



ENTRE SOMBRAS Y ESPÍRITUS:
EL DIARIO DE TEYUNA-YAT



Entre sombras y espíritus:
El Diario de Teyuna-Yat

Lino Fernando Mera Espinosa

Director:
Miguel Bohórquez



2025
Universidad del Valle
Facultad de artes integradas
Programa de diseño gráfico

RESUMEN

Este proyecto de investigación-creación nace del deseo de rescatar y conservar un fragmento de la tradición oral del Cauca que se está perdiendo entre las nuevas generaciones. Frente al olvido progresivo de los relatos que los abuelos narraban en los patios y fogones, esta tesis se propuso preservar la memoria de cuatro mitos específicos, seleccionados de entre aquellos recogidos directamente de la voz de los mayores.

Para ello, se creó “El Diario de Teyuna Yat”, un artefacto narrativo que inmortaliza estos cuatro encuentros míticos a través de la mirada de un chamán. El diario combina la escritura íntima con ilustraciones que oscilan entre lo anatómico y lo vivencial, otorgándoles una presencia tangible a estas entidades. El objetivo no era compilar una enciclopedia, sino conservar con profundidad y detalle un puñado de relatos esenciales, asegurando que su esencia no desaparezca.

De esta manera, el proyecto funciona como un arca de memoria, un esfuerzo por guardar y legar, a través de un formato artístico y cercano, esos fragmentos de fantasía y sabiduría popular que alguna vez nos contaron y que merecen seguir siendo contados.

Palabras clave: Rescate Cultural, Mitos del Cauca, Tradición Oral, Diario Ilustrado, Memoria, Patrimonio Intangible.

ABSTRACT

This research-creation project stems from the desire to rescue and preserve a fragment of the oral tradition of Cauca, which is being lost among new generations. In the face of the progressive oblivion of the tales once narrated by elders in backyards and around hearths, this thesis aimed to preserve the memory of four specific myths, selected from those gathered directly from the voices of the community’s older members.

To achieve this, “El Diario de Teyuna Yat” (The Journal of Teyuna Yat) was created—a narrative artifact that immortalizes these four mythical encounters through the gaze of a shaman. The journal combines intimate writing with illustrations that range from the anatomical to the experiential, granting these entities a tangible presence. The goal was not to compile an encyclopedia, but to conserve a handful of essential stories in depth and detail, ensuring their essence does not disappear.

In this way, the project functions as an ark of memory, an endeavor to safeguard and bequeath—through an artistic and accessible format—those fragments of fantasy and popular wisdom that were once told to us and deserve to continue being told.

Keywords: Cultural Rescue, Myths of Cauca, Oral Tradition, Illustrated Diary, Memory, Intangible Heritage.

AGRADECIMIENTOS

A mi madre, por ser mi primera narradora y por contarme esas historias que sembraron en mí la curiosidad por nuestros mitos.

A mi hermana mayor, por apoyarme incondicionalmente durante toda la carrera y ser mi pilar para llegar hasta aquí.

A mi novia, por su compañía y paciencia durante todas las largas horas que pasé escribiendo y diseñando este proyecto.

A mi padre y toda mi familia, que no solo me apoyaron sino que también me compartieron sus propias vivencias y recuerdos.

A los sabios mayores de Timbío, aquellos vecinos que generosamente me abrieron sus puertas y su memoria para contarme las historias que ahora viven en estas páginas.

A mi tutor Miguel Bohorquez, por sus consejos siempre acertados y por acompañarme de cerca durante todo este proceso.

Y a todos los que de una u otra forma contribuyeron a que este sueño se hiciera realidad.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
ORÍGENES	7
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
OBJETIVOS	9
Objetivo General	9
Objetivos Específicos	9
JUSTIFICACIÓN	10-11
1.1 ESTADO DEL ARTE	12-19
Los Cimientos Académicos: Etnografía y Pedagogía	13
Recopilaciones Digitales Contemporáneas	14
Referentes Creativos: Narrativas, Variación y Psique del Mito	15-16
Referentes Artístico-Visuales	17-18
Referentes Textuales	18
Referentes Cartográficos	19
Síntesis y Aporte Distintivo	20
2.1 MARCO TEÓRICO	21-28
Primer Pilar: La Tradición Oral como Patrimonio Vivo	22
Segundo Pilar: La Investigación-Creación como Metodología	23
Tercer Pilar: El Diseño Narrativo-Visual como Mediación	24-27
Síntesis Teórica: El Diario como Actante de Mediación Cultural	28
3.1 MARCO METODOLÓGICO	29-32
Enfoque y Paradigma	30
Fase 1 - Exploración Etnográfica	31
Fase 2 - Interpretación Simbólica y Diseño Conceptual	33-89
Fase 3 - Diseño Editorial y Materialidad	90-91
4.1 ANÁLISIS Y PRODUCCIÓN VISUAL	33-89
Teyuna Yat	35-37
Duende Niño	46-49
Duende Viejo	50-53
Duende Muñeco	54-57
Animal del Infierno (Lobo, Mono, Toro, Humanoide)	58-71
La Llorona (Muerto Viviente, Ánima Mexicana)	72-79
El Guando (Muerto en Vida, Fantasma)	80-87
Sistema de Símbolos (Glifos)	88
Mapa de los Mitos del Cauca	89
Diseño Editorial y Materialidad	90-99
Retícula y Tipografía	95-96
Paleta de Color	97
La Voz Polifónica	97-99
5.1 EL DIARIO COMO DISPOSITIVO DE MEDIACIÓN	109-110
Activación del Lector Joven	110
Potencial Pedagógico y Cultural	110
6.1 CONCLUSIONES	111-112
Respuesta a la Pregunta Central	112
Proyecciones e Impacto Futuro	112
7.1 BIBLIOGRAFÍA	113-114

Nota del Autor / Clave de Lectura

En el proceso de investigación y elaboración de este trabajo, se empleó la inteligencia artificial Google Gemini Advanced como herramienta de apoyo auxiliar. Su función se limitó específicamente a:

Búsqueda de fuentes primarias: Para crear la bibliografía inicial y referencias teóricas apropiadas para los temas de investigación, utilizamos la función Gemini Advanced. Esta función se utilizó para proporcionar bibliografía y referencias teóricas para los temas muy específicos mencionados en el estudio. Esta característica fue muy útil para encontrar autores, artículos y textos vitales relevantes para el estudio.

Localización de enlaces: La IA hizo posible enlazar con páginas web o libros sugeridos en tiempo real, haciendo más eficiente el primer paso para obtener fuentes potenciales.

Es importante destacar que:

Las referencias de esta herramienta fueron examinadas, leídas, verificadas y analizadas críticamente por el autor antes de su inclusión y citación en el material fuente.

La interpretación de los datos, el análisis crítico, la organización, el argumento y la redacción completa son únicamente de autoría del estudiante.

La IA utilizada en este proceso de investigación también se integró dentro de un flujo de trabajo de investigación convencional; la IA funcionó no como creadora, sino como una herramienta para la identificación de material bibliográfico.

Esta información se aclara con fines de transparencia metodológica y para evitar causar dudas sobre la novedad y la autoría intelectual de este documento.

INTRODUCCIÓN

La tradición oral en Colombia ha sido, durante siglos, una de las formas más importantes de compartir conocimiento, historia y creencias entre las comunidades, convirtiéndose en un pilar esencial del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI). El Ministerio de Cultura, a través de su Política de Salvaguardia del PCI, reconoce que estas expresiones son un “complejo conjunto de activos sociales, de carácter cultural, que le dan a un grupo humano sentido, identidad y pertenencia” (MinCultura, s.f.). Sin embargo, hoy en día, se observa una pérdida gradual del interés y del conocimiento sobre mitos y leyendas, especialmente entre los más jóvenes, un problema que se ha intensificado con la modernidad y que resalta la necesidad de fortalecer los lazos entre generaciones (Universidad Distrital, s.f.; MinCultura, 2024). Esta situación es especialmente evidente en la región del Cauca, donde los relatos míticos, que históricamente han servido como herramientas de resiliencia comunitaria y explicaciones culturales para el trauma colectivo, son parte fundamental de la identidad cultural, pero corren el riesgo de ser olvidados. Investigaciones recientes en la región, como la realizada con el pueblo Misak, muestran que la tradición oral actúa como un “instrumento renovador que contribuye a la protección de la historia” y es un pilar de la identidad colectiva (ResearchGate, 2024). La motivación para este trabajo surgió de una experiencia en el aula que confirma esta preocupante desconexión: al presentar el tema de los mitos caucanos a un grupo de compañeros universitarios (de entre 20 y 25 años), la mayoría admitió no conocer o haber escuchado muy poco sobre estas narraciones. Este descubrimiento, lejos de ser un caso aislado, refleja una tendencia documentada y despertó un interés académico por profundizar en el tema.

Para abordar esta problemática, se llevaron a cabo conversaciones con familiares, personas mayores y habitantes del campo

en Timbío y sus alrededores. En estos diálogos espontáneos, que se sienten más cercanos a la vida cotidiana que a una entrevista formal, surgieron relatos llenos de experiencias, advertencias y explicaciones sobrenaturales. Estas narraciones, que son el alma de la identidad cultural caucana (El Claustro, s.f.), no solo preservan la memoria de la región, sino que también ofrecen elementos simbólicos, pedagógicos y estéticos que invitan a su conservación, actuando como una estrategia natural de resiliencia y educación cultural (Repositorio UNAD, s.f.).

Para hacer frente a esta desconexión, esta tesis sugiere un diario ilustrado, escrito desde el punto de vista de un chamán ficticio y que sirve como hilo conductor, narrando el relato de su experiencia al tratar con varios mitos del Cauca. El diario consta de descripciones, recomendaciones, un sistema de ilustración variable e historias de origen, y actúa como un dispositivo narrativo para replantear y difundir estos saberes.

A través de esa propuesta que se basa en la narrativa, la ilustración y la cultura, el diario del chamán intenta presentar una experiencia de mediación cultural dirigida al público juvenil, que los lleva elementos mitologizados al contemporáneo a través de una narrativa, imaginación y una forma de arte de una manera que pueda, para un público joven que aún no puede conectarse completamente con el patrimonio cultural en busca del significado simbólico de la mitología, generar interés e indagación.

De esta forma, la investigación puede ser un aporte al registro y la conservación de una parte esencial del patrimonio intangible del Cauca, al mismo tiempo que busca nuevas maneras de transmitirlo. Esto ayuda a revitalizar la identidad cultural en un contexto donde las narrativas tradicionales corren el riesgo de ser olvidadas.

ORIGENES

Este proyecto nace de las raíces más profundas de mi infancia, de esos años creciendo entre cafetales y conflicto armado en el Tambo, Cauca. Nace de las manos arrugadas de mis bisabuelos que me contaban historias como si estuvieran entregándome un secreto, y del miedo real que sentía al escuchar los relatos de mi madre sobre lo que vivieron ella y otros familiares.

Recuerdo con especial claridad una experiencia que marcó mi niñez a los cinco o seis años: los chamanes o sebondoyes que me salvaron la vida cuando una enfermedad me tenía al borde de la muerte. Aún conservo ese recuerdo leve pero persistente de sus rostros serenos, sus rituales y la fe inquebrantable de mi familia en su sabiduría.

En nuestra casa, el duende era una presencia tangible. Mis primos vivían aterrorizados por sus visitas, tanto que fuera de la casa crecía una mata de tréboles que, según decían, servía de protección. Ese miedo me acompañó por años, hasta que recientemente, en una finca cafetera de una tía, el mis-

mo duende asustó a mi hermanita pequeña, confirmando que estas entidades nunca se fueron, solo esperan a que creamos en ellas para mostrarse.

Este proyecto de tesis gira alrededor de esa certeza: que los mitos del Cauca no son simples historias, sino especímenes escondidos que solo se revelan a quienes buscan la magia con genuina convicción. Es lo opuesto a “ver para creer”, porque para ver a los mitos en el mundo, primero hay que creer en ellos. Como señala Munari (1981), “todo el mundo ve lo que sabe”, y es justamente ese conocimiento —cultural, sensible y simbólico— el que permite reconocer la presencia de estos relatos en la cotidianidad.

Y fue precisamente este trabajo el que me permitió regresar a esos lugares de mi infancia, sentarme de nuevo con mis abuelos, escuchar a sus vecinos y amigos, y completar este diario con las voces que siempre estuvieron ahí, esperando ser escuchadas una vez más.



Fig. 01. Caminata con mi madre en Timbío . Fig. 03. Trabajando junto a mi padre en las montañas de Rosas Fig. 03. Compartiendo con mi bisabuelo Nota. Fotografías del archivo personal del autor.

PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA

La tradición oral constituye uno de los pilares más importantes de la memoria cultural en Colombia. A través de ella se han transmitido, por generaciones, relatos que explican fenómenos naturales, advierten peligros, regulan comportamientos sociales y fortalecen la identidad comunitaria. Dentro de estas narraciones se encuentran los mitos del Cauca, los cuales representan un valioso patrimonio inmaterial que, sin embargo, se encuentra en riesgo de olvido.

Durante un ejercicio académico realizado con jóvenes entre 20 y 25 años, se evidenció que la mayoría desconocía gran parte de los mitos tradicionales de la región. Este hallazgo puso de manifiesto un fenómeno que va más allá del aula: las nuevas generaciones se están distanciando de la tradición oral, ya sea por los cambios en las formas de comunicación, la influencia de la globalización o la falta de transmisión familiar de estas historias. Esta situación amenaza directamente la continuidad de un legado cultural que ha sobrevivido por siglos gracias a la oralidad.

El problema no radica únicamente en el desconocimiento de los mitos, sino en la pérdida de los significados simbólicos y sociales que estos relatos contienen. En los relatos del Cauca, el mito cumple funciones múltiples: advierte sobre peligros (como la Llorona en busca de sus hijos), protege a la comunidad mediante rituales y consejos de los chamanes y sebondoyas, y ofrece explicaciones culturales para el dolor y el trauma, funcionando como mecanismos de resiliencia comunitaria. Al desaparecer su transmisión, se debilita también el vínculo con la identidad cultural y con la memoria colectiva de las comunidades rurales. La figura del Guando, por ejemplo, re interpretada en este proyecto, personifica las consecuencias espirituales de la avaricia y el desplazamiento forzado, temas que han marcado la historia reciente del Cauca.

La investigación se delimita a la reco-

pilación de relatos orales obtenidos en Popayán y sus alrededores, principalmente a través de conversaciones con familiares, personas mayores y habitantes del campo. Más que entrevistas formales, se trató de diálogos cotidianos que permitieron registrar las vivencias y percepciones de quienes aún conservan estas narraciones en su memoria. A partir de estas fuentes, se busca comprender no solo las historias en sí mismas, sino también las prácticas culturales y experiencias de vida que las acompañan.

En este contexto surge la necesidad de plantear nuevas estrategias que acerquen a los jóvenes a los mitos caucanos, valiéndose de recursos narrativos y visuales más cercanos a su sensibilidad contemporánea. La propuesta de un diario ilustrado narrado por un chamán ficticio responde a esta necesidad, ya que combina la tradición oral con una forma creativa de presentación que integra ilustraciones anatómicas, advertencias y relatos de origen.

De esta manera, el problema central de la investigación se formula en la siguiente pregunta:

¿Cómo la creación de un diario ilustrado que re interpreta mitos del Cauca, a partir de la tradición oral de Timbio, puede constituirse en una propuesta de mediación cultural dirigida al público juvenil?

OBJETIVO GENERAL

- Diseñar y desarrollar el artefacto narrativo-visual “El Diario de Teyuna-Yat”, una exploración de investigación-creación que re interpreta los mitos del Cauca a partir de la tradición oral de Timbio como una propuesta de mediación cultural dirigida al público juvenil.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar los principales mitos y relatos orales de la región del Cauca, especialmente de la zona rural de Popayán, a partir de conversaciones con familiares, mayores y habitantes del campo.

- Recopilar las características principales de cada mito, incluyendo sus orígenes, advertencias y recomendaciones transmitidas por los mayores.

- Analizar los elementos narrativos y simbólicos presentes en los relatos orales, identificando cuáles resultan más significativos para integrarlos en la construcción del diario ilustrado.

- Diseñar una narrativa creativa con un hilo conductor —la voz de un chamán— que organice y relacione los mitos recogidos en forma de diario.

- Elaborar un sistema de ilustraciones (vivencial, mítico y anatómico) que acompañe los relatos, mostrando a los personajes míticos desde enfoques artísticos y documentales que reflejen diferentes capas de la memoria.

JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo surge de la necesidad de rescatar y difundir los mitos tradicionales del Cauca, un patrimonio oral que, aunque profundamente enraizado en las comunidades rurales y en las memorias de los mayores, se encuentra cada vez más distante de las generaciones jóvenes. La motivación inicial se consolidó al constatar que, en un grupo de estudiantes universitarios entre 20 y 25 años, existía un amplio desconocimiento de estas narraciones. Este hallazgo, que funciona como un indicio claro de una tendencia más amplia, sirvió para orientar el interés de esta investigación hacia la exploración de este patrimonio a través de un lenguaje visual y narrativo contemporáneo.

La investigación resulta pertinente porque aborda una preocupación de carácter cultural: el debilitamiento de la transmisión intergeneracional de los mitos caucanos. Estos relatos no solo cumplen una función lúdica, sino que han sido históricamente mecanismos de enseñanza, advertencia y cohesión comunitaria. Al dejar de transmitirse, se debilita también el vínculo con los valores, símbolos y visiones del mundo que estas narraciones contienen.

Las principales variables afectadas son la memoria cultural, la transmisión de saberes ancestrales y el interés de los jóvenes en el patrimonio intangible de la región. Aunque

la globalización y los cambios en los modos de comunicación han transformado las formas de acceder a la información, este trabajo plantea que es posible encontrar nuevas estrategias para revitalizar dichos relatos, adaptándolos a lenguajes y formatos más cercanos a las generaciones actuales.

La propuesta —un diario ilustrado narrado por un chamán ficticio, que recopila relatos orales y los presenta en un formato creativo con ilustraciones anatómicas, recomendaciones y relatos de origen— es factible porque combina investigación etnográfica con producción artística y literaria. Así, no solo se preservan los mitos, sino que se vuelven accesibles y atractivos para un público joven.

A ello se suma un componente profundamente personal: el autor nació en una zona rural del Cauca, donde la tradición oral era parte de la vida cotidiana. Desde la infancia, sus bisabuelos transmitieron relatos sobre mitos y prácticas chamánicas, al mismo tiempo que lo cuidaban con remedios tradicionales, cruces y plantas como el trébol. En ese contexto, los chamanes y sebondoyas representaban figuras protectoras y sabias dentro de la comunidad.

La conexión con estos relatos no es meramente intelectual: también está atravesada por vivencias significativas, incluyendo epi-

sodios de enfermedad en la niñez que casi le cuestan la vida, y experiencias marcadas por el conflicto armado que durante años azotó los corregimientos rurales del Cauca, donde la presencia de guerrillas, paramilitares y fuerzas del Estado se turnaba en ciclos de violencia. Por ello, este proyecto constituye también una forma de memoria personal, en la que lo vivido se entrelaza con las historias narradas por los mayores, dotando al diario ilustrado de una dimensión íntima y testimonial.

Los beneficios de esta propuesta se proyectan en varios niveles:

- Académico y cultural, al documentar y dar visibilidad a relatos orales que, de otro modo, permanecerían relegados a la memoria de los mayores.
- Social, al promover el reconocimiento y la valoración del patrimonio intangible del Cauca por parte de las nuevas generaciones.
- Artístico y pedagógico, al generar un recurso creativo que combina narrativa, ilustración y tradición oral, capaz de despertar interés y generar reflexiones en torno a la identidad cultural.

En conclusión, esta investigación se justifica porque busca preservar un legado cultural en riesgo, fortalecer los lazos entre

tradición y contemporaneidad y aportar una propuesta de mediación cultural dirigida al público juvenil.



1.2.

Los Cimientos Académicos: Etnografía y Pedagogía

El estudio de los mitos en Colombia, y particularmente en el Cauca, ha sido abordado desde múltiples perspectivas disciplinarias. Este estado del arte identifica tanto los cimientos esenciales como los vacíos que justifican la propuesta de investigación-creación del “Diario de Teyuna Yat”.

La tradición académica ha privilegiado el registro textual y la aplicación pedagógica. Obras canónicas como la recopilación de Eugenia Villa Posse (1993) en *Mitos y Leyendas de Colombia* son pilares fundamentales por su rigor etnográfico. Sin embargo, su naturaleza eminentemente textual deja un espacio para la exploración de lenguajes visuales contemporáneos. De manera complementaria, investigaciones como la de Castillo, Cuero y Estupiñán (2019) demuestran la eficacia de los mitos como herramientas pedagógicas para fortalecer la identidad cultural en comunidades afro de Nariño, validando el vínculo entre tradición oral y sentido de pertenencia. No obstante, su enfoque en estudiantes de primaria y el uso de herramientas visuales básicas señala la oportunidad de desarrollar estrategias más sofisticadas dirigidas a un público joven adulto.

