto digital interactivo. Esto muestra que el usuario estará investigando a medida que interactúa con la aplicación y hay un gran potencial de crear discusiones con otros usuarios alrededor del producto y los relatos tanto en línea como en la vida real.

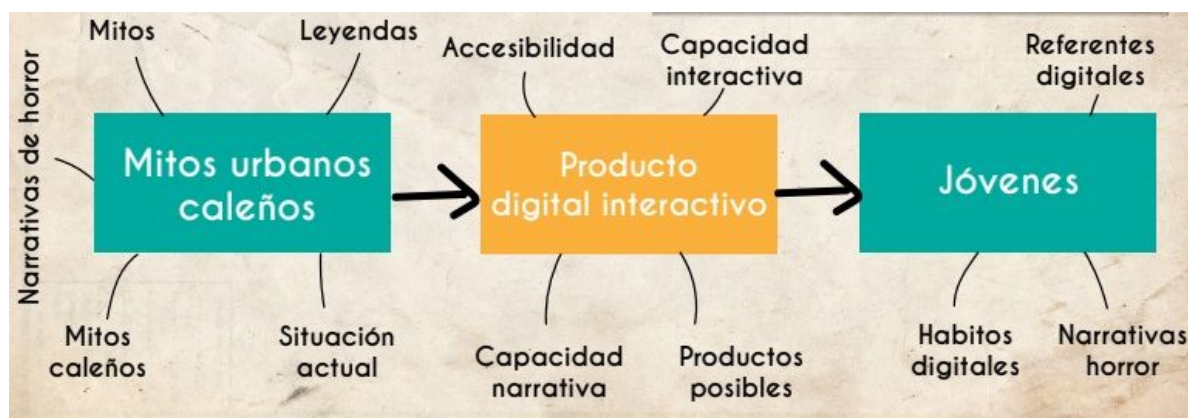
El resultado de este proyecto al ser publicado aportará a mantener los mitos urbanos caleños vivos y presentes en la mente de los habitantes de la ciudad de Cali de esta manera creando sentido de pertenencia con la cultura propia y permitiendo a los habitante a conocer otros aspectos de la ciudad que no sabían antes.

El proyecto se enfoca en la ciudad de Cali pero puede adaptarse a cualquier otra ciudad en donde se identifiquen la misma problemática, logrando así que los habitantes de cada ciudad de Colombia tengan acceso a sus relatos urbanos además de convertir a Relatarium en un recurso para que la gente interesada conozca sobre los relatos urbanos de todo el país.

Anexos

Cuadro de conceptos:

Cuadro de conceptos que guía inicialmente el desarrollo del proyecto, en el cual se contempla los tres grandes conceptos que rigen el proyecto y los conceptos derivados a desarrollar



Bibliografía

- Avila E. (2016). (proyecto de grado) *Graphic design of an interactive digital publication about the legends of Ecuador*. Universidad del Azuay. Cuenca, Ecuador.
- Abadía, Guillermo (1984). *El gran libro de Colombia*. Editorial círculo de lectores.
- Abadía, Guillermo (1994). *El correo de las brujas y la literatura oral*. Editorial spanish books
- Alejo segura . (2011). *Mitos cuentos de espanto y leyendas de Cali*. 2011, de tumblr Sitio web:

<http://alejosegura.tumblr.com/post/7944008831/mitos-cuentos-de-espanto-y-leyendas-d>