Esta línea se enriquece con esfuerzos de divulgación cultural como el texto *Raíces culturales* (Vázquez Barbosa, 2019) y proyectos gráficos como “*Raíces*” de Caoba, que

confirman el poder de la ilustración para la apropiación del patrimonio. No obstante, su enfoque en la narrativa histórica y el diseño convencional evidencia un vacío para abordar la dimensión mutable, emocional y experiencial del mito a través de una narrativa ficcional inmersiva.

El Giro hacia la Investigación-Creación:
El Formato como Metodología

Un acercamiento más afín a esta tesis es el proyecto *Manuscrito: Cuaderno de Campo Mitos* de Roa Pacheco (2017), que legitima el formato diario/cuaderno ilustrado como un medio válido de investigación y re interpretación cultural. Este trabajo establece un precedente crucial al fusionar el registro etnográfico con la subjetividad artística, posicionando al cuaderno como un objeto cultural en sí mismo. Sin embargo, mientras Roa Pacheco centra su narrativa en la voz autoral, el “*Diario de Teyuna Yat*” propone un avance al introducir un narrador ficticio (el chamán) y una taxonomía visual analítica, trasladando el foco de la expresión personal a la construcción de un dispositivo narrativo estructurado y diegético.

Para construir este dispositivo, el proyecto se nutre de un ecosistema de referentes creativos que han explorado con éxito formatos análogos.

1.3. Recopilaciones Digitales Contemporáneas: La Tradición Oral en la Era Digital

Más allá de los textos académicos canónicos, la tradición oral ha encontrado nuevos vehículos de transmisión y transformación en plataformas digitales, sitios de divulgación cultural e, incluso, en productos comerciales y cinematográficos. Este ecosistema digital actúa como una nueva capa de la oralidad secundaria (Ong), donde los mitos se adaptan, mezclan y circulan globalmente.

Portales de divulgación como Cultura Genial (s.f.-a) y el portal Bogotanos del Idartes (s.f.) cumplen una función pedagógica y de preservación básica, presentando versiones estandarizadas de leyendas como La Llorona y El Duende para un público general. Si bien estas recopilaciones carecen de la profundidad etnográfica y la contextualización regional, son síntoma de un interés persistente y facilitan un primer acercamiento.

De manera más específica, la apropiación comercial del mito es evidente en espacios como Mayorga Coffee (s.f.), que utiliza la leyenda de El Cadejo como elemento de marketing para enraizar su marca en el imaginario cultural, aunque desvinculándolo de su función social original de advertencia moral. Por otro lado, artículos en medios periodísticos, como el publicado por Ámbito (2023) sobre sabios y curanderos, evidencian la vigencia de estas figuras en la contemporaneidad, aunque a menudo desde una mira-

da externalista y folklorizante.

Finalmente, la adaptación cinematográfica representa el nivel más alto de reinterpretación y globalización. La película "La Llorona" (2006) dirigida por Andrés Bustamante (FilmAffinity, s.f.), aunque de producción mexicana, ejemplifica cómo el mito trasciende fronteras y se reformula para los códigos del cine de terror, una influencia que, como se menciona en los orígenes de este proyecto, impactó directamente la memoria familiar y la percepción del mito.

Frente a este panorama de versiones estandarizadas, comercializadas y globalizadas, la propuesta del 'Diario de Teyuna Yat' se erige como un acto de re-territorialización crítica. Este proyecto no solo recoge versiones orales autóctonas, sino que, a través del diseño y la narrativa ficcional, busca devolverle al mito su especificidad caucana, su profundidad simbólica y su intrincado vínculo con la memoria histórica del conflicto y el desplazamiento forzado. Así, el diario no compite con estas recopilaciones, sino que dialoga críticamente con ellas, ofreciendo una profundización etnográfica y una re interpretación artística situada allí donde otras presentaciones ofrecen versiones genéricas o desarraigadas.

1.4.

Referentes Creativos: Narrativas, Variación y Psique del Mito.



Fig. 04. Sup. Izq. Página del Diario 3 de Gravity Falls. Fig. 05. Sup. Der. Página del Diario 3 de Gravity Falls: El Cuadratorrinco y La Bestia con Cabeza de Isla. Fig. 06. Inf. Izq. Arte conceptual de personajes en Rick and Morty. Fig. 07. Inf. Der. Diseño conceptual de un Gazorpian masculino

En el ámbito de la cultura popular, Gravity Falls y su "Diario 3" ofrecen un modelo de diario ficcional como artefacto narrativo central, que combina ilustraciones, anotaciones y advertencias para generar una experiencia de lectura inmersiva y activa. Inspirándose en este modelo, el "Diario de Teyuna Yat" adapta su potencia estética y su estructura de "guía de supervivencia" al contexto etnográfico del Cauca.

Páginas del Journal 3 de la serie Gravity Falls, donde se observa el estilo de ilustración, diagramación y escritura a modo de diario antiguo.

En las figuras 04 y 05 se muestran la composición visual y narrativa del Journal 3, el cual combina ilustraciones, tipografía manuscrita y notas marginales que sirven como referente estético y narrativo para este trabajo.

La serie Rick and Morty aporta, desde la

filosofía del multiverso, una lógica de la variación aplicada al diseño de criaturas. Su exploración de múltiples versiones de un mismo arquetipo monstruoso es análoga a la diversidad de versiones de un mito en la tradición oral, legitimando artísticamente la decisión de representar los seres míticos a través de un abanico de representaciones y no con una ilustración única y canónica. Diseños conceptuales de criaturas de la serie Rick and Morty.

Las figuras 06 y 07 muestran las variaciones de arquetipos monstruosos en distintas etapas de diseño, desde bocetos preliminares hasta versiones finales a color. Este recurso creativo, basado en la lógica del multiverso, ejemplifica cómo una misma entidad puede adquirir múltiples formas, lo cual se relaciona con la analogía de los mitos caucanos entendidos como narraciones vivas y en constante transformación.



Fig. 08 House of Pennywise

Profundizando en la naturaleza psicológica del mito, el arquetipo de Pennywise (It de Stephen King) encarna la mutación del monstruo a partir del miedo colectivo e individual. Esta lógica provee una analogía para comprender los mitos caucanos no como relatos estáticos, sino como entidades narrativas vivas que se moldean y adaptan según los temores, traumas y experiencias compartidas de una comunidad. Esta perspectiva dota de profundidad psicológica a las variantes recogidas por el chamán y explica cómo un mito como el Guando puede mutar de una procesión fúnebre a un 'Recogedor' que usa señuelos, reflejando ansiedades sociales cambiantes. La obra It (1986) de Stephen King constituye uno de los referentes más influyentes en la representación contemporánea del miedo. A través del personaje Pennywise, King aborda la idea del terror como una fuerza adaptable que toma

la forma de los temores más profundos e íntimos de cada individuo. Este planteamiento simboliza la naturaleza cambiante del mal y su vínculo con los miedos colectivos, una noción que encuentra eco en la tradición oral de numerosos mitos latinoamericanos, incluidos los caucanos, donde las figuras sobrenaturales también se transforman para reflejar las ansiedades de su comunidad. La imagen seleccionada —House of Pennywise (vdwjohn, 2017)— es una de las representaciones visuales más logradas de esta idea. En ella, el personaje aparece fragmentado en múltiples encarnaciones, cada una enfrentando a los protagonistas desde un aspecto distinto. Este recurso visual refuerza el concepto de metamorfosis simbólica del miedo, haciendo evidente la conexión entre la plasticidad del monstruo en la literatura y su re interpretación visual en la cultura popular.

1.5.

Referentes Artístico-Visuales: De la Técnica a la Epistemología



Fig. 09. Izq, Duendecitos de Francisco de Goya. Fig. 10. Centro, Ilustración de La Grande Bible de Tours de Gustave Doré. Fig. 11. Der. Estudios anatómicos de hombros y músculos por Leonardo da Vinci.

La propuesta visual se sustenta en un diálogo con maestros de la historia del arte. Francisco de Goya, en Duendecitos, emplea lo grotesco y la deformación como un lenguaje visual para la crítica social y la exploración de los abismos psicológicos. Su obra inspira la representación de las facetas más inquietantes y satíricas de los mitos, mientras que sus bocetos preparatorios validan la expresividad de lo no pulido para las ilustraciones de memoria.

Duendecitos de Francisco de Goya.

Este grabado de Goya destaca por la deformidad de las figuras y su carga grotesca, pero también por el dominio técnico de la técnica del grabado y el uso dramático de luces y sombras. Estos recursos no solo intensifican la atmósfera inquietante, sino que también sirven como referente para comprender cómo lo visual puede reforzar narrativas de miedo y sátira, aspectos que se buscan trasladar a la representación gráfica de los mitos caucanos.

Por su parte, Gustavo Doré, en La Grande Bible de Tours, aporta la gramática de lo sublime y lo dramático. Su dominio del cla-

roscuro, el hachurado y las composiciones monumentales provee un repertorio técnico para conferir dramatismo y profundidad a las ilustraciones de tono épico o temible, enriqueciendo el rango emocional del diario.

Ilustración de La Grande Bible de Tours de Gustave Doré.

Doré aporta una gramática visual de lo sublime y lo dramático, donde su maestría en el claroscuro, el hachurado y la composición monumental refuerzan la intensidad de la escena. Estos recursos no solo generan una atmósfera épica y temible, sino que también ofrecen un repertorio técnico que enriquece las ilustraciones del diario, aportando dramatismo, profundidad y un rango emocional elevado.

Coronando este conjunto, la figura de Leonardo da Vinci y sus códigos anatómicos proveen el fundamento metodológico más sólido. Leonardo eleva el dibujo a instrumento de análisis, utilizando la "disección" visual a través de múltiples vistas, cortes seccionales y anotaciones. Esta aproximación es fundamental para el "Diario de Teyuna Yat", donde las ilustraciones anatómicas

se conciben como un análisis de la estructura del mito, los bocetos de memoria como apuntes del natural y las ilustraciones fantásticas como estudios de lo imposible. Así, el proyecto se inscribe en una tradición que disuelve la frontera entre arte y ciencia.

Estudios anatómicos de hombros y músculos por Leonardo da Vinci.

Los códices anatómicos de Leonardo da Vinci constituyen un fundamento metodológico esencial, pues elevan el dibujo al rango

1.6.

Referentes textuales en la construcción del relato

El estilo escritural del diario de Teyuna se nutre de formas narrativas contemporáneas probadas en el ámbito de los videojuegos y las narrativas transmedia. Por un lado, adopta la estructura de 'herramienta de campo' del bestiario de The Witcher 3, utilizando un tono objetivo y metódico para documentar lo fantástico, transformando cada entrada en un recurso práctico y verificable. Por otro, se apropia de la estrategia de construcción de 'lore fragmentado' característica de universos como League of Legends, presentando la información a través de una variedad

de instrumento de análisis. A través de la “dissección” visual —con múltiples vistas, cortes seccionales, anotaciones y diagramación detallada— Leonardo establece un precedente en el que arte y ciencia se entrelazan. Esta aproximación inspira al Diario de Teyuna Yat, donde las ilustraciones anatómicas se entienden como un modo de describir las estructuras del mito: un registro visual que combina la observación minuciosa y la evocación fantástica.

de formatos textuales (mitos transcritos, anotaciones personales, análisis técnicos) y perspectivas que el lector debe activamente ensamblar para comprender la totalidad del mundo espiritual que se describe. Esta aproximación no solo resulta familiar para un público acostumbrado a las narrativas interactivas, sino que replica de manera fiel el proceso no lineal y acumulativo mediante el cual se construye el conocimiento chamánico.

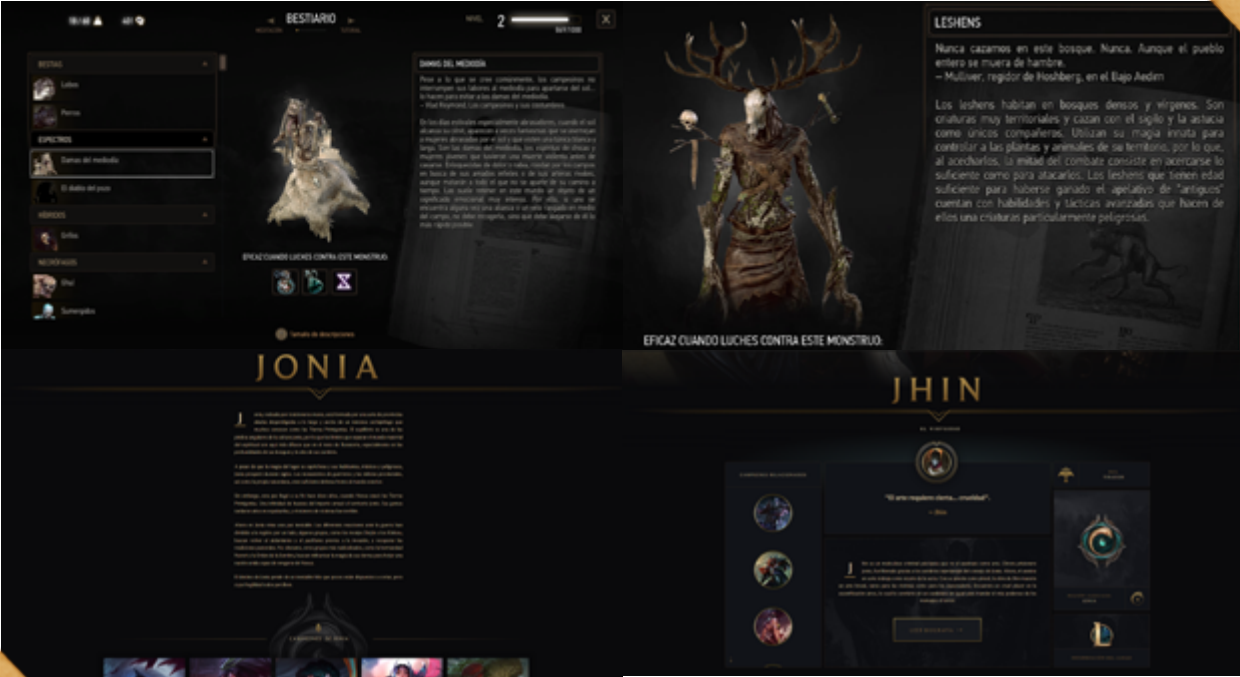


Fig. 12 y 13 Arriba, Bestiario del juego The Witcher 3. Fig. 14 y 15. Abajo, Pagina web de League of Legends

1.7.

Referentes Cartográficos: El Mito como Geografía Viva



Fig. 16. Mapa de los Mitos del Cauca. Elaboración propia del autor para este proyecto.

1.7.1

Mapa Tribugá (Nomada Ediciones): El Territorio como Artefacto Cultural

Como referente principal para la conceptualización del mapa del diario, se tomó el Mapa Tribugá de Nomada Ediciones. Este trabajo no es una simple representación topográfica, sino un artefacto cultural que narra la relación íntima entre una comunidad y su territorio. Su estética, que fusiona la precisión del cartógrafo con la sensibilidad del artista, sirvió como modelo directo para la creación del 'Mapa de los Mitos del Cauca' que acompaña el diario de Teyuna.

Al igual que el referente, el mapa creado para este proyecto prioriza la mitografía sobre la geografía literal. Sitúa hitos narrativos—la quebrada de La Llorona, el guadual del Guando, el camino del Animal del Infierno—por encima de ciudades o fronteras políticas. Su estilo evoca un documento de explorador encontrado, con texturas envejecidas, anotaciones manuscritas de Teyuna y la aplicación de ilustraciones para marcar

los dominios de cada entidad. Este mapa funciona como un cronotopo visual (Bajtín), uniendo el espacio físico del Cauca con el tiempo cíclico y ancestral de las leyendas, invitando al lector a recorrer un territorio donde lo fantástico y lo real son dimensiones inseparables de una misma realidad cultural.

1.8.

Síntesis y Aporte Distintivo



Fig. 17. Izq, Pagina del diario: Entre Sombras y Espíritus: El diario de Teyuna-Yat. Fig. 18. Der, Pagina del duende con apariencia de niño. Fig. 19. Der. Ilustración de la llorona con apariencia de anima. Elaboración propia del autor para este proyecto.

A pesar de estos significativos aportes, esta tesis se propone explorar una articulación concreta entre la investigación etnográfica y la producción de un artefacto narrativo-visual. La propuesta se centra en la creación de un diario ilustrado —con una taxonomía visual definida y narrado por un chamán ficticio— como una estrategia de mediación cultural dirigida a jóvenes, un enfoque que aporta una perspectiva distintiva al panorama revisado.

Es en este cruce donde se inserta el Diario de Teyuna Yat. Este proyecto no solo sintetiza estos referentes, sino que se articula en torno a tres aportes concretos: la creación de un narrador-protagonista ficcional (el chamán Teyuna) como hilo conductor y fuente de autoridad; el desarrollo de una taxonomía visual tripartita —vivencial, legendaria y anatómica— que documenta diferentes capas de la memoria del mito; y la contextualización explícita de los mitos dentro del trauma histórico del Cauca (el desplazamiento, la violencia), transformándolos de relatos folclóricos en síntomas narrativos de una herida social.

Críticamente, este marco se sustenta en una estrategia de escritura deliberada que bebe de narrativas contemporáneas. La voz de Teyuna fusiona el tono objetivo y de ficha técnica del bestiario de The Witcher 3 —

donde el conocimiento sobre lo sobrenatural es pragmático y aplicable— con la estructura fragmentaria y multiformato del “lore” de universos como League of Legends. Esta decisión en la redacción da como resultado un texto que puede leerse como un manual de campo y un libro de leyendas, un híbrido que está dirigido a atraer las sensibilidades literarias de un público joven que ha llegado a ensamblar historias a partir de fragmentos de información que tienen significado en un contexto imaginativo del mundo ficticio.

Estas tres dimensiones visuales se ejemplifican en las figuras incluidas en la obra: la Figura 17, correspondiente a una página de Entre Sombras y Espíritus: El diario de Teyuna-Yat, representa el ámbito vivencial, mostrando al chamán regresando a su casa rodeada de gallinas; la Figura 18 ilustra al duende con apariencia de niño, dentro de la categoría anatómica/descriptiva; y la Figura 19, presenta a La Llorona en la categoría de mítico/legendario, en una escena donde la madre aparece ahogando a sus hijas.

De este modo, la tesis propone un modelo de mediación cultural que utiliza un artefacto narrativo-visual —y una estrategia de escritura conscientemente híbrida— para activar el interés de los jóvenes por su patrimonio inmaterial.

2.1.

MARCO TEORICO

El proyecto actual adopta un marco académico transversal que nos permite ver, investigar y probar el proceso de recreación de los mitos del Cauca en el “Diario de Teyuna Yat”. Este marco conceptual se basa en tres premisas básicas: 1) conceptualizar la tradición oral como un patrimonio vivo y una herramienta de resistencia cultural; 2) la investigación-creación como una metodología mediante la cual la práctica artística se integra en la creación de conocimiento; y 3) el diseño narrativo-visual como el modo de mediación cultural. Tales perspectivas convergentes nos permiten el marco para reflexionar sobre cómo este diario pasa de ser una compilación a una obra de revitalización cultural, dedicada a la próxima generación.



Primer Pilar: La Tradición Oral como Patrimonio Vivo y Herramienta de Resistencia

Para comprender el valor y la función de los mitos que el “Diario de Teyuna Yat” busca rescatar, es fundamental enmarcarlos dentro de las discusiones contemporáneas sobre cultura y patrimonio. El concepto de “patrimonio cultural inmaterial”, popularizado por teóricos como Néstor García Canclini (2001), desplaza el foco de los objetos monumentales hacia los usos, representaciones y tradiciones que las comunidades reconocen como parte integral de su identidad. García Canclini, en su obra *Culturas Híbridas*, argumenta que, en el contexto de la globalización, las culturas no se pierden, sino que se transforman a través de procesos de “hibridación”, donde lo tradicional se mezcla con lo contemporáneo para generar nuevas expresiones viables. Desde esta perspectiva, el “Diario de Teyuna Yat” no constituye una traición a la pureza del mito oral, sino una hibridación estratégica y necesaria.

El proyecto emplea un formato libro-diario y técnicas de ilustración contemporáneas para fusionarse con la estructura y función ancestral de la tradición oral caucana, asegurando su relevancia en un nuevo ecosistema cultural.

Este proceso de traslado de la oralidad a un soporte textual y visual puede analizarse a la luz de los estudios de Walter Ong (1987). Oralidad y escritura: Tecnologías de la palabra, Ong distingue entre la oralidad primaria (de culturas sin escritura) y una “oralidad secundaria” propia de la era digital, caracterizada por una nueva cultura del sonido (la radio, la televisión) que, sin embargo, depende de la escritura para existir. El diario opera bajo este principio: es un artefacto textual que simula la inmediatez, la subjetividad y la cadencia de la oralidad primaria a través de

la voz del chamán Teyuna, creando así una “textualidad oralizada” que resulta familiar y atractiva para un público joven inmerso en esta oralidad secundaria.

Finalmente, la propia existencia y persistencia de estos mitos puede interpretarse como un acto de resistencia. El sociólogo Michel de Certeau (1979), en *La invención de lo cotidiano*, diferencia entre las “estrategias” de los poderosos (que crean espacios propios) y las “tácticas” de los grupos subalternos, que se infiltran en los espacios ajenos y los utilizan de manera creativa para sus propios fines. Tanto los mitos en su forma original como el diario que los recrea pueden entenderse como “tácticas culturales”. Son maniobras de reapropiación que utilizan los recursos disponibles —ya sea el relato oral o las herramientas del diseño gráfico— para resistir al olvido, a la homogenización cultural y a la erosión identitaria, defendiendo un espacio simbólico para la memoria comunitaria.

Sin embargo, comprender el mito como un sistema de conocimiento no basta si se desconoce la forma en que ese conocimiento circula. La transmisión simbólica depende de los medios, las voces y los soportes que la vehiculan. En este sentido, el paso del mito oral a la imagen y la escritura implica una transformación profunda de sus modos de mediación, lo que nos conduce al segundo pilar: la mediación narrativa y el cruce entre lo ancestral y lo contemporáneo.

Segundo Pilar: La Investigación-Creación como Metodología

El Diario de Teyuna Yat se inscribe en el paradigma de la investigación-creación, un enfoque metodológico que legitima la práctica artística como un modo válido de producción de conocimiento. En Colombia, este campo ha adquirido relevancia a partir de las discusiones propuestas por Bonilla Estévez et al. (2019), quienes plantean que la investigación-creación se consolida como un espacio intermedio entre la práctica artística, la reflexión crítica y la producción académica, reconociendo el hacer como una forma legítima de saber.

De acuerdo con Ballesteros-Mejía y Beltrán-Luengas (2020), la investigación-creación implica un proceso en el que la experiencia estética y la indagación teórica se entrelazan para producir conocimiento situado, sensible y reflexivo. En este paradigma, la obra artística no es un resultado derivado de la investigación, sino el medio mismo a través del cual se investiga.

Desde esta perspectiva, el Diario de Teyuna Yat se entiende como un dispositivo metodológico: un laboratorio narrativo y visual donde se experimenta con las formas del mito, el diseño y la oralidad. Es decir, el proceso de escribir la narrativa de Teyuna, diseñar su personaje e ilustrar los mitos no fue una fase posterior a la recopilación de datos, sino el método central para profundizar en la comprensión de la función social, la estructura simbólica y la potencia estética de los relatos orales caucanos.

Para analizar la naturaleza narrativa del diario, la teoría literaria de Mijaíl Bajtín (1975) resulta invaluable. Bajtín introduce el concepto de polifonía para describir las obras donde múltiples voces independientes interactúan sin ser subsumidas por una

voz autoritaria. El diario es profundamente polifónico: en la voz del chamán Teyuna resuenan las voces de doña Susana, el Mayor Laureano, los desplazados de La Independencia y los mismos seres míticos, creando un coro de saberes comunitarios. Asimismo, el concepto bajtiniano de cronotopo permite comprender cómo en el diario el tiempo mítico y cíclico de los duendes o el Guando se entrelaza con el tiempo histórico y lineal de la violencia y el desplazamiento, configurando un territorio narrativo donde la memoria y la identidad se entretienen en una misma geografía simbólica.

Tercer Pilar: El Diseño Narrativo-Visual como Herramienta de Mediación

La dimensión visual del Diario de Teyuna Yat exige un marco teórico capaz de explicar cómo las imágenes construyen significado y actúan como mediaciones culturales. Los estudios sobre el lenguaje visual secuencial, como los desarrollados por Scott McCloud (1995) en *Entender el cómic: el arte invisible*, resultan esenciales para comprender este fenómeno. McCloud introduce el concepto de *closure* (cierre o elipsis), entendido como el acto mental mediante el cual el lector completa los espacios entre viñetas, participando activamente en la construcción del relato. Este principio se aplica de manera fundamental al diario: las elipsis entre texto e imagen, así como entre los diferentes estilos gráficos —el boceto vivencial, la ilustración legendaria o el anatómico—, demandan una lectura activa, donde el joven lector co-construye el mundo mítico.

McCloud ejemplifica este concepto con una secuencia donde un hombre es amenazado con un hacha y, tras una onomatopeya de grito, solo vemos el sonido cortante del impacto (p. 68). El acto violento nunca se dibuja; ocurre en la elipsis, siendo completado de forma inevitable por la mente del lector. Este mismo principio activo gobierna la lectura del Diario de Teyuna Yat: las transiciones entre el boceto vivencial de un lugar y la ilustración detallada de la leyenda que lo habita exigen que el lector “complete” ese espacio, co-creando así la conexión entre el mundo visible y el mítico. Así, el cierre visual se convierte en un ejercicio de imaginación y apropiación cultural.



Fig. 20. Página de cómic de Scott McCloud

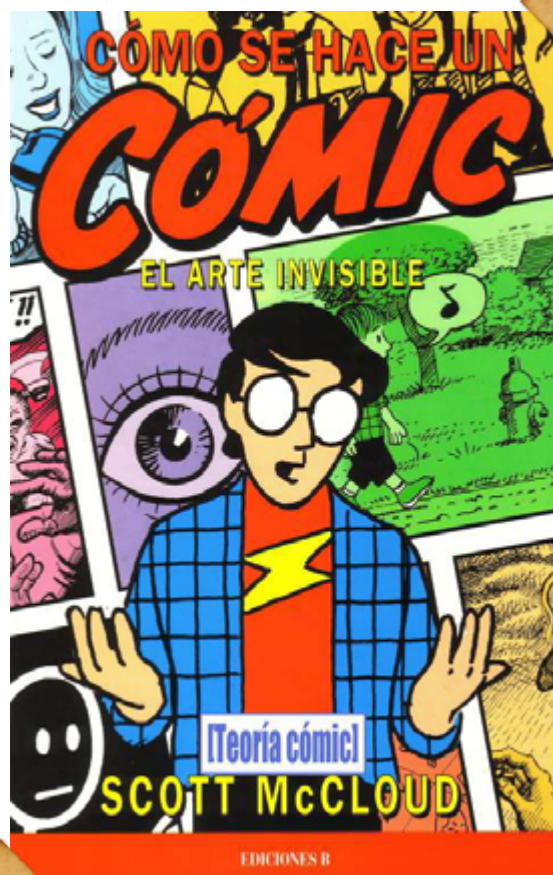


Fig. 21. Portada del libro *Cómo se hace un cómic* por Scott McCloud

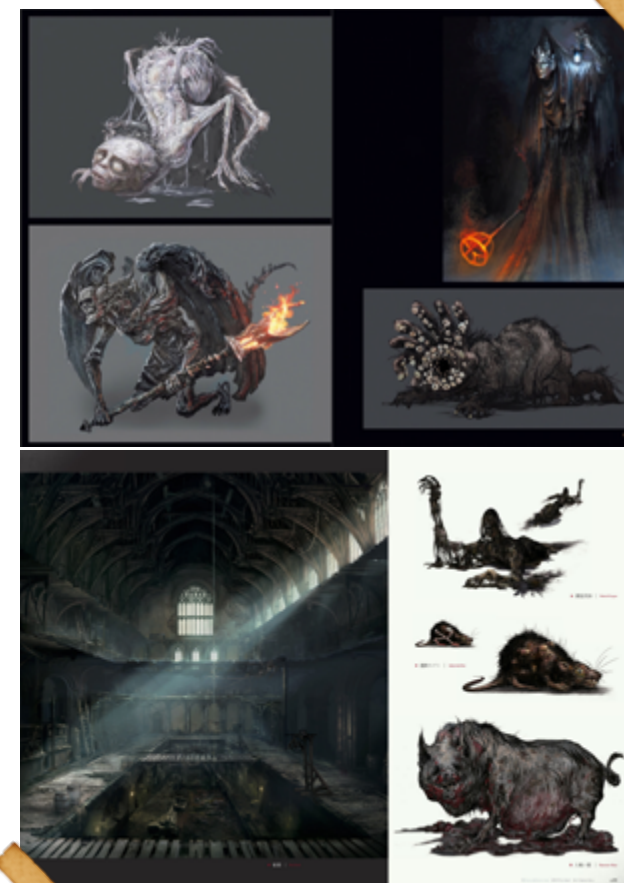


Fig. 22. Arriba. Páginas del Art Book de *Dark Souls III*.

Fig. 23. Abajo. Páginas del Art Book de *Bloodborne*.

En consonancia, W. J. T. Mitchell (1994) plantea que las imágenes son actos de habla visuales que intervienen en la cultura, median el pensamiento y generan efectos simbólicos. Las ilustraciones del diario no acompañan al texto de manera decorativa: funcionan como mediaciones sensibles entre el espectador y la cosmovisión caucana, activando afectos, memorias y emociones. La estética visual —de trazo suelto, tinta oscura y atmósfera ambigua— refuerza esta condición liminal del mito, suspendido entre lo visible y lo invisible, lo racional y lo sagrado.

El Diario de Teyuna Yat también puede situarse dentro de una genealogía contemporánea de artefactos híbridos —entre libro, arte y juego—, semejante a los artbooks y videojuegos narrativos. Publicaciones como *The Art of Dark Souls III* (FromSoftware, 2017) o *Bloodborne Official Artworks* (2017) muestran cómo el lenguaje visual puede operar como un atlas simbólico, en el sentido de Aby Warburg (2010): un dispositivo donde la memoria, el gesto y la imagen se articulan para producir una experiencia estética que trasciende la mera representación.



Fig. 24. Panel 21 del Atlas *Mnemosyne* de Aby Warburg

Los videojuegos narrativos amplían esta noción de mediación mítica desde la interactividad. Títulos como *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) o *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005) funcionan como rituales digitales en los que el jugador encarna el mito, reconfigurando la experiencia ancestral del relato oral en un entorno sensorial y participativo. Según la teoría del medio videolúdico, el videojuego es un sistema procedimental que produce significado

a través de la acción y la elección simbólica (Bogost, 2007), operando en la intersección entre reglas reales y mundos ficticios (Juul, 2005). De forma análoga, el *Diario de Teyuna Yat* invita al lector a participar en la reconstrucción del mito mediante un diseño que integra palabra, imagen y materialidad como campos de acción simbólica, transformando la lectura en una performance ritualizada.

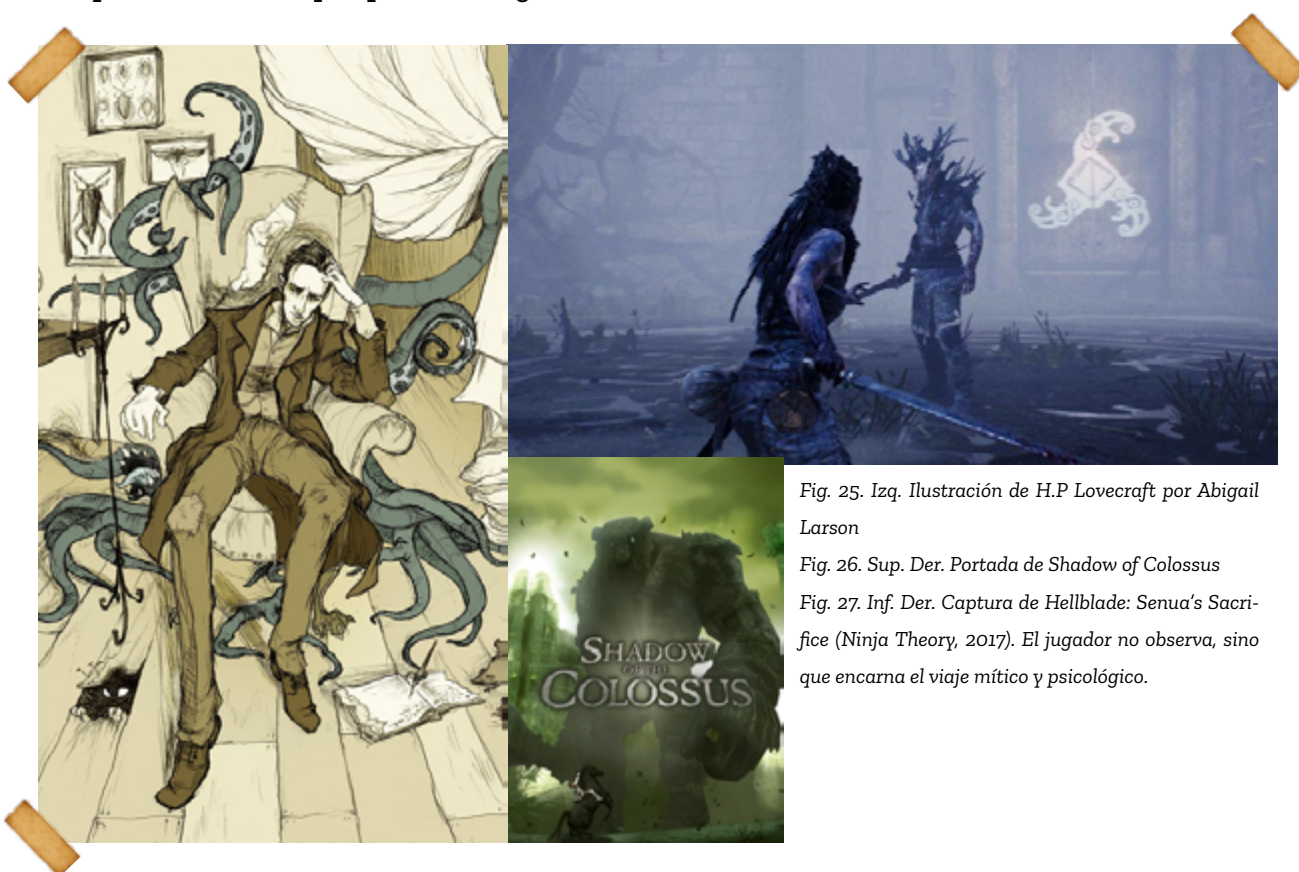


Fig. 25. Izq. Ilustración de H.P Lovecraft por Abigail Larson

Fig. 26. Sup. Der. Portada de *Shadow of Colossus*

Fig. 27. Inf. Der. Captura de *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017). El jugador no observa, sino que encarna el viaje mítico y psicológico.

La estética del diario también dialoga con la tradición del horror cósmico. Como teoriza Eugene Thacker (2015) en *Tentacles Longer Than Night*, el horror no proviene del monstruo visible, sino de la irrupción de lo inefable, de aquello que rebasa los límites de la razón humana y apunta a un "mundo-indiferente-a-lo-humano". Esta sensación de una vastedad cósmica indiferente resuena, de un modo distinto pero complementario, con las cosmovisiones indígenas donde el territorio, los ríos y los espíritus son entidades activas que superan la comprensión racional. Tanto en el mito como en el horror cósmico, la narración funciona como una mediación con

lo desconocido: un intento de traducir lo inabarcable en palabra e imagen. El *Diario de Teyuna Yat* recoge esa tensión entre lo visible y lo oculto, generando una visualidad de reverencia y misterio, donde la sombra sugiere más de lo que muestra.

Finalmente, el *Diario de Teyuna Yat* debe comprenderse no solo como un objeto estético, sino como un verdadero agente cultural con capacidad de acción. Desde la Teoría del Actor-Red de Bruno Latour (2005), los objetos materiales —los "actantes"— ejercen una agencia tangible dentro de las redes sociales y simbólicas que habitan. En este marco, el diario opera como un mediador activo entre el patrimonio inmaterial y las nuevas generaciones, transformando la percepción de la cultura caucana y propiciando un reencuentro sensible con lo ancestral. En el ecosistema contemporáneo —donde convergen lo digital, lo ritual y lo visual—, este artefacto se erige como una interfaz poética que tiende puentes entre el mito, el arte y la tecnología.

2.5.

Síntesis Teórica: El Diario como un Actante de Mediación Cultural

La integración de los tres pilares teóricos—el patrimonio vivo, la investigación-creación y la mediación narrativo-visual—no solo valida académicamente este proyecto, sino que revela la multifuncionalidad del ‘Diario de Teyuna Yat’. El diario se erige simultáneamente como:

Un mecanismo de hibridación cultural (García Canclini), que traduce la oralidad primaria a una ‘textualidad oralizada’ (Ong) mediante la voz de Teyuna, haciendo que el saber ancestral dialogue con los formatos y sensibilidades de la oralidad secundaria digital.

Un método de conocimiento sensible (Ballesteros-Mejía), donde el acto de dibujar, diseñar y narrar ficcionalmente se convierte en el vehículo mismo para investigar y comprender en profundidad las estructuras simbólicas de los mitos.

Un actante (Latour) con capacidad de intervención simbólica, un mediador material que no se limita a representar, sino que activamente transforma la relación entre el patrimonio y las nuevas generaciones. A través del ‘closure’ (McCloud), invita a una lectura performática, y su diseño polifónico (Bajtín) asegura que la comunidad no sea un objeto de estudio, sino un coro de voces presentes.

En conclusión, este entramado conceptual posiciona al diario no como un simple contenedor de mitos, sino como una máquina simbólica de mediación. Es un artefacto vivo que traduce entre tiempos, lenguajes y sensibilidades, reivindicando el mito como un organismo narrativo en constante evolución, capaz de ser revivido y reexperimentado para el fortalecimiento de la identidad cultural en el Cauca contemporáneo.

3.1.

Marco Metodológico



Enfoque y Paradigma

Este proyecto se inscribe en el paradigma de la Investigación-Creación, entendida como un proceso donde la práctica artística se constituye en un modo de producción de conocimiento (Bonin et al., 2018). Desde este enfoque, la obra resultante —el Diario de Teyuna Yat— no se concibe como un producto final, sino como una instancia de pensamiento materializado, un artefacto donde convergen de manera indisociable la observación etnográfica, la interpretación simbólica y el acto creativo.

Metodológicamente, este paradigma se operativiza mediante la combinación de la recopilación etnográfica de relatos orales con la experimentación estética y editorial. Este cruce articula un proceso de diseño narrativo-visual específicamente orientado a traducir los saberes orales en un sistema coherente de imágenes, tipografías y estructuras de página.

El proceso se despliega a través de tres momentos interrelacionados y no lineales:

Exploración Etnográfica: Fase de inmersión en campo centrada en la escucha activa, el registro y la documentación de relatos orales y saberes comunitarios.

Interpretación Simbólica: Fase de análisis y traducción intersemiótica, donde los relatos se transponen en conceptos, mapas visuales y narrativas gráficas.

Creación del Artefacto: Fase de materialización y síntesis, donde los hallazgos previos se concretan en el diario ilustrado, diseñado para funcionar como un mediador cultural activo.

La investigación se desarrolló con adultos mayores y habitantes rurales de Popayán y sus alrededores, portadores de la tradición oral local.

Fase 1 - Exploración Etnográfica Población y Contexto

Se empleó un muestreo intencional por bola de nieve, iniciando con familiares del investigador y ampliándose mediante recomendaciones de nuevos narradores. La muestra final incluyó 7 participantes (4 hombres y 3 mujeres), con edades entre 45 y 75 años.

Técnicas de Registro:

- Observación participante y diálogos espontáneos: los relatos se recogieron en contextos naturales (fogones, patios, casas), privilegiando la espontaneidad y autenticidad del momento narrativo.

- Bitácora de campo etnográfica: registro no estructurado de conversaciones, gestos, entornos y estados emocionales del narrador.

- Grabaciones de audio: se realizaron para preservar la voz, el ritmo, la musicalidad y las pausas características de cada relato, elementos que posteriormente influyeron en la composición visual del diario.

La inserción de fragmentos orales en el Diario de Teyuna Yat se articula bajo el principio de polifonía (Bajtín), transformando las voces comunitarias en elementos narrativos centrales. Lejos de ser meras citas, estos testimonios se convierten en “personajes actantes” que dialogan con el chamán, validando la vigencia del mito a través de experiencias vividas. Esta estrategia se materializa en notas manuscritas, retratos de ancianos y advertencias en rojo que jerarquizan el saber vital, construyendo así un archivo dinámico donde la oralidad moldea continuamente la escritura.

Consideraciones Metodológicas y Éticas

Si bien el proceso de recopilación etnográfica permitió un acceso rico y profundo a la tradición oral, es fundamental reconocer sus delimitaciones y los dilemas éticos inherentes a este tipo de investigación-creación.