- Aparici. R, Garcia. A, Fernández. J, Osuna. S. (2006). *La imagen, Análisis y representación de la realidad*. Editorial Gedisa. Barselona, España
- Bautista G, Escofet A, Forés A, López M, Marimon M. (2013). *Superando el concepto de nativo digital. Análisis de las prácticas digitales del estudiantado universitario*. Digital Education Review - Number 24, December 2013-
<http://greav.ub.edu/der/>
- La casa de los mitos. (2011). Mitos de cali. 2011, de Blogspot Sitio web:
<http://lacasadelosmitos.blogspot.com.co/p/el-mito.html>
- Carroll, Noel (1990). *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*. New York, NY. Routledge.
- Castells. M (2009). *Telos 81 Cuadernos de comunicación e innovación*. Cultura juvenil en la era digital.
- Cunningham C y Zichermann G. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly media inc. Sebastopol, Canadá
- Castillo S. (2017). (proyecto de grado) *Diseño multimedia de un cuento dentro de una ambiente de realidad inmersiva*. Universidad del Azuay. Cuenca, Ecuador
- Cepeda R y Valenzuela D. (2015). (proyecto de grado) *Videojuego de rol: crónicas de tierra café*. Universidad militar nueva granada. Bogotá, Colombia.
- Crawford E. (2017). (proyecto de grado) *Glitch Horror: Ben Drowned and the Fallibility of Technology in Game Fan Fiction*. American University. Washington, USA
- Chimal, Alberto. (2014). *Cómo ir a otro mundo por medio de un elevador*. Blog las historias. sitio web:
<http://www.lashistorias.com.mx/index.php/archivo/etiquetas/creepypasta/>
- Crawford, C. (2007). *Chris Crawford on Game Design*. Peachpit
- Delgado, Johnny. (mayo 03, 2014). *El monstruo de los mangones, a medio siglo de un misterio sin resolver*. Diario occidente
- Domingo y Mesa. (2007). (proyecto de grado) *Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital*. Universidad Carlos III. Madrid, España
- Decreto 2941. *Compendio de legislación cultural en colombia*. Ministerio de cultura. Bogotá D. C, colombia. febrero del 2010
- Frascara J. (2000). *Diseño y comunicación*. Buenos aires, Argentina. Ediciones infinito.
- Figueroa D. (2017). (proyecto de grado) *Narración gráfica para la reconstrucción de historias y personajes de la mitología colombiana*. Universidad Santo Tomás. Bogotá, Colombia
- Garcia. J, Medina. E. (2016). Los 'millennials', una población marcada por la tecnología. *El tiempo*. Página web:
<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-16492903>

- Jiménez A, Pérez O, Rico D, Jaramillo E, Suárez F. (2010). (proyecto de grado) *Diseño e implementación de un ambiente de aprendizaje soportado en las nuevas tecnologías que permita difundir y conocer las historias y personajes míticos de la ciudad de Cali*. Uniminuto. Cali, Colombia.
- Ley N° 1185, *ley general de cultura*. Instituto colombiano de antropología e historia. Bogotá D.C, Colombia. 12 de marzo del 2008
- López N y González P. (2011). *La generación digital ante un nuevo modelo de televisión: contenidos y soportes preferidos*.
- López M. (2017).(proyecto de grado) *Relatos góticos y creepypasta: La narrativa tradicional oral puesta en relación con los intereses de los jóvenes*. Universidad Nacional de la Plata. La plata, Argentina.
- Marin L. (2009). Poder, representación, imagen. *Prismas, revista de historia intelectual*. Numero 13.
- Martos E y Suárez A. (2015). (proyecto de grado) *La literatura juvenil y los mitos y sagas fantásticas en el contexto de las nuevas tecnologías del siglo XXI*. Universidad Extremadura. Badajoz. España.
- Mariela (2017). *Terroríficas leyendas caleñas y otros espantos* .Sitio web:<https://www.viviendocali.com/leyendas-calenas/>
- Ministerio de tecnologías de la información y la comunicación (MINTIC).(2011).Sitio web:<http://www.mintic.gov.co/portaf/vivedigital/612/w3-propertyvalue-632.html>
- Minguell, M .(2002). Interactividad e interacción. *Revista latinoamericana de tecnología educativa*. Volumen 1 Núm 1 p 23-32
- Moreno, I (2012). *Narrativa hipermedia y transmedia*. Universidad complutense de Madrid.Madrid, España
- Ordoñez, L. (2016). *¿Qué es un producto digital?*.sitio web:<https://www.oleoshop.com/blog/producto-digital-que-es>
- Ocampo, J(2016). *Mitos colombianos*. El Ancora editores.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2013).UNESCO. *Indicadores UNESCO de cultura para el desarrollo*.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura . (2017). UNESCO. *Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad*. 2017, de Unesco Sitio web:
<https://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/patrimonio/mc/patrimonio-inmaterial/un-esco-patrimonio-inmaterial.html>
- Organización mundial de la salud. (2000). *La salud de los jóvenes: Un desafío para la sociedad*. España
- Pazmiño C .(2015).(proyecto de grado) *Los cómics como herramienta que fomenten la lectura y rescaten la tradición oral de las leyendas locales en jóvenes de los primeros años de secundaria en la provincia de Tungurahua*. Universidad técnica de Ambato. Ambato, Ecuador.
- Pérez O. (2012). ‘Ludificación’ en la narrativa audiovisual contemporánea. *Telos, revista de pensamiento, sociedad y tecnología*.(Núm. 93) sitio web:

https://telos.fundaciontelefonica.com/seccion=1268&idioma=es_ES&id=2012102312160001&activo=6.do#

- Reguillo, R (1999). *La memoria a debate*. El grupo de discusión y mitos urbanos.
- Rodríguez J y Londoño G. (2009).(proyecto de grado) *Los relatos digitales y su interés educativo*. Universidad de Barcelona. Barcelona, España.
- Ruiz C, Gómez J, Gómez W. (2005).(proyecto de grado) *Videojuego RPG para PC mitología colombiana*. Universidad católica de Colombia. Bogotá, Colombia
- Sánchez, S (2018). *Folklore digital. La creación de mitos modernos a instancias de las redes sociales: el caso creepypasta*. Universidad de ciencias empresariales y sociales
- Sullivan, J (1986). *The Penguin Encyclopedia of Horror and the Supernatural*. New York, NY . Viking Adult
- Vansina, J. (1985). *La tradición oral es historia*. Editorial James curry



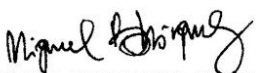
UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DISEÑO GRÁFICO

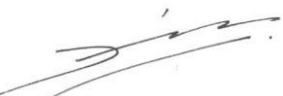
ACTA DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE GRADO

El estudiante JOSEPH FARIN GUZMÁN ACEVEDO identificado con Cédula de ciudadanía número 1.144.166.997 de Cali y código 201429063, presentó y aprobó su trabajo de grado titulado *"RELATARIUM CALI: DISEÑO DE UN PRODUCTO DIGITAL INTERACTIVO QUE PERMITA LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE MITOS URBANOS CALEÑOS DE HORROR, DIRIGIDO A UN PÚBLICO JUVENIL DE 18 A 25"*, el cual fue aprobado por el siguiente jurado evaluador:

Jurado Diseñador: ANDRÉS REINA GUTIÉRREZ
Jurado Asesor: IVÁN ALBERTO ABADÍA QUINTERO
Jurado Experto: EDIER BECERRA ÁLVAREZ

Para constancia de la anterior, se firma en la ciudad de Santiago de Cali, el 25 de Abril de 2019, según Acta 006 de 2019 del Comité del Programa.


MIGUEL ALEJANDRO BOHORQUEZ NATES
Director del Proyecto


BYRÓN IRÁM VILLAMIL VILLAR
Vo. Bo. Director del Programa Académico


CARLOS ANDRÉS ORTEGA GARCÍA
Vo. Bo. Jefe Departamento de Diseño

Angélica María V.

Edificio 382 – Oficina 4004 – Ciudad Universitaria de Meléndez
Telefax [57-2] 321 2375 – Apartado Aéreo 25360
Santiago de Cali – Colombia
programas.diseño@correounivalle.edu.co
<http://diseño.univalle.edu.co/>