En primer lugar, el muestreo intencional por bola de nieve, si bien permitió una recolección basada en la confianza y el contexto cotidiano—elementos cruciales para la autenticidad del relato oral—, no pretende ser estadísticamente representativo de toda la región del Cauca. Su valor reside, precisamente, en su carácter profundamente contextual y en la riqueza cualitativa de los testimonios, los cuales se privilegian sobre la amplitud numérica. Este enfoque es coherente con la naturaleza de la investigación-creación, donde la profundidad y la significatividad de los datos primarios son más relevantes que su cuantificación.

En segundo lugar, y de mayor peso, se encuentra la reflexión sobre el papel del investigador-creador. La creación de un narrador ficticio como Teyuna Yat y la transposición de los relatos orales a un formato ilustrado y estilizado plantea inevitablemente un acto de mediación y, en cierta medida, de apropiación creativa. ¿Hasta qué punto la voz artística del autor filtra y re interpreta las voces de la comunidad?

Este proyecto aborda este dilema ético a través de la polifonía bajtiniana consciente. La estrategia de diseño no busca reemplazar o silenciar las voces originales, sino crear un coro donde la voz del chamán Teyuna, las citas textuales de los narradores (resaltadas en rojo como saber vital) y las ilustraciones documentales interactúen. El artefacto final se entiende, así, no como una representación fidedigna e incuestionable, sino como una interpretación responsable y un puente. Su objetivo es ser fiel al espíritu y la función de los mitos—su capacidad de advertir, enseñar y cohesionar—, utilizando un lenguaje contemporáneo que garantice su supervivencia, incluso si esto implica una necesaria

y honesta transformación de su forma.

En tercer lugar, se debe precisar el rol auxiliar de la Inteligencia Artificial Generativa (modelos como Sora y Gemini), cuyo uso estaba estrictamente limitado a la fase de preproducción. Su papel era puramente exploratorio y referencial, produciendo un repertorio inicial de poses, atmósferas y composiciones visuales basadas en las descripciones literales de los cuatro mitos recopilados: el Duende, la Llorona, el Guando y el Animal del Infierno.

Dada la ausencia de referentes visuales exactos que se ajustaran a las necesidades narrativas y poses específicas descritas en los relatos para los tres tipos de ilustración proyectados—vivencial, mítica y descriptiva—, la IA sirvió como una guía compositiva o un “calco” dinámico inicial. Este banco de imágenes algorítmicas no constituyó un producto artístico en sí mismo, sino que proveyó soluciones base para la figuración de escenas complejas, funcionando como un catálogo de inspiración y punto de partida para el proceso de dibujo digital realizado en software especializado como Clip Paint Studio y Adobe Photoshop.

A partir de ese material de referencia inicial, se desarrollaron los bocetos y el concept art definitivo para cada entidad, donde se consolidaron sus diseños de forma autónoma y consciente. Este concept art, ya libre de la influencia directa de la IA, se tradujo en model sheets o hojas de modelo propias y detalladas para Teyuna Yat y cada uno de los seres míticos, estandarizando sus características para garantizar coherencia en todas las ilustraciones siguientes. El arte final, que incluye las ilustraciones del diario con su diagramación, intervenciones de estilo y elementos gráficos, es así el resultado de un proceso de creación enteramente manual y deliberado en el entorno digital. De este modo, la IA se entendió como un instrumento heurístico en la etapa germinal, un “lanzador de ideas” visuales que fue posteriormente filtrado, interpretado y superado por el criterio artístico y etnográfico en la búsqueda de una representación fiel y responsable.

Fase 2 - Interpretación Simbólica y Diseño Conceptual

A partir del material recolectado y de las referencias visuales iniciales generadas mediante Inteligencia Artificial en la fase de preproducción, se desarrolló un proceso de análisis e interpretación simbólica. Las narraciones, junto con ese banco de ideas compositivas, fueron deconstruidas en motivos visuales, estructuras narrativas y elementos de diseño clave. Este momento se enfocó en traducir lo oral en un lenguaje visual coherente y reproducible, materializando lo intangible en un sistema gráfico definido y autónomo.

El proceso de diseño, ejecutado digitalmente en software especializado como Clip Paint Studio y Adobe Photoshop, se estructuró en las siguientes etapas:

- Investigación y conceptualización de bocetos: mediante el dibujo digital, la creación de imágenes visuales de entidades míticas (el Duende, la Llorona, el Guando y el Animal del Infierno). Estos bocetos fueron espacios para la percepción visual en los que se podían comunicar significados culturales en forma, color, trazo y se definía la forma definitiva de cada entidad.

- Hoja de modelo: Basado en los bocetos finales, también se generó una hoja de modelo detallada para cada personaje. Estas cumplen el papel de un documento técnico-artístico que estandariza las vistas (frontal, lateral, trasera), proporciones de anatomía, esquema de color y textura, con el fin de asegurar que la apariencia de todas las representaciones posteriores sea consistente y coherente.

- Ilustración descriptiva de personajes terminados: En resumen, se produce la ilustración descriptiva final de cada ser mítico. Este trabajo muy simplificado combina toda la investigación y el trabajo gráfico anteriores y lleva al personaje a su mejor potencial visual y artístico como una representación gráfica final del autor en una imagen canónica dentro del gráfico final.

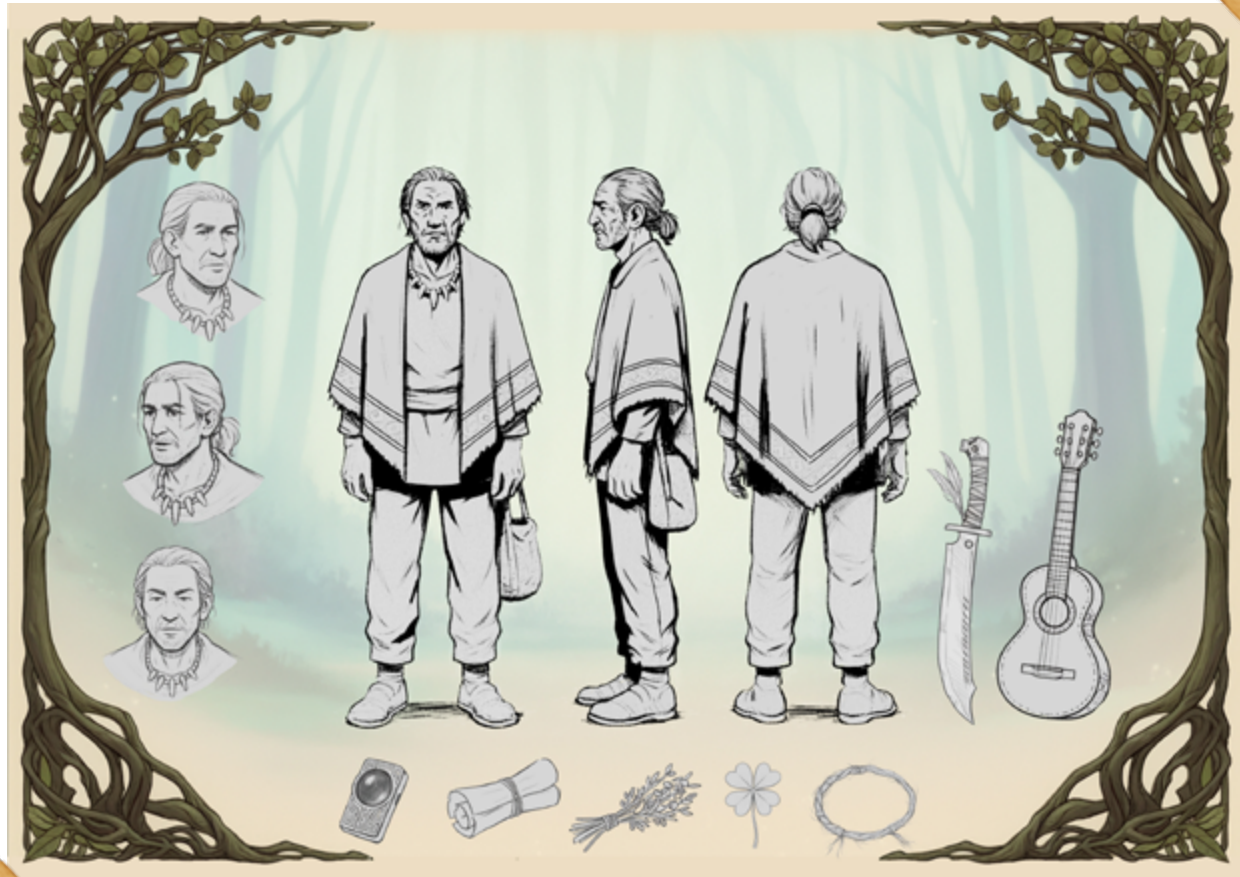
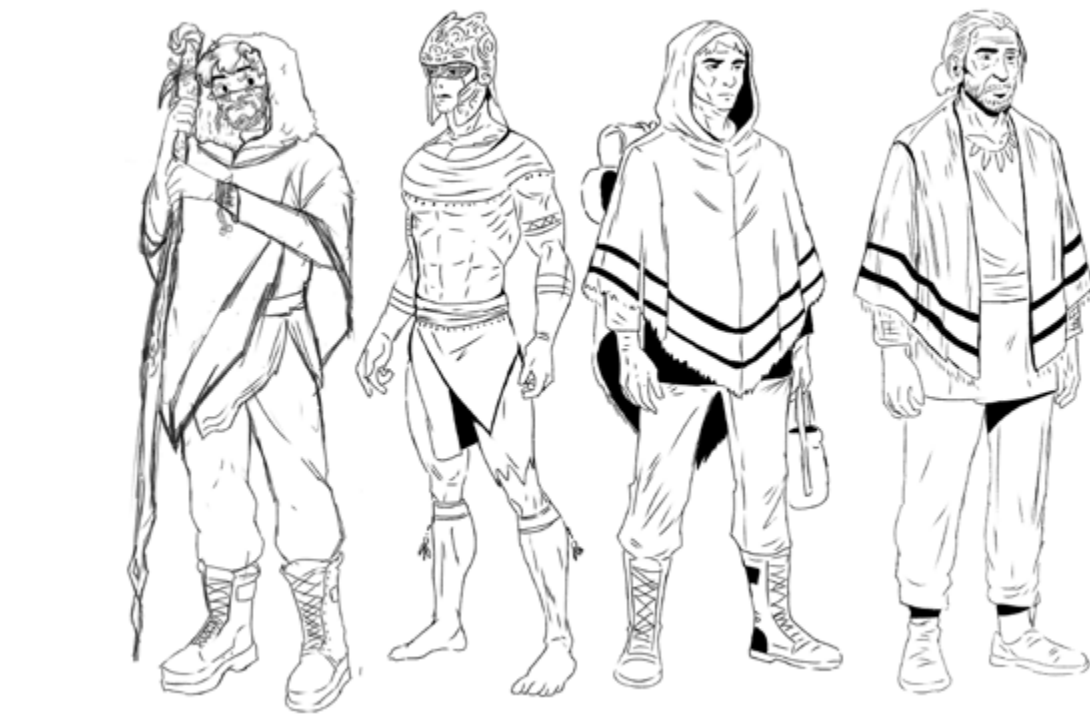


Fig. 33. Arriba. Model Sheet Teyuna Yat. Elaboración propia del autor para este proyecto

Fig. 34. Abajo. Concept Art Teyuna Yat. Elaboración propia del autor para este proyecto



3.4.1

Teyuna-Yat

Fase Exploratoria

Teyuna Yat se concibe como el hilo conductor y el aparato metodológico del diario. Su diseño busca reflejar la sabiduría adquirida por la experiencia, la carga del dolor ancestral (como testigo de los mitos) y su rol como Guardián. Se decidió darle el perfil de un Chamán/Curandero (Sebondoy) para justificar su conocimiento de las hierbas y los conjuros, manteniendo su origen cultural abierto, pero cercano a la cosmovisión Misak (Guambiana) para anclarlo geográficamente.

El desarrollo de Teyuna fue el más demorado, empezando desde una necesidad narrativa: ¿Quién sería el protagonista lo suficientemente viejo para tener la memoria, pero lo suficientemente activo para enfrentar los mitos?

La Búsqueda de Identidad: La exploración inicial El concept art (Fig 34) contempló varios arquetipos (Arriero, Guerrero Indígena, Chamán ritual). Se descartaron las figuras demasiado específicas (Arriero Paisa) o demasiado ceremoniales o épocas muy antiguas (Guerrero), optando por el Sebondoy/Curandero por su conexión personal con el autor y su rol.

El diseño se centró en la tercera y cuarta figura, que combina la ropa de montaña con elementos culturales neutros (poncho/ruana, botas de viaje). Esto fortalece la idea de Teyuna como un caminante constante que "perfecciona su oficio, viaja, consulta con ancianos".

Consolidación y Model Sheet

La Model Sheet (Fig 33) definió a Teyuna como un hombre en su "Adulthood Tardía (50 años)", con características físicas y objetos que reflejan su rol dual: Hombre con Experiencia y Guardián Místico.

Silueta y Proporciones: Teyuna es de estatura media, con un cuerpo sólido y cansado. El cabello largo, recogido en una cola, y el rostro curtido con arrugas que reflejan una vida de caminatas bajo el sol y la lluvia.

Su Vestimenta: El atuendo es un poncho/ruana azul oscuro (que se asemeja al vestuario Misak, pero sin los colores específicos para mantener la neutralidad) sobre ropa de campo. Esta vestimenta es crucial, ya que proyecta una identidad andina general que permite al lector enfocarse en su sabiduría, y no en una figura específica que pueda "generalizar".

Los objetos definen su oficio: el machete/tiple (acción y memoria), el collar de colmillos (poder chamánico y conexión animal), las hierbas (Ruda Macho, Altamisa, Romero Silvestre, etc., para limpieza) y el amuleto/piedra negra (el talismán que recogió del guadual). Estos objetos son la justificación visual de las acciones que narra en el diario.

Concepto Narrativo y Simbolismo

Teyuna es el dispositivo de descarga psicológica. Su diseño simboliza la carga de la memoria y la urgencia de documentar la tradición antes de que muera.

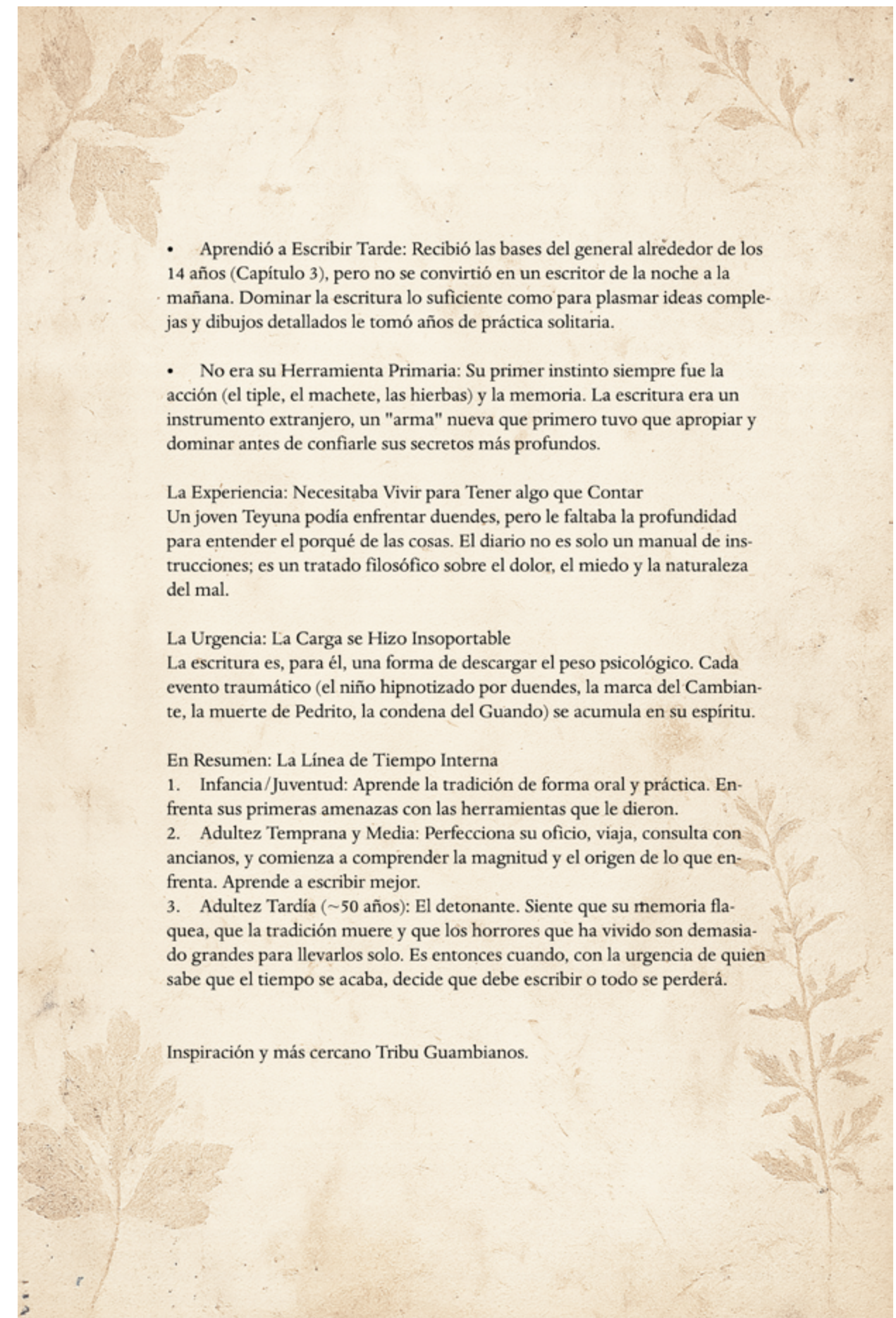
El diario es para él una forma de "descargar el peso psicológico" de cada encuentro traumático (la muerte de Pedrito, la condena del Guando). Su expresión es de cansancio y determinación. La frase "Yo no soy héroe. Soy guardián. Y, a veces, el precio de guardar algo es cargar con su peso para siempre" resume su rol.

El Simbolismo de la Ruana/Poncho: La ruana funciona como un escudo protector y un velo de anonimato, permitiéndole moverse entre comunidades sin ser identificado inmediatamente, sino por su conocimiento.

Herramienta Primaria: La escritura es un "instrumento extranjero" que debe dominar para confiarle sus secretos. Esto justifica el tono personal del diario, donde el dibujo es su lenguaje primario y la escritura, su lenguaje de urgencia.



Fig. 35. Presentación Teyuna Yat. Elaboración propia del autor para este proyecto



3.4.2.

Fundamentación Narrativa:
Análisis de la Fuente Oral #1

"Trae un sombrero y tiene las paticas torcidas... y a mí los pies para caminar se me torcían y la lengua se me durmió." — Ester.

El Duende
Descripción Física:
Lleva un sombrero.
Tiene las patas (pies) torcidas.
Es de tamaño pequeño, ya que se le describe como un "amiguito" para un niño de dos años.
Acciones y Comportamiento:
Atrae y engaña a las personas: Lleva a la gente "más abajo, más abajo" para perderlas, como en el relato de la persona que buscaba a su padre en el cafetal.
Le gustan los niños: Es "amante de los niños para robar" y los atrae para jugar. Se menciona que le gustan ciertos nombres.
Se aparece como un gato: Imita el maullido de un gato ("Miau, miau") en la puerta de las casas para atraer a las personas.
Interactúa físicamente: A una persona le "metía los dedos en el pelo", se lo peinaba y le producía un frío intenso.
Inmoviliza y silencia: No te deja rezar; "la lengua se te duerme" y no puedes hablar. También te tuerce los pies, dificultando la caminata.
Es vengativo: Si se le insulta o se le dice

"anda a contarle los pelos a la vaca negra", responde lanzando una "mano de piedra" contra la casa.
Su chillido es engañoso: "Cuando chilla lejos está", dando una falsa sensación de lejanía cuando en realidad está cerca.
El Perro Negro (El Diablo)
Descripción Física:
Aparece como un perro negro.
Es grande y puede cambiar de tamaño, llegando a "tapó toda la carretera".
Sus ojos le echaban candela (fuego).
Se transforma: Una persona lo describe como "una pantera negra" que le puso las manos en los hombros.
Acciones y Comportamiento:
Es una aparición aterradora que se cruza en el camino de la gente por la noche.
Persigue a las personas, que se salvan al encontrar refugio o por la intervención de otro animal (como un gato blanco).
Se interpreta como una manifestación del diablo, que castiga o intenta "llevarse" a las personas que andan en malos pasos (como "diablas" o "peleadoras").
El Mico/Mono Negro
Descripción Física:
Se describe como un "mico negro".
Acciones y Comportamiento:
Aparece en un gradual (un bosque de guaduas, un tipo de bambú), un lugar típicamente oscuro, denso y que genera miedo.
Se balanceaba entre las guaduas, que eran tan altas que "tapaban el camino".
La mención de que "era el diablo" sugiere que no se trataba de un mono real, sino de una aparición o encarnación maligna en ese lugar específico.
(Mario & Ester, Transcripción 01).

3.4.3.

Fundamentación Narrativa:
Análisis de la Fuente Oral #2

"Ella volteó a ver y que era un perro, pero que los ojos eran rojos, rojos, rojos. Y dice, desde ahí ella quedó enferma." — Ester.

El Perro Negro (El Diablo)
Descripción Física:
Tiene la forma de un perro.
Sus ojos son rojos, rojos, rojos, luminosos y aterradores.
Acciones y Comportamiento:
Aparece de noche: Se manifiesta en lugares solitarios durante la madrugada.
Contacto físico aterrador: Se acerca por detrás y coloca sus manos (o patas) sobre los hombros de la persona.
Causa enfermedades: Su encuentro puede dejar secuelas físicas y mentales prolongadas. En este caso, la persona afectada sufre de fuertes dolores de cabeza que le hacen poner los ojos rojos, como un recordatorio del trauma.
Puede desaparecer: Se esfuma de inmediato después de que la persona reacciona o grita. (Ester, Transcripción 02).

3.4.4.

Fundamentación Narrativa:
Análisis de la Fuente Oral #3

“Trae un sombrero y trae las patas torcidas...
y a mí los pies para caminar me hacían así, se
me torcían y la lengua se me durmió.” — Susana.

El Duende
Descripción Física:
Lleva un sombrero (descrito como “gran-
dote”).
Tiene las patas (pies) torcidas o “al revés”.
Tiene apariencia de niño.
Acciones y Comportamiento:
Atrae y engaña a las personas: Lleva a la
gente “más abajo, más abajo” para perderlas.
Le gustan y persigue a los niños: Es
“amante de los niños para robar” y los atrae
para jugar. Es confirmado que “siempre per-
sigue como niños así chiquitos”.
Es agresivo y físico: Puede empujar a los
niños con fuerza, causándoles daño.
Se aparece como un gato: Imita el maulli-
do de un gato en la puerta de las casas.
Interactúa físicamente: Produce un frío
intenso y toca a las personas.
Inmoviliza y silencio: No te deja rezar; te
duerme la lengua y te tuerce los pies.
Es vengativo: Si se le insulta o se le dice
“anda a contarle los pelos a la vaca negra”,
responde lanzando una “mano de piedra”
contra la casa
Cómo espantarlo: Se puede ahuyentar co-

locando una guitarra destemplada. Al inten-
tar tocarla, se enfurece al encontrarla desafi-
nada y se va. (Susana, Transcripción 03).

3.4.5.

Fundamentación Narrativa:
Análisis de la Fuente Oral #4

“Demonio es un hombre muy corpulento,
supremamente grande, gigante. Negro, negro...
Los ojos totalmente rojos. Y le echa la gamita.”
— Manuel Antonio Anaya Tose.

El Guando
Descripción:
Lo precede un pájaro gigante e infernal, el
“pájaro pollo”, que emite un silbido.
En su procesión de luces, lleva una musi-
quita y va acompañado de muñequitos en la
orilla.
Acciones y Comportamiento:
Es un espectáculo o procesión fantasma-
górica dirigida por el pájaro pollo.
Su aparición es toda una escena auditiva
y visual.
El Duende
Descripción Física:
Tiene apariencia de niño, pero feo.
Tiene las paticas volteadas (pies al revés).
Viste siempre con la misma ropa: un traje
verde.
Acciones y Comportamiento:
Permanece cerca de pozos de agua, hue-
caditas o montes.
Se enamora de muchachas que viven cer-
ca de su territorio y les lleva juguetitos o
florcitas como regalos.
Para ahuyentarlo, se debe prender un fo-
gón con un tizón que tenga llama o brasas;
esta acción lo hace salir “en pura risa”.
El Demonio
Descripción Física:

Hombre muy corpulento, gigante.
Negro, negro.
Todo en pelota (desnudo).
Tiene patas grandotas y uñotas grandes.
Es todo caraposo (con escamas o piel ás-
pera).
Sus ojos son totalmente rojos.
Acciones y Comportamiento:
Es extremadamente agresivo; intenta
mandar a la gente por precipicios (“peñas
abajo”).
Acompañado por jinetes o caballeros in-
fernales que hacen un gran tropel.
Se le puede ahuyentar con agua bendita
y velas.
El Perro/Lobo Negro (Demoníaco)
Descripción Física:
Perro gigante.
Ojos rojos.
A veces arrastra cadenas que suenan.
Acciones y Comportamiento:
Ataca a los viajeros nocturnos en caminos
solitarios.
La Vaca Ambularnte
Descripción Física:
Una vaca grandísima.
Acciones y Comportamiento:
Es una aparición o visión que se cruza en
el camino para atormentar o marear a las
personas.
La Piedra del Sol
Descripción Física:
Una piedra inmensa, gigante.
Acciones y Comportamiento:
Reflecta la luz del sol con un brillo tan in-
tenso que no se puede mirar directamente.
Se dice que cerca de ella hay una Cueva
de Duendes de donde salen ruidos, chiflerías
y gritos. (Manuel Antonio Anaya Tose, Trans-
cripción 04).

3.4.6.

Fundamentación Narrativa: Análisis de la Fuente Oral #5

"¿Y cómo era? Pues eso, vea, lo único que yo vi es que ese sombrero le hacía... él se ríe, él echa carcajadas cuando hace la [maldad]." — Ester, sobre el duende que empujó a su hermano.

El Duende
Descripción Física:
Lleva un sombrero.
Tiene apariencia de un "peladito" (niño pequeño).

Acciones y Comportamiento:
 Juega y sabotea: Se une o interrumpe los juegos de los niños. En un relato, cuando los niños montaban "cascaritas" (mitades de cáscara de naranja), el duende, "en una pasada, volaba cascaritas para toda parte".

Es malicioso y traicionero: Su interacción no es inocente; empuja a los niños desde alturas, causándoles daño grave, y luego se ríe con carcajadas de sus travesuras.

Atrae a los niños: Tiene el poder de subir a un niño a la punta de un árbol altísimo, algo imposible para un menor.

Chilla para asustar.

La Llorona

Descripción Física:

No se proporciona una descripción física en este fragmento. El mito se centra en su historia y su acción principal de llorar.

Acciones y Comportamiento:

Origen del mito: Según la historia relata-

da, era una mujer que, para poder estar con su amante, ahogó a sus dos hijos en un río. Al confesárselo a su marido, él la mató con un hacha.

Penar eterno: Desde entonces, vaga penando como un espíritu afligido.

Se la asocia con ríos y se dice que es un mito extendido por toda Latinoamérica con variantes similares. (Ester, Transcripción 05).

"Ella se fue para el río y los cogió y los ahogó... 'Si se va al río, estaban flotando'. Entonces él coge hacha y la mató con hacha. Desde ahí comienza." — Ester, narrando la leyenda de La Llorona.

3.4.7.

Fundamentación Narrativa: Análisis de la Fuente Oral #6

"Cuando la encontraron, la encontraron en una montaña amarrada con bejucos. Y la encontraron llena la boca de cagajón de caballo... para que ellos [no hagan] bulla." — Ester, sobre el secuestro de una niña por el duende. (Ester, Transcripción O6).

El Duende

Descripción Física:
Apariencia de un niño chiquito.
Tiene un sombrero grandísimo.
Tiene las patitas al revés.

Acciones y Comportamiento:
Se enamora de personas: Tiene predilección por niñas y por nombres específicos (como Ester, por ser bíblico). Existen duendes y duendas.

Secuestra niños: Puede llevarse a los niños por largos periodos (semanas o meses).

Métodos de sometimiento: A los niños secuestrados los amarra con bejucos y les llena la boca de cagajón de caballo para silenciarlos y evitar que hagan bulla o lloren.

Consecuencias para la víctima: Las víctimas de secuestro quedan gravemente traumatizadas, a menudo incapaces de hablar o con discapacidades intelectuales ("quedan loquitas").

Imita sonidos: Lloro como un gato.

Quienes Contaron las Historias



Susana Quenguan



Henry Florez



Ester Espinosa



Manuel Antonio Anaya Tose



Rosa Elena

Mi gratitud a las personas que compartieron sus historias para este proyecto, en especial a Don Marino, Don Mario y Don Manuel Antonio Anaya Tose.

Lleva también el recuerdo de mis bisabuelos Floro y Rosa Elena, mis abuelos Susana y Henry, y mis padres Lino y Ester, cuyas voces son el cimiento de este diario. A todos, gracias por ser guardianes de la memoria.

Duende Niño



Fig. 36. Concept Art Duende Niño. Elaboración propia del autor para este proyecto

Fase Exploratoria

El desarrollo del Duende con apariencia de niño partió de una rigurosa fase exploratoria basada en la interpretación de los testimonios orales. En el análisis de la narrativa local, se identificaron rasgos morfológicos claves: los informantes describen a la entidad como un ser de estatura pequeña, capaz de interactuar con niños pequeños, pero distinguible por poseer 'las patitas torcidas', 'es pequeño', 'es pequeño', y portar siempre un sombrero característico. (Mario & Ester, Transcripción 01, 2024).

Esta base sonora fue determinante para completar los vacíos visuales con un diseño que priorizara el contraste inquietante. La búsqueda de una silueta icónica se definió por un sombrero de proporciones exageradas —fiel al relato— que sugiere una naturaleza mágica, complementado con un cuerpo esbelto y ágil, manos de agarre y los pies anatómicamente invertidos mencionados en la fuente oral, transmitiendo así su naturaleza errante y animal.

Esta base sonora necesitaba que se com-

pletaran los vacíos con un diseño que priorizara el contraste inquietante. La búsqueda de una silueta icónica se definió por un sombrero de proporciones exageradas que sugiere una naturaleza mágica. Esto se complementó con un cuerpo esbelto y ágil, manos de agarre y pies nudosos y torcidos que transmiten su naturaleza errante y animal.

Las poses iniciales son dinámicas (agazapado, corriendo, acechando, inquieto), comunicando astucia y movimiento rápido.

Las expresiones faciales se centran en la risa y la burla, utilizando una línea limpia y expresiva que acentúa la agresividad de sus rasgos, dando forma un personaje que habita entre lo siniestro y lo travieso.

Consolidación y Model Sheet

En su etapa de consolidación, el diseño se refinó hacia la Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva que define al Duende como una entidad entre lo malicioso y lo folclórico, fusionando el humor oscuro con el misterio natural.

Silueta y Proporciones: La silueta se mantuvo legible e fácilmente reconocible gracias



Fig. 37. Model Sheet Duende Niño. Elaboración propia del autor para este proyecto

al sombrero puntiagudo y desordenado y al cuerpo pequeño y ágil. Se utilizó una desproporción clave: la cabeza y el sombrero son grandes, y las manos y pies son largos y afilados, acentuando su capacidad de trepar, manipular y correr, lo que rompe la imagen de un niño inofensivo.

Lenguaje Facial: La apariencia juvenil es un camuflaje. Expresiones como la malicia, la burla, el enojo y la sorpresa se logran mediante ojos saltones y cejas dramáticas, y una boca alargada y dentada cuya línea curva define su lectura emocional como un ser que se burla del dolor ajeno.

Lenguaje Corporal: El cuerpo se explora en poses que transmiten actitudes diversas: vigilancia en la postura agachada, agresividad furtiva en el avance con brazos extendidos (como un depredador). Esto refuerza su rol de cazador y engañador dentro del bosque.

Concepto Narrativo y Simbolismo

Como entidad narrativa, el Duende se conceptualiza como un espíritu ancestral o ángel caído, una de las figuras más antiguas

registradas en montañas y quebradas solitarias.

Su físico evoca un hombrecillo deforme pero juvenil, cubierto de harapos, con piel reseca como corteza, ojos de luz turbia que reflejan malicia activa, manos largas para manipular objetos rituales y trenzar cabellos, y pies descalzos torcidos hacia atrás que denotan su naturaleza antinatural.

Su naturaleza lo impulsa a esquivar la luz, por lo que se desplaza siempre en la bruma o el crepúsculo. Su obsesión son los rasgos humanos bellos —cabellos, voces, nombres—, que colecciona movido por un deseo corrompido de poseer lo que perdió. Actúa a través de susurros y un toque sutil, y simula debilidad o inocencia para engañar a sus víctimas.

Simbólicamente, se asocia con colores tierra, y elementos como el silencio y la burla. Interpretado chamánicamente, representa el deseo corrompido y el peligro de aferrarse a lo perdido, actuando como espejo de culpas y nostalgias no resueltas en aquellos que encuentra en su camino.

Análisis y Producción de la Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva Duende Niño

La culminación de la fase exploratoria y la consolidación del diseño, se sintetizan en la Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva (Figura 38). Esta pieza no es un simple dibujo final, sino la materialización del concepto de Análisis Anatómico dentro de la taxonomía visual del diario, operando como un verdadero dispositivo metodológico-narrativo que cumple con la función de la subcategoría: documentar a la criatura con gran cuidado y atención al detalle.

Integración Textual y Visual (La Voz del Chamán): La ilustración central del Duende, en una postura agazapada que denota inmediatez y peligro, se ve envuelta por anotaciones manuscritas que simulan el registro de Teyuna. La fusión del dibujo técnico con el texto personal ("Esos ojos... los vi reflejados en la oscuridad", "Aún lo veo en mis sueños") logra una textualidad oralizada (Ong), haciendo que el conocimiento sobre el mito se sienta íntimo, urgente y verídico.

Justificación de Elementos Críticos (Análisis Descriptivo): La hoja refuerza los hallazgos de la investigación etnográfica y el concept art mediante flechas y etiquetas, proporcionando el cuerpo de texto descriptivo.

Pies Torcidos: Se justifica su funcionalidad ("Torcidos hacia atrás, le permiten moverse con rapidez y agilidad"), traduciendo la descripción oral del mito sobre el desplazamiento confuso del Duende en un elemento de diseño práctico.

Ojos Sobrenaturales: Se detalla su función narrativa ("Enormes y con un resplandor sobrenatural... causan miedo"), anclando la estética grotesca en la experiencia psicológica del miedo que el mito provoca.

Collar de Café: Este detalle, que conecta con los saberes del bosque ("Hecho de hojas de café que crujen suavemente"), funciona como un ancla cultural, asegurando que el diseño del Duende sea específico de la cosmovisión caucana, y no una simple criatura genérica.

Refuerzo de la Credibilidad Metodológica: La ilustración se presenta en posición de estudio con una diagramación que imita los criterios de jerarquía de información de los códigos (Vistas detalladas, numeración y cuerpo de texto descriptivo), reforzando la credibilidad del personaje como chamán-investigador, que no solo cree en los mitos, sino que los estudia con rigor analítico.

De esta manera, la Hoja de Ilustración Anatómica finaliza el proceso de diseño, cumpliendo con la función de mediación cultural al presentar el mito con una estética de horror folclórico que apela directamente al interés y las convenciones narrativas de la audiencia joven, al tiempo que preserva los detalles etnográficos de la tradición oral del Cauca.

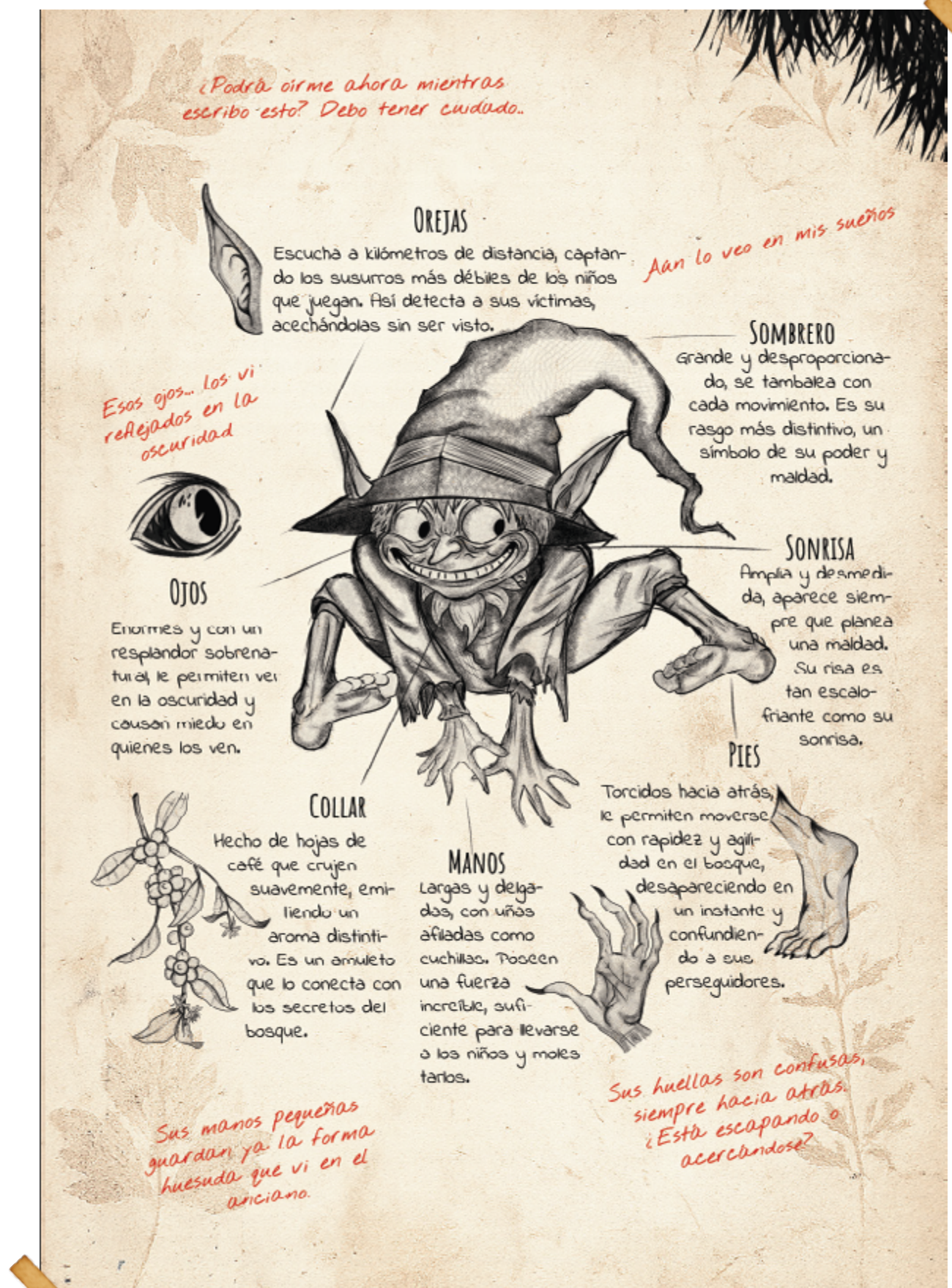


Fig. 38. Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva Duende Niño. Elaboración propia del autor para este proyecto

Duende Viejo



Fig. 39. Concept Art Duende Viejo. Elaboración propia del autor para este proyecto

Fase Exploratoria

El Duende Viejo se conceptualiza como la forma más antigua y arraigada del mito, representando la decadencia, la sabiduría oscura y el poder territorial inamovible. Su diseño contrasta la agilidad siniestra del Duende Niño con una lentitud imponente y un peso simbólico.

El desarrollo del Duende Viejo partió de las narraciones etnográficas de campo, donde se le describe con una apariencia de "Y el duende es un niño, pero un niño feo, las patitas volteadas y con la misma. El vestido, él no lo cambia el vestido. El vestido es verde." (Manuel Antonio Anaya Tose, Transcripción 04, 2024).

Esta descripción estableció la necesidad de una silueta que transmitiera peso y permanencia.

La Silueta Dominante: La exploración se centró en la creación de un sombrero de ala ancha y proporciones exageradas, que no solo protege sino que también simboliza la carga de la antigüedad (referencia al primer ángel caído que se resistió a su nueva vida).

El ala ancha también proyecta una sombra constante, reforzando su naturaleza crepuscular y esquivia.

Postura de Autoridad: Las poses exploratorias se enfocaron en actitudes sedentes o agachadas (como en la model sheet), transmitiendo que no se mueve por capricho sino por deliberación. Su cuerpo se percibe pesado y firme, con un centro de gravedad bajo, a diferencia del Duende Niño que se inclina hacia adelante para la caza.

Envejecimiento Grotesco: El bocetaje facial profundizó en la textura del tiempo y la maldad. Se añadieron arrugas hundidas, barba descuidada, haciendo que el rostro se asemeje a un objeto natural deteriorado (raíces secas, corteza), anclándolo definitivamente en el paisaje.

Consolidación y Model Sheet

La Model Sheet consolidó el diseño, enfocándose en traducir la decadencia y el poder territorial a proporciones concretas, definiendo al Duende Viejo como un Chamán o Guardián corrompido.

Silueta y Proporciones: Se utiliza la des-



Fig. 40. Model Sheet Duende Viejo. Elaboración propia del autor para este proyecto

proporción inversa al Duende Niño. Aquí, el enfoque está en la base y la solidez. El sombrero y la barba dominan la parte superior, mientras que el tronco es fuerte y asentado. La altura media del personaje contrasta con la amplitud del ala del sombrero, generando una imagen de gran volumen que irrumpe en el entorno.

Lenguaje Facial: La Barba Larga y Descuidada (cae en mechones ásperos que recuerdan a raíces secas) es el rasgo unificador.

Oculto parcialmente la expresión, infundiéndole un aire de misterio y antigüedad salvaje. Los ojos, aunque pequeños y hundidos, mantienen un brillo turbio de malicia detrás de las arrugas, preservando el elemento de peligro.

Lenguaje Corporal: El cuerpo se muestra cubierto por un ropaje viejo y desgarrado que se confunde con la corteza. Las Manos marcadas y la piel áspera refuerzan la idea de un ser que ha vivido siglos en el salvaje, acostumbrado a manipular objetos rituales y trenzar cabellos (un comportamiento clave en el mito). El peso de su cuerpo define su rol como acumulador de resentimiento.

Concepto Narrativo y Simbolismo

La figura final del Duende Viejo opera en el diario de Teyuna como el símbolo del poder oculto y la advertencia.

Apariencia Física: Su físico es la materialización de los estragos del tiempo: Piel reseca como corteza, nariz de animal nocturno.

Sus pies descalzos, largos y torcidos refuerzan la conexión con la tradición de espíritus burlones y la enseñanza de los mitos sobre la necesidad de no perderse. El detalle del amuleto de cabello y semillas materializa su obsesión.

Comportamiento y Rol: El Duende Viejo no es un cazador; es un manipulador. Se obsesiona con rasgos humanos bellos (cabello, voz) y se manifiesta para engañar o retener.

Análisis y Producción de la Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva del Duende Viejo

La culminación de la fase exploratoria y la consolidación del diseño del Duende Viejo se sintetizan en la Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva (Figura 41). Esta pieza no es solo el arte final; es la materialización del concepto de "taxonomía visual de la anti-güedad" dentro del diario.

Integración Textual y Visual:

La ilustración central del Duende Viejo, en una postura agachada que denota autoridad y arraigo, se complementa con anotaciones manuscritas que simulan el registro de Teyuna. La fusión del dibujo detallado con el texto personal ("Sus ojos hundidos parecen pozos de agua turbia, mirarlos es perderse") logra una textualidad oralizada, haciendo que el conocimiento sobre la criatura se sienta como una advertencia urgente basada en la experiencia directa.

Justificación de Elementos Críticos:

La hoja refuerza los hallazgos de la investigación etnográfica y el concept art mediante flechas y etiquetas, proporcionando el cuerpo de texto descriptivo que ancla el mito:

Pies y Piernas: La descripción de pies desnudos, largos y torcidos conecta con la tradición de espíritus burlones y se justifica como un elemento de diseño que enseña a los caminantes a evitar perderse, traduciendo el peligro mitológico a un rasgo físico.

Barba Larga y Decaída: Se justifica como una característica que cubre la malicia y da un aspecto salvaje y antiguo a su rostro. Refuerza la idea de que su apariencia de vejez es una manifestación de su edad ancestral y no solo la de un hombre.

Piel como Corteza Seca: Este detalle materializa su origen en el bosque. Al ser comparada con la corteza seca, establece al Duende Viejo como un ser que es literalmente parte del paisaje y de las montañas, reforzando su rol de guardián territorial.

Manos Viejas y Marcadas: Se detalla su función narrativa: trepar, rasgar y manipular objetos rituales. Esto justifica que, a

pesar de su aspecto lento, posee la fuerza y destreza necesarias para sus labores chamánicas y de manipulación.

Refuerzo de la Credibilidad Metodológica
La ilustración se presenta en posición de estudio con una diagramación que imita los criterios de jerarquía de información de los códices. Esto refuerza la credibilidad de Teyuna como chamán-investigador, quien no solo teme al Duende Viejo, sino que lo disecciona visualmente para comprender su poder.

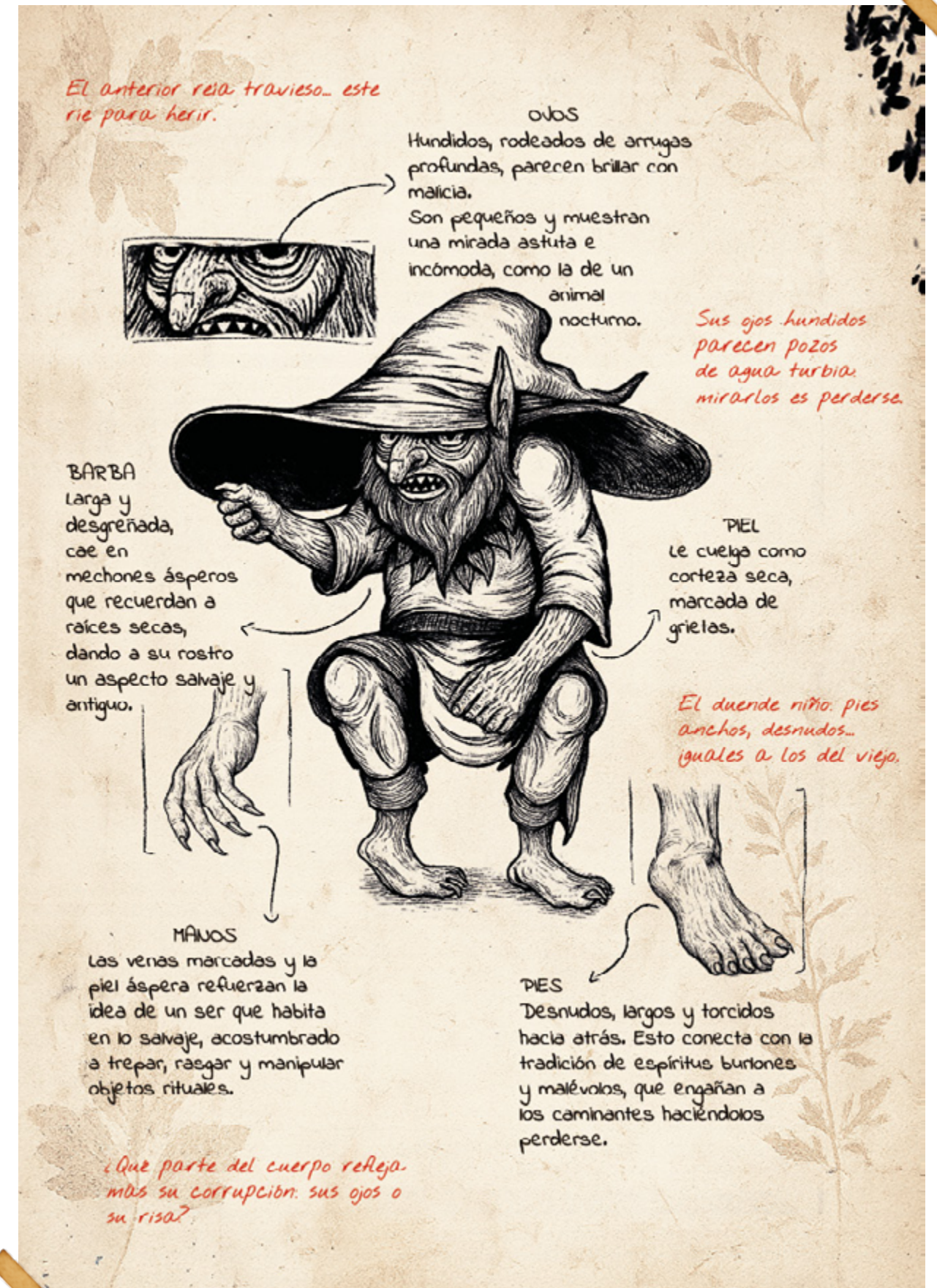


Fig. 41. Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva Duende Viejo. Elaboración propia del autor para este proyecto

Duende Muñeco



Fig. 42. Concept Art Duende Muñeco. Elaboración propia del autor para este proyecto

Fase Exploratoria

El Duende Muñeco se establece como la variante que opera en el ámbito doméstico y de lo lúdico, sirviendo como el infiltrador y ladrón sigiloso del folclore. Su diseño prioriza la simulación de inocencia para engañar a adultos y niños, siendo el Duende que se permite ser "visto" al camuflarse como un muñeco.

El sustento de este diseño se encuentra en una base conceptual distinta: no en registros sonoros, sino en la memoria personal de pequeñas maldades domésticas. La figura del duende se construye a partir de la experiencia recurrente de extravíos de objetos o de encontrarlos en lugares inusuales, interpretados como actos de una entidad juguetona. A partir de esta premisa, la exploración visual priorizó el contraste entre lo "cute" (bonito) y lo siniestro inherente al mito.

Se buscó una silueta que recordara inmediatamente a un muñeco de trapo, un espartapájaros o un accesorio de carnaval, utilizando un cuerpo pequeño y rechoncho, y una postura sentada o juguetona. Esto con-

trasta fuertemente con la postura de cazador (Duende Niño) o la de autoridad (Duende Viejo).

El bocetaje se centró en la simulación textil. El ropaje debe parecer hecho de tela áspera, vieja como la de un costal, con remiendos y desgarrres, evocando un juguete olvidado y abandonado. Se explora una piel más suave o pálida que el Duende Niño, asemejándose más a la tela que a la corteza.

El Elemento "Hada": La adición de alas transparentes y membranosas (exploradas en la concept art) funciona como un falso atractivo y una distracción, aludiendo a la dulcificación cultural del mito, pero con una fragilidad que las hace inoperantes para el vuelo real.

Consolidación y Model Sheet

La Model Sheet (Figura 43) consolidó el diseño hacia una entidad que es visualmente atractiva pero inherentemente inquietante, definiéndolo como una criatura que se maneja bajo la regla del juego nunca termina.

Silueta y Proporciones: Se mantuvo el sombrero puntiagudo y desordenado como



Fig. 43. Model Sheet Duende Muñeco. Elaboración propia del autor para este proyecto

elemento unificador de la trilogía de duendes. Sin embargo, su Capa (o Ruana) es la clave, pues está cosida con puntadas torcidas y eternas, dándole la apariencia de un accesorio de carnaval o una muñeca antigua que cubre el cuerpo esquelético y malévolo.

El rostro es el rasgo más crucial. Se adopta una sonrisa cosida, de aspecto cadavérico o de calavera, que simula el bordado de un muñeco. Esta sonrisa es eterna e inmutable, transmitiendo una burla constante. Los Ojos son grandes, vacíos y oscuros, como botones, sugiriendo la falta de alma y el horror que se esconde detrás de la "curiosidad y lo perturbador" que inspira.

Las poses son estáticas y sedentarias, imitando la posición de un muñeco dejado en el piso o esperando ser recogido. Las Manos son pequeñas vendadas o hechas de trapo, aunque son lo suficientemente funcionales para manipular objetos brillantes, reflejando su rol de ladrón.

Concepto Narrativo y Simbolismo

El Duende Juguetón se conceptualiza como un espejo de la inocencia perdida y del peligro de la fascinación, sirviendo como un ancla narrativa para las advertencias del diario.

Todo su físico evoca la inutilidad y la podredumbre: Ropa hecha de tela áspera y sucia; zapatos simples y remendados distintos a los otros duendes (el único que usa calzado), simbolizando su adaptación al entorno doméstico.

Su comportamiento se rige por el juego fastidioso, cuyo objetivo principal es molestar y enfadar a las personas a través de maldades como esconder o mover sus pertenencias. Es importante matizar que, dentro de la taxonomía del mito, no todos los duendes comparten esta naturaleza molesta; algunos son de índole pacífica.

Simbólicamente, se asocia con la burla inocente y la trampa. Su presencia es una advertencia de que, si bien el mito puede parecer inofensivo o atractivo en el fondo esconde la misma malicia ancestral que sus otras formas.

Análisis y Producción de la Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva del Duende Muñeco

La culminación del diseño se plasma en la Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva (Figura 44), operando como un dispositivo metodológico que documenta la infiltración del mito en la cultura popular (la dulcificación del horror).

La ilustración central del Duende Muñeco, sentado con una falsa inocencia, se ve inmediatamente contrarrestada por las anotaciones de Teyuna. El texto personal ("Recordar el juego nunca es del todo inofensivo") junto a la imagen de la criatura genera un efecto de alerta inmediata. La voz de Teyuna advierte que la inocencia es el camuflaje más efectivo del mito.

La hoja utiliza flechas para justificar la intencionalidad de cada elemento de diseño en relación con su función de engaño:

La sonrisa cosida y torcida, eterna, es justificada como el rasgo que lo hace "a la vez curioso y perturbador". Al ser tan extrema, rompe el concepto de un juguete normal y revela la malicia inherente que se burla constantemente.

La ropa hecha de tela áspera, vieja y desgastada con un cascabel (o hebilla) en el sombrero, no solo simula un juguete abandonado sino que también proporciona una firma auditiva. El cascabel contrasta con el silencio del Duende Niño y Viejo, funcionando como un señuelo festivo que atrae a sus víctimas.

Las Manos que están vendadas se justifican como un diseño improvisado que da un aire frágil y artesanal, facilitando el engaño. Los zapatos remendados son un detalle diferencial que enfatiza su rol de infiltrador doméstico, adaptado a los caminos y al piso de las casas.

El cuerpo pequeño se documenta como una estrategia que facilita su capacidad de esconderse y refugiarse en lugares comunes del hogar (rincones, paredes).

Refuerzo de la Credibilidad Metodológica

La diagramación de la hoja refuerza la idea de que Teyuna está analizando un objeto que es a la vez mítico y material. El encuadre

de la ilustración final enfatiza la simulación textil y grotesca, cumpliendo con la función de mediación cultural al presentar el mito con una estética que apela a la convención visual de un juguete antiguo, pero advierte sobre el peligro real que representa.



Fig. 44. Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva Duende Muñeco. Elaboración propia del autor para este proyecto

Animal del Infierno Lobo



Fig. 45. Concept Art Animal del Infierno Lobo. Elaboración propia del autor para este proyecto

Fase Exploratoria

El Animal del Infierno se conceptualiza como la manifestación física del mal, la culpa y el castigo. Su diseño prioriza la agresividad, la rabia y la decadencia infernal, sirviendo como un depredador implacable que atormenta a Teyuna Yat.

El diseño partió de las narraciones que lo describen como un animal con ojos rojos como llamas vivas, pelaje negro como carbón y la capacidad de transformación demoníaca (la sombra del diablo tomando forma de lobo). Esto exigió un diseño que reflejara un ser que está en constante conflicto entre lo canino y lo demoníaco.

La exploración "Un perro negro grandísimo y esos dos le echaban candela... un perrito que cuando fueron llegando... se engrandeció y tapó toda la carretera." (Mario & Ester, Transcripción 01). descartó variantes humanoides y formas caninas genéricas para centrarse en una silueta de lobo, pues esta transmite mejor la ferocidad, la inteligencia y la caza nocturna. La silueta final es larga, esquelética y tensa, dando la impresión de

que el animal está permanentemente en una postura de ataque.

Se exploraron rasgos infernales (cuernos, llamas, colas con púas). El diseño se decidió por integrar estos elementos de forma sutil y orgánica (p. ej., las espinas a lo largo del lomo y la cola con un toque de demonio) en lugar de una transformación completa, manteniendo la silueta de lobo para maximizar el factor sorpresa y la conexión con el folclore local del "Perro del Diablo".

Las poses iniciales se centran en la amenaza inmediata (gruñendo, agazapado, mostrando los dientes), comunicando una rabia visceral y mucho rencor.

Consolidación y Model Sheet

La Model Sheet consolidó el diseño refinando la tensión muscular y los rasgos demoníacos, definiendo al Animal del Infierno como la encarnación del resentimiento que no descansa.

La silueta final se mantuvo esquelética, con costillas marcadas y brazos musculosos, reflejando la idea de que su cuerpo entero



Fig. 46. Model Sheet Animal del Infierno Lobo. Elaboración propia del autor para este proyecto

está tenso por un rencor antiguo. El contraste entre las costillas expuestas y el poderoso lomo refuerza la sensación de una fuerza impulsada por el hambre o la maldad, no por la salud.

La Mandíbula Desmedida (forrada de colmillos largos como cuchillas oxidadas) es el punto focal de la amenaza, reforzando la narrativa de un aliento fétido (azufre y carne putrefacta). Los Ojos son brasas huecas que no brillan, sino que "desgarran la oscuridad", negando la luz y simbolizando la ceguera de la rabia.

Se exploraron y consolidaron las patas largas, curvas y afiladas, asemejándose a cuchillas naturales. Esto justifica la violencia de su movimiento y la necesidad de sus víctimas de resguardarse bajo techos. Su postura es de ataque constante, sin tregua ni descanso.

Concepto Narrativo y Simbolismo

El Animal del Infierno opera en el diario de Teyuna como el espejo de la culpa no resuelta y la presencia del diablo en la tierra.

Su físico evoca el tormento infernal: un perro que es "realidad, el propio diablo tomando forma de lobo". Cada rasgo (pelaje negro, ojos de fuego) es una marca de condena. La ilustración final se presenta como "su retrato" si en verdad es el diablo en cuerpo de fiera.

Su rol narrativo es de cazador de almas culpables. Se rige por la evitación de la luz y el seguimiento de los pecadores. Se manifiesta por el olor a azufre y el sonido de sus pasos, reforzando la urgencia y el miedo.

Análisis y Producción de la Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva del ANIMAL DEL INFIERNO - PERRO LOBO

La Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva (Figura 47) es la pieza clave que culmina la fase de diseño, funcionando como un registro chamánico y forense del horror. Su producción se basa en traducir la experiencia traumática en una taxonomía visual.

La ilustración central del Lobo/Perro, capturado en una postura de ataque constante y tensión muscular, se rodea de anotaciones manuscritas que reflejan la voz de Teyuna. La fusión del dibujo detallado con el texto personal ("Me atormenta pensar si este perro no es más que un emisario o en realidad es el propio diablo tomando forma de lobo") logra un efecto de interrogatorio existencial. El arte final se convierte en un "retrato" del diablo, elevando el diseño a una manifestación de la culpa y el castigo.

La hoja refuerza los hallazgos del concept art y las narraciones mediante flechas y etiquetas que anclan el miedo psicológico en el físico de la criatura:

Se documenta que los ojos "no brillan, arden" y son como "ventanas al abismo". Esto justifica la decisión de diseño de usar fosas oscuras y huecas en lugar de ojos rojos brillantes (explorados en el concept art), enfatizando que el terror proviene de la ausencia de luz y la oscuridad interna.

La mandíbula desmedida, este rasgo no solo se justifica por su función de caza, sino por su componente sensorial: el aliento fétido ("azufre y carne putrefacta"). Esto asegura que el diseño active una respuesta de asco y miedo que va más allá de lo puramente visual.

Las patas largas, curvas y afiladas se comparan directamente con cuchillos naturales. Se justifica su funcionalidad narrativa: son la herramienta que permite al animal herir y por la cual los personajes deben buscar refugio seguro.

Se detalla que el cuerpo entero está "tensado por un rencor" y mantiene una "postura de ataque constante". Esto explica la estructura esquelética y fibrosa, reforzando la

narrativa de un ser que no descansa ni por un momento.

La diagramación de la hoja no solo documenta la anatomía, sino que la utiliza para generar un conflicto moral y una reflexión teológica. Las preguntas de Teyuna ("Si son guardianes, ¿a quién cuidan? ¿Si son castigos, ¿qué falta cometimos?"), colocadas junto a la ilustración, transforman el dibujo en un dispositivo de análisis del pecado. Esto cumple la función metodológica de la tesis, presentando un diseño que es riguroso, pero que, a través de la voz narrativa, se eleva a la categoría de documento chamánico y teológico.



Fig. 47. Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva Animal del Infierno Lobo. Elaboración propia del autor para este proyecto

Animal del Infierno Mono

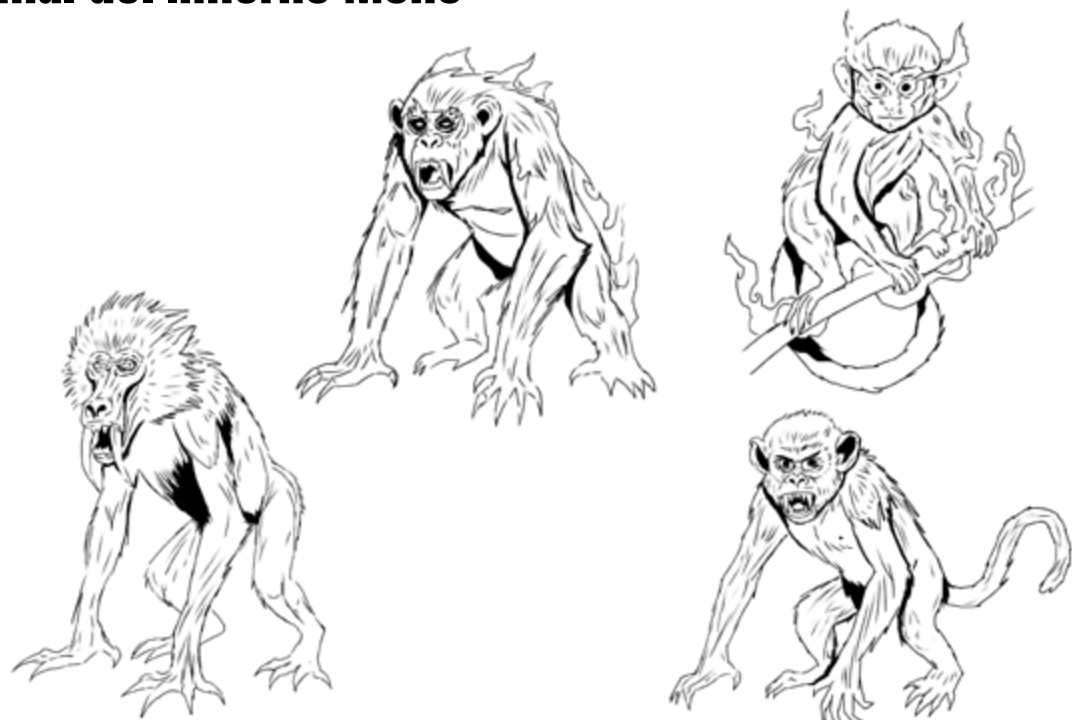


Fig. 48. Concept Art Animal del Infierno Mono. Elaboración propia del autor para este proyecto

Fase Exploratoria

Esta variante se concibe como el cazador de sombras y el caminante del umbral. Su diseño se enfoca en la mutación y la crueldad primal, diferenciándose del Lobo por su velocidad acrobática y el objetivo específico de robar la voz y el espíritu.

El concepto surgió de la descripción de un ser que "con otro veyes que vieron como un mico negro que se balanceaba y esas guaguas tapaban el camino" (Mario & Ester, Transcripción 01). La narrativa clave es su habilidad para dejar los brazos de su víctima tiesos y su aparición en el túnel del guadual, un lugar de emboscada.

El concept art se centró en la figura de un primate ágil y flaco (tipo babuino o mono araña), pues esta transmite la habilidad de trepar y saltar con violencia. Esto contrasta con la postura baja y firme del Lobo, enfatizando el peligro que viene desde arriba.

Se optó por un cuerpo flaco, peludo y torcido, con la piel erizada como espinas de monte. La cabeza es ligeramente más grande en proporción al cuerpo, con un cráneo

visible que potencia la sensación de malicia sin intelecto.

El bocetaje de la cara se enfocó en una expresión de grito y burla, utilizando un hocico prominente con colmillos. La pose final se decantó por una lista para saltar, con el cuerpo encorvado, pero con la energía reprimida.

Consolidación y Model Sheet

La Model Sheet consolidó el diseño como un ser que no pertenece a este plano, cuya agilidad es sobrenatural y maligna.

La silueta se definió por extremidades extremadamente largas y delgadas. Las Patas son curvas y negras como clavos de forja, diseñadas para el agarre y el desgarrar (carne, piedra y alma). El contraste entre su cuerpo encorvado y su capacidad de saltar con violencia subraya la imprevisibilidad de la amenaza. Se realizó un hocico con colmillos de azufre, siendo el centro de su ataque. Su aliento fétido (podrido y azufre) se convierte en el arma que roba la voz y deja mudos a los que toca.



Fig. 49. Model Sheet Animal del Infierno Lobo. Elaboración propia del autor para este proyecto

La expresión es de rabia constante y burda.

Los Ojos son círculos huecos y pálidos que se encienden como carbones vivos. Se define que estos ojos "no iluminan, queman" y son "señales de condena", indicando que la criatura es un sirviente o un espíritu enviado para castigar.

Concepto Narrativo y Simbolismo

El Animal del Infierno (Mono) se conceptualiza como la forma mutante del Diablo, un mensajero disfrazado que camina entre nosotros para cazarnos y juzgarnos.

Su diseño evoca un ser que cambia de piel constantemente ("un cambiador de pieles"), sugiriendo que la maldad nunca tiene una forma estática. La piel erizada y la apariencia flaca y torcida refuerzan la idea de un ser que está en proceso de descomposición y regeneración constante.

Su comportamiento se guía por la paralización. Su mordida no busca alimento, sino anular la voz y el espíritu. Opera como un "caminante del umbral" que nunca toca la puerta y cuyas pisadas se escuchan fuera de

la choza de Teyuna

Simbólicamente, representa la parálisis del miedo y la pérdida de la capacidad de gritar o pedir ayuda. La frase de Teyuna: "¿Qué castigo merecíamos para que enviaran a esta criatura?" eleva al diseño de criatura a herramienta de juicio divino.

Análisis y Producción de la Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva del ANIMAL DEL INFIERNO - MONO

La Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva (Figura 50) es la pieza final que documenta la naturaleza mutante y paralizante de esta criatura, funcionando como un registro de la caza y el juicio.

La ilustración central, con el mono en una pose de amenaza inmediata, se ve inmediatamente enmarcada por la pregunta de Teyuna: "¿Qué castigo merecíamos para que enviaran a esta criatura?".

La fusión del dibujo grotesco con el texto personal convierte el análisis anatómico en una reflexión moral.

La hoja utiliza flechas para justificar la intención de cada elemento de diseño en relación con su función:

Se documenta su función narrativa: "Son señales de condena" y "se asoman por ellos" los espíritus. Se refuerza que el brillo de sus ojos no es luminoso, sino quemante, consolidando la idea de un ser de origen infernal.

Este rasgo se justifica como un arma que no busca alimentarse. La descripción de que su mordida "arranca voz y espíritu" traduce el efecto mitológico de la parálisis y la mudéz en un rasgo anatómico concreto.

La descripción de que las patas "desgarran carne, piedra y alma" y que su rasguño "anuncia desgracia" justifica su diseño largo, curvo y negro, elevando su capacidad de herir de lo físico a lo metafísico (el frío de la muerte que deja en el cuerpo).

La descripción de la "piel erizada como espinas de monte" y su caminar encorvado pero saltando con violencia justifica el diseño esquelético y fibroso, reforzando su rol como una criatura del monte que está trenzada con el peligro del entorno.

La anotación manuscrita clave "Si cambia de piel, ¿cuántas veces ya lo habrás visto sin reconocerlo?" refuerza la premisa del diseño como una entidad mutante y asegura la verosimilitud de las diferentes formas (Lobo y Mono). Esta justificación final cumple con la función de mediación cultural al presentar al mito como una amenaza flexible e inteli-

gente, que requiere un ojo entrenado (el de Teyuna) para ser documentada.



Fig. 50. Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva Animal del Infierno Mono. Elaboración propia del autor para este proyecto

Animal del Infierno Toro

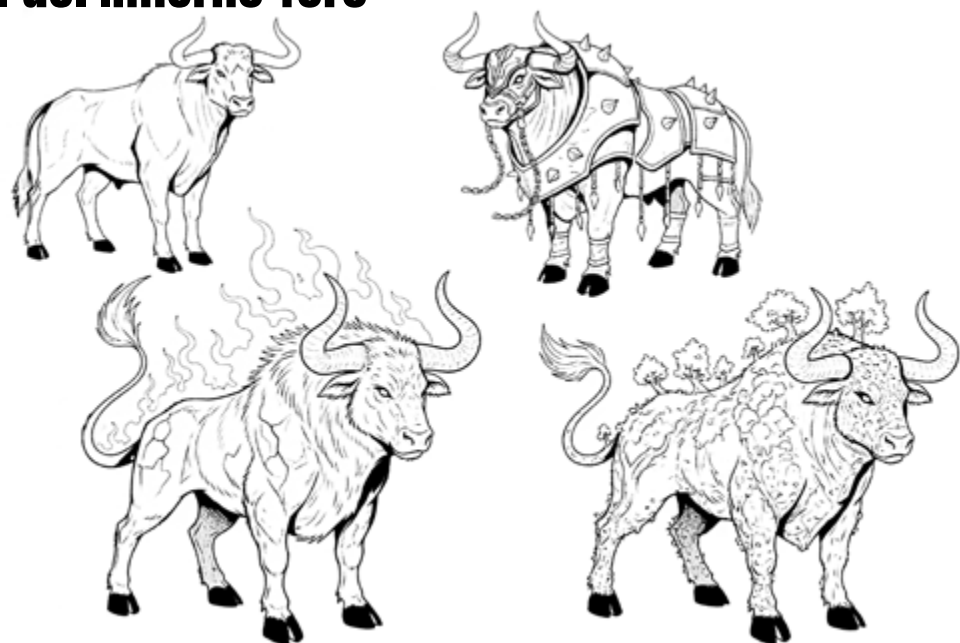


Fig. 51. Concept Art Animal del Infierno Toro. Elaboración propia del autor para este proyecto

Fase Exploratoria

Esta variante se conceptualiza como un "Cazador del Umbral" de naturaleza elemental, siendo una manifestación de la furia y el fuego del inframundo. Su diseño busca transmitir una presencia superior a la humana y una masa corporal que altera el entorno.

El concepto se basa en las descripciones de una Vaca Ambulante "Una vaca grandísima. Es una aparición o visión que se cruza en el camino para atormentar o marear a las personas"

La exploración se centró en la silueta de un toro bravo con una espalda alta y musculatura masiva, la cual simboliza la fuerza incontenible y el fuego interno.

Se exploró la idea de fuego visible (armadura, llamas en el lomo). El diseño se decantó por un fuego contenido, manifestado en la curvatura alta del lomo y las llamas brotando de la base de los cuernos y los ojos. Esto lo hace más siniestro y elemental, como una fuerza telúrica.

Las poses se enfocaron en una posición de

carga lenta y deliberada, con la cabeza alzada para enfatizar los cuernos llameantes y la presencia imponente, comunicando que no necesita correr, pues la tierra tiembla con él.

Consolidación y Model Sheet

La Model Sheet consolidó el diseño como un heraldo del infierno, cuya fuerza no es solo muscular, sino también mágica.

La silueta se mantuvo negra y monolítica, con un lomo curvado y musculoso. Se enfatizó que no es un toro normal, sino una entidad que es más grande que un hombre y con una presencia que paraliza. Esta masa simboliza el peso de la condena y el juicio.

El rostro es el punto de enfoque del fuego. Los Ojos se definen por un "resplandor maldito" que "no solo quema, sino que ciega". Esto eleva el diseño, justificando que su mirada provoca una fiebre interna y ceguera en quien se cruza con él, no solo un simple ardor. Los cuernos se diseñan grandes y con la base envuelta en llamas.

Se consolidó la idea de que sus Patas no son pezuñas comunes, sino brasas endurecidas. Esto justifica que, cada vez que golpean



Fig. 51. Model Sheet Animal del Infierno Toro. Elaboración propia del autor para este proyecto

el suelo, levantan chispas, materializando la narrativa de que "el mismo infierno quisiera brotar de la tierra" con cada paso.

Concepto Narrativo y Simbolismo

El Animal del Infierno (Toro) opera en el diario como el punto culminante de los "Cazadores del Umbral", siendo la forma más temida y la que conduce al cuestionamiento final de Teyuna.

Su físico es la manifestación de una furia reprimida. La Cola se mueve como un látigo, cargada de fuerza y rabia, dejando marcas que parecen quemaduras. Las patas dejan solo tierra quemada con olor a azufre, confirmando que esta criatura no es de este mundo.

Su rol es de cazador ciego y juicio total. No necesita emboscar; simplemente se para en medio del paso. Teyuna comprende que este ser no tiene un solo rostro, ni una sola historia, y que caza a los que abrían puertas que no debían abrirse.

El diseño final y su leyenda llevan al cuestionamiento fundamental de la tesis: "El lobo de ojos brasas, el mono y el toro de fuego...

¿no son acaso la misma sombra cambiando de piel? ¿Tal vez no sean tres, sino uno que aprende a disfrazarse según el miedo de quien lo mira?" Esta reflexión convierte el diseño en una metáfora de la maldad adaptable.

Análisis y Producción de la Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva del ANIMAL DEL INFIERNO - TORO

La Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva (Figura 52) es la pieza final que cierra el ciclo de los Cazadores del Umbral, funcionando como una taxonomía del poder bruto e infernal.

La ilustración central del Toro, con su masa imponente y su mirada cegadora, está rodeada por las anotaciones que actúan como una advertencia ritual. La voz de Teyuna no solo describe, sino que clasifica la amenaza. El texto final sobre la identidad de los tres animales refuerza la complejidad de la investigación chamánica.

La hoja utiliza flechas para justificar la intencionalidad del diseño como un punto de conexión entre el inframundo y la tierra:

Ojos: Se justifica que el "resplandor maldito" no solo quema, sino que ciega, y que cruzarse con él hace que "quien se cruce con su mirada arde en fiebre". Esto ancla la estética en el efecto psicológico y físico del mito.

Patas: La descripción detallada de las pezuñas como "brasas endurecidas" que levantan chispas justifica la decisión de diseño de darle una textura dura y oscura, y materializa el concepto de que el infierno brota del suelo con cada uno de sus pasos.

Cola: Se justifica que la cola es un arma que se mueve como un látigo cargado de fuerza y rabia, dejando "marcas que parecen quemaduras". Este detalle refuerza la idea del Toro como un instrumento de castigo físico y permanente.

Lomo Curvo: Se documenta que el lomo se curva "demasiado alto" como si llevara un "fuego contenido". Esto justifica la musculatura exagerada y sirve como ancla visual para la narrativa del poder elemental e iracundo del animal.

La pieza cumple con la función metodológica al establecer una categoría unificada (los Cazadores del Umbral) a través de la pregunta final: "¿Son tres animales de la misma criatura o heraldos distintos del mismo infierno?" Esta pregunta, colocada en el arte final, demuestra que el proceso de di-

seño y documentación visual de Teyuna no termina en el dibujo, sino que conduce a una reflexión profunda sobre la naturaleza adaptable y mutante del mal en el folclore del Cauca.



Fig. 52. Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva Animal del Infierno Toro. Elaboración propia del autor para este proyecto

Visualización de Síntesis y Justificación de la Forma

Esta criatura no es una variante, sino la Manifestación de Síntesis (o el Umbral) de los tres Cazadores (Lobo, Mono, Toro). Su diseño se basa en la fusión de las siluetas precedentes, representando la naturaleza amorfa, cambiante y última del mal que Teyuna Yat debe enfrentar.

El diseño de esta figura surgió orgánicamente del relato de Teyuna, donde la criatura “se doblaba sobre sí misma, cambiando de piel con cada respiración” hasta adoptar una “silueta de hombre muy alto, sin forma clara”.

La justificación de su forma es la no-forma. Teyuna concluye: “No está solo en el bosque, no emergió un animal. No esta vez. Emergió una figura sin forma clara: lobo, mono, sombra”. El diseño se convierte en la visualización de esta conclusión narrativa.

La Síntesis Visual: El arte final (figura 53 es la materialización de la confusión mental y el trauma. Se superponen las siluetas principales: la fuerza y los cuernos del Toro, la ferocidad y el pelaje del Lobo, y la agilidad y la expresión de Mono, todas fusionadas en una sombra gigantesca y encadenada.

Postura del Conflicto: La figura adopta una postura humanoide (erguida), simbolizando el desafío intelectual que Teyuna debe enfrentar (la voz que dice: “Ellos me pertenecen. Pecan. Mienten. Son mis presas”), pero sus extremidades conservan la fuerza bruta de las bestias.

Consolidación del Concepto (La Fusión del Trauma)

En lugar de definir rasgos clave por bocetos, esta fase se centra en la lectura de la fusión y cómo el humanoide se convierte en un símbolo del miedo multiplicado.

El Color Negro (o negro obsidiana) es el único color definido, representando la oscuridad y la ausencia de forma. Las cadenas que atan las muñecas y los cuernos simbolizan la carga de la condena que las tres bestias arrastran consigo.

Los ojos son dos puntos de fuego blanco y plano que contrastan con la masa negra. Estos ojos sin forma reflejan la sensación de que Teyuna “no recordaba su forma, pero esto es lo que viene a mi mente cuando trato de dibujarlo”.

El humanoide es la materialización de la pregunta final: “La forma nunca es fija, cada trazo revela lo que quiere mostrarme, no lo que es”. El diseño es, por lo tanto, el retrato de la mutación y la mentira del Diablo.

Concepto Narrativo y Simbolismo

El Humanoide es el punto de quiebre en la investigación de Teyuna, obligándolo a convertirse en Guardián.

Es el Desafiante Final. La criatura emerge en el momento en que Teyuna está sanando a otros (leyendo sueños, cuidando cosechas), obligándolo a dejar el rol de chamán-sanador por el de Guardián/Guerrero.

La conversación con el ser refuerza su naturaleza superior: “¿Por qué los salvas, curandero? —me dijo sin mover labios.” Ya no es un animal atacando por instinto, sino un ser que cuestiona el propósito moral de Teyuna.

El humanoide simboliza la herencia de la maldad y la carga de la deuda. Teyuna comprende que el mal tiene “muchas formas”, y que su única defensa es la piedra negra (el amuleto) que utiliza para repelerlo.



Fig. 53. Model Sheet Animal del Infierno Humanoide. Elaboración propia del autor para este proyecto

Análisis y Producción de la Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva del ANIMAL DEL INFIERNO - HUMANOIDE

La Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva (Fig. 53) es la prueba visual de la conclusión de Teyuna sobre la naturaleza del mal. No es un diagrama, sino un retrato del trauma.

La ilustración central es una composición caótica y oscura que fusiona las tres cabezas y cuerpos. El texto manuscrito lo aclara: “La forma nunca es fija, cada trazo revela lo que quiere mostrarme, no lo que es.” Esta negación de la forma se convierte en la justificación metodológica del dibujo: es la visualización de la verdad chamánica, no de una anatomía concreta.

Fusión de Formas: La superposición de las cabezas de Lobo, Toro y Mono justifica la idea de la amenaza omnipresente y la mutación. Es el miedo multiplicado en una sola figura.

Las cadenas son un elemento simbólico

que no atan a la criatura, sino que están rotas o sueltas. Justifican la idea de que la bestia es libre para manifestarse, pero arrastra el peso de su condena eterna.

Los ojos son los únicos rasgos brillantes y se justifican por el texto: “ojos como carbones”. Son la prueba de la presencia infernal en medio de la sombra amorfa.

La pieza cumple con la función metodológica al establecer que el arte final no es solo un dibujo, sino el registro del “último encuentro” y el testimonio de la madre que curó al niño. Cierra el ciclo de los Cazadores con la frase “Ahora me sé cómo se manifiesta. Qué busca. Qué teme. Y tengo la piedra. Y tengo la palabra. Mientras me quede voz, caminaré estas tierras. Yo soy guardián. No soy héroe. Pero sí un protector.”, validando el diseño como la visualización de la misión final y la transformación de Teyuna.

La Llorona - Muerto viviente



Fig. 54. Concept Art La llorona muerto viviente. Elaboración propia del autor para este proyecto

Fase Exploratoria

La Llorona se concibe como una entidad espectral del duelo, siendo la manifestación de la tragedia de la guerra y la pérdida infantil que permea la historia del Cauca. Su diseño prioriza la decadencia física, la desproporción gótica y el silencio del dolor.

Se basa en historias que surgieron del entorno del autor cuando era niño, particularmente aquellas asociadas con un río cercano, donde, según la creencia popular, se podían escuchar los llantos de la entidad. De estos recuerdos surge la imagen de una mujer fantasmal que parece muy alta y delgada, con un cuerpo cubierto de barro y vestida con harapos oscuros. La premisa que impregnaba estas historias, y que constituye el personaje, era una advertencia colectiva: si escuchas el llanto, no corras. El instinto te llevará al agua, y no siempre hay un camino de regreso.

La exploración se enfocó en una figura delgada y desproporcionada, evocando una sensación de elevación fantasmal y fragilidad extrema. La verticalidad de la figura y la

longitud exagerada de los brazos y el cabello acentúan su naturaleza espectral y su conexión con el abismo de la quebrada.

Textura del Sufrimiento: Se decidió que el diseño debía evocar la sensación de humedad, frío y descomposición. Los harapos son la clave, pues deben verse pegados al cuerpo, goteando, y la tela "no parece tela, sino sombra prendida a la piel".

La Expresión Silenciosa: Se exploraron rostros de grito desgarrador, pero la model sheet se decantó por un rostro de tristeza muda, con una boca pequeña. El terror reside en la mirada ausente que no llora, sino que irradia un dolor que "absorbe" al espectador.

Consolidación y Model Sheet

La Model Sheet consolidó el diseño como la encarnación del dolor eterno que habita en las riberas de los ríos, donde el duelo es perpetuo.

El Cuerpo es Delgado y desproporcionado, más alto de lo normal. La piel se define como estirada, húmeda y fría, como si hubiera estado bajo el río demasiado tiempo. Esta



Fig. 55. Model Sheet La llorona muerto viviente. Elaboración propia del autor para este proyecto

desproporción gótica eleva la amenaza de lo físico a lo psicológico.

Los Ojos son Cavidades Negras sin fondo. Se establece que "no brillan, no lloran, solo tragan la luz", como pozos abiertos en el rostro. Esto refuerza el concepto de que ella es el "abismo" que se lleva a quienes la miran.

Las Manos son Huesudas, demasiado largas, y están crecidas torcidas, como ramas que crujen como madera seca. La uña es curva, oscura y semejante a espinas. Esto la une al entorno (la quebrada) y justifica su capacidad para "arrastrar y agarrar" sin soltar. La

Se exploraron rostros de grito desgarrador, pero la model sheet se decantó por un rostro de tristeza muda, con una boca pequeña. El terror reside en la mirada ausente que irradia un dolor que "absorbe" al espectador.

Concepto Narrativo y Simbolismo

La Llorona se conceptualiza como la figura femenina más trágica, siendo el eco de las madres que perdieron a sus hijos en conflictos o desastres (una referencia directa a los conflictos del siglo XX mencionados en

el diario).

Su físico es la materialización de la muerte por ahogamiento y exposición. Sus harapos son el vestigio de una vida pasada. El origen de su llanto se plantea como un cuestionamiento fundamental: "¿La Llorona vino por sus hijos o por los hijos arrebatados en la guerra? ¿Es eco de una sola madre o de todas?"

Su comportamiento se rige por la búsqueda y la desesperación. Su llanto confunde al oyente, haciéndole sentir una "plaga de tristeza" que no puede huir del agua.

Simbólicamente, se asocia con el agua fría y el lodo. Es la representación del dolor incesante y el peligro de la quebrada. La advertencia es clara: "El duende trata de seguirte... La Llorona, en cambio, quiere que te quedes con ella".

Análisis y Producción de la Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva de La Llorona - Muerto viviente

La Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva (Fig 56) es la pieza clave que documenta la textura del horror y la tristeza de esta figura mítica, operando como un registro del duelo eterno.

La ilustración central, con su figura alta y hundida, se ve inmediatamente impactada por el texto manuscrito que establece la amenaza: "Si escuchas el llanto, no corras. El instinto te llevará al agua y allí no siempre hay regreso". Esto convierte el dibujo en un mapa de peligro y una advertencia personal de Teyuna.

La hoja utiliza flechas para justificar la intencionalidad del diseño como un punto de conexión entre la muerte y el agua:

La descripción de los ojos como "cuevas negras sin fondo" que "tragan la luz" justifica la estética de vacío. Este detalle refuerza la idea de que su mirada no ataca con calor (como el Toro), sino con absorción y desesperación, siendo el dolor su arma principal.

Se justifica que el cuerpo es "delgado, desproporcionado" y la piel "húmeda y fría, como si hubiera estado bajo el río demasiado tiempo". Esto ancla el diseño a su entorno (la quebrada) y establece una materialidad espectral de ahogamiento y abandono.

Los harapos "oscuros, goteando" que "no parecen tela, sino sombra prendida a la piel" justifican la textura sombría del dibujo y refuerzan su naturaleza espectral y su falta de descanso.

Las manos huesudas, largas y torcidas se justifican por su sonido: "Crujen como madera seca" al moverse. Este detalle sonoro, unido a su parecido con ramas secas, convierte su movimiento en un elemento de horror sensorial, demostrando que el diseño fue concebido para ser experimentado en múltiples sentidos.

La pieza cumple su función metodológica al cerrar con la pregunta: "¿La Llorona vino por sus hijos o por los hijos arrebatados en la guerra? ¿Es eco de una sola madre o de todas?" Esta pregunta, colocada junto al di-

bujo, demuestra que la ilustración es un catalizador para la reflexión histórica y social, asegurando que el diseño final no solo es un registro mítico, sino también un documento de la memoria y el conflicto en el diario de Teyuna Yat.



Fig. 56. Model Sheet La Llorona muerto viviente. Elaboración propia del autor para este proyecto

La Llorona - Ánima Mexicana



Fig. 57. Concept Art La Llorona Ánima Mexicana. Elaboración propia del autor para este proyecto

Fase Exploratoria

Esta variante se conceptualiza como un ánima errante y desprendida de la tierra, que vaga por el mundo impulsada por un dolor más allá del entendimiento humano. Su diseño se basa en el espectro clásico influenciado en películas (como La Llorona de 2006). Su prioridad es el vacío, la ingravidez y el contacto gélido.

El concepto se origina en el recuerdo familiar y cinematográfico, donde la figura de La Llorona es una mujer que se "volvió loca de dolor" y cuyo cuerpo parece "trapo de piso mojado" o "humo prendido en la forma de mujer".

La exploración se centra en una figura flotante y vertical, muy alta y delgada, cubierta por harapos que "cuelgan en marañas sin viento". Esto refuerza la idea de que "no pesa ni moja".

El rostro se define por la ausencia de vida. Se opta por cavidades negras y una boca pequeña o ausente, enfocando el terror en la mirada ausente que no llora, sino que irradia el dolor que absorbe.

Consolidación y Model Sheet

La Model Sheet consolida el diseño como la encarnación de un dolor transferido y eterno.

El Cuerpo es Delgado y etéreo, con el vestido definido como "sombra prendida a la piel". Se establece que su andar no deja huellas, lo que justifica la textura sombría del dibujo final.

Los Ojos son huecos y pozos negros que no reflejan nada. Su efecto es justificado narrativamente: "tragan la luz" y quien los mira se asoma a la muerte.

Las Manos son huesos alargados, demasiado largos y delgados. La clave es su función: "no tocan, atraviesan", dejando un frío que se siente hasta los huesos, materializando su naturaleza espectral y el recuerdo del "frío de piedra de río" que su madre narraba.



Fig. 58. Model Sheet Ánima Mexicana. Elaboración propia del autor para este proyecto

Concepto Narrativo y Simbolismo

La Llorona (Ánima) se conceptualiza como la figura de la tragedia transcultural, un eco del dolor que se hereda.

Apariencia Física (El Cuerpo Vacío): Su físico es la materialización de un dolor tan grande que desprendió al ser de su propia humanidad. El diseño evoca la frase: "mi madre no era mujer, era un ánima perdida que solo recuerda el dolor de haber sido".

Comportamiento y Obsesión: Su existencia se reduce a vagar por el mundo, llorando y robando niños que se parecen a los suyos. Aparece cuando el lamento la corta la noche.

Simbolismo (La Culpa Heredada): El diseño simboliza la fuerza de la culpa y la memoria. El llanto se convierte en un llamado personal que Teyuna siente "por mi culpa", convirtiendo la criatura en un dispositivo de análisis del miedo que se transmite entre generaciones.

Análisis y Producción de la Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva de La Llorona - Anima Mexicana

La Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva (Fig. 59) documenta la textura incorpórea y el lamento silencioso de esta figura.

La ilustración central, que parece flotar sobre el suelo, está enmarcada por el texto que define su naturaleza: "Esta Llorona no se siente de carne ni de río, sino de aire frío y pena vieja. Su cuerpo parece flotar dentro del vestido roto". Esto justifica la estética fantasmal.

Justificación de Elementos Críticos (Análisis Descriptivo).

La hoja utiliza flechas para justificar la intencionalidad del diseño como una entidad de vacío y lamento:

Se establece la función narrativa de los ojos como "pozos negros que no reflejan nada", siendo un terror de vacío que te hace asomarte a la muerte.

Se justifica que las manos "no tocan, atraviesan", dejando un frío que se siente hasta los huesos. Este detalle valida el diseño de huesos alargados envueltos en sombra y su función de atrapar sin ser físicas.

Se describe que el cabello "cuelga en marañas largas" y "aún guarda la humedad del cementerio". Esto justifica la textura oscura y sucia, vinculando la criatura a un lugar de pérdida y duelo.

La anotación "Su andar no deja huellas, es un arrastre de viento y polvo" es el ancla que justifica el dibujo de la figura sin pies claros, reforzando su estado espectral.

La pieza cumple con la función metodológica al demostrar que la ilustración es el registro de una memoria transferida y temida. La anotación "Así me la contaba mi madre: no era mujer, era un ánima perdida que solo recuerda el dolor de haber sido" asegura que el diseño se justifica tanto por el folclore popular como por la memoria familiar y la influencia cultural externa, elementos clave en la metodología de Teyuna.



Fig. 59. Model Sheet La Llorona Anima Mexicana. Elaboración propia del autor para este proyecto

El Guando- Muerto en Vida

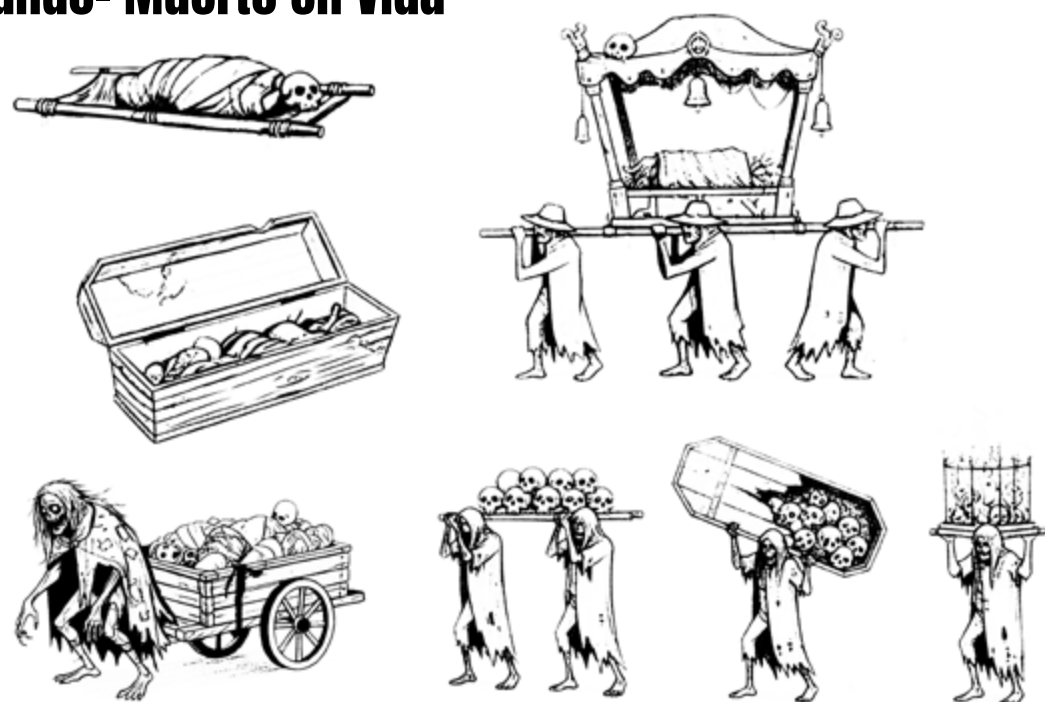


Fig. 60. Concept Art El Guando- Muerto en Vida. Elaboración propia del autor para este proyecto

Fase Exploratoria

El Guando se conceptualiza como un “Cazador del Umbral” en forma de cortejo fúnebre, siendo la personificación del castigo eterno y el juicio ritual. Su diseño se enfoca en la macabra dicotomía (vida y muerte, carne y hueso) y la lentitud inevitable.

El concepto se basa en el relato “El guando —una especie de camilla o andamio hecho de tablas o de guadua picada, que se utilizaba en las regiones rurales para transportar a los difuntos, cubriéndolos con una manta o sábana— va acompañado de varias personas, que generalmente son los cargueros del muerto, formando una tétrica procesión en la víspera de los difuntos” (TodaColombia, s. f.). La clave es su naturaleza ritual: transportan a los muertos que nadie lloró.

La exploración se centró en la figura del portador, priorizando el diseño dual de un ser mitad vivo (cubierto por harapos) y mitad esqueleto. La silueta es larga, esbelta y tambaleante, pero nunca cae, reforzando su naturaleza de condenado obligado a caminar.

Se optó por un sombrero de ala ancha que proyecta una sombra total sobre el rostro. El propósito es negar la identidad (“Dicen que no tienen rostro”) y crear un vacío bajo la sombra donde “cada quien ve la forma de su propia muerte”.

El bocetaje explora las diferentes cargas (ataúdes, calaveras, camillas), enfatizando que su misión es siempre transportar la muerte o la culpa.

Consolidación y Model Sheet

La Model Sheet consolidó el diseño como la materialización de la culpa y el castigo ritual, definiendo su estética de descomposición y servicio forzado.

El Cuerpo es mitad sombra, mitad cadáver. Las Piernas son Delgadas y tambaleantes, hundiendo los pies en la tierra “como si no pertenecieran del todo a este mundo”. Esta lentitud y dificultad en el paso refuerza el concepto de castigo físico y eterno.

Bajo el sombrero se revela un cráneo reseco, cubierto a medias por pellejo endurecido. Se confirma que “no hay ojos, solo cuencas vacías que parecen moverse”. El terror resi-



Fig. 61. Model Sheet El Guando- Muerto en Vida. Elaboración propia del autor para este proyecto

de en la ausencia de mirada y la posibilidad de que, como vio Teyuna, pueda haber “uno sonriéndome”.

El Crujido es su rasgo sonoro: “Cada movimiento cruje como madera podrida, como si arrastrara siglos de entierros mal cerrados”. Esto justifica la apariencia seca y descompuesta de su cuerpo y vestimenta.

Concepto Narrativo y Simbolismo

El Guando se conceptualiza como el encargado del inframundo, cuya presencia atrae la energía de la ceremonia fúnebre, llevando consigo a las almas olvidadas.

Sus harapos negros y gastados simbolizan el luto sin fin. Su cuerpo es un recordatorio de que el castigo no perdona la carne. La sensación de “suelo queda frío, como cementerio recién abierto” es el ancla sensorial de su presencia.

El Guando es el guardián de la deuda. Su aparición es siempre un juicio silencioso. El canto de “chiquiquí” y el sonido del rosario indican la presencia de una ceremonia macabra y eterna.

El Guando simboliza la responsabilidad

de la memoria. La frase: “Si los cargueros no tienen rostro, ¿será porque son los muertos que nadie lloró?” eleva al diseño a una metáfora de la injusticia y la violencia social (los muertos olvidados de la guerra).

Análisis y Producción de la Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva del El Guando- Muerto en Vida

La Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva (Fig. 62) es la pieza final que documenta la macabra anatomía y el juicio de esta figura, siendo el cierre más oscuro de la taxonomía de Teyuna.

La ilustración central, que combina la mitad oscura (manto) y la mitad esquelética (cuerpo), está enmarcada por la pregunta de Teyuna: "Si los cargueros no tienen rostro, ¿será porque son los muertos que nadie lloró?". Esto convierte el análisis anatómico en un cuestionamiento ético y social.

La hoja utiliza flechas para justificar la intencionalidad del diseño como una entidad de tránsito y castigo:

Se detalla el cráneo reseco y las cuencas vacías, justificando su falta de vida. El sombrero (pico de pato) proyecta la sombra que niega el rostro, validando el origen oral del mito. La advertencia "Nunca se debe cruzar la mirada con el fuego bajo sus sombreros" refuerza la regla de no verlo.

Se justifica que la mitad calavera, mitad cuero viejo representa la dualidad de su castigo. El sonido de su cuerpo (el crujido como madera podrida) es el ancla sonora que justifica su textura visual seca.

Se documenta que las piernas son Delgadas y tambaleantes, pero "nunca caen", y que el suelo queda "frío, como cementerio recién abierto". Esto justifica la postura inestable como una condena al caminar eterno.

La pieza cumple con su función metodológica al establecer que el Guando es la personificación del "descanso negado". El texto de Teyuna al pie ("Este no es el final, solo una pausa en el interminable de lo desconocido") utiliza la ilustración para demostrar que el diseño es la materialización de la pena y la eternidad del castigo.

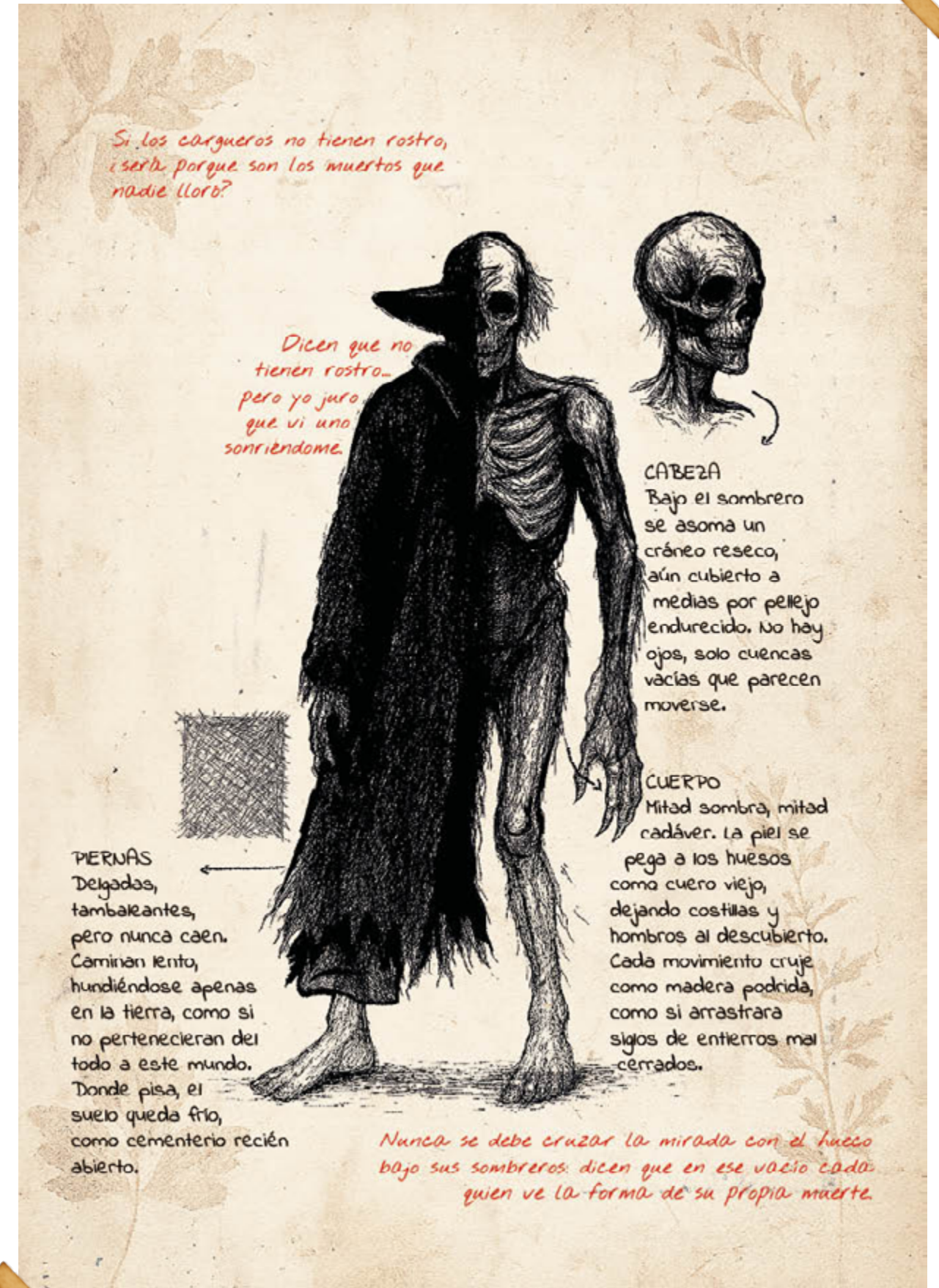


Fig. 62. Model Sheet El Guando- Muerto en Vida. Elaboración propia del autor para este proyecto

El Guando- Fantasma



Fig. 63. Concept Art El Guando- Muerto en Vida. Elaboración propia del autor para este proyecto

Fase Exploratoria

El Guando Fantasmal se conceptualiza como la condena de la avaricia y el egoísmo, siendo la manifestación de un "alma sin descanso" que no puede ascender. Su diseño prioriza la incorporalidad, la textura de la sombra y la ausencia de voz y rostro.

El concepto surge del relato de un Guando que es un ente que robaba a los muertos en silencio, dejando como única evidencia las pisadas de pollitos amarillos. De este relato se extrae la premisa de la "invisibilidad de la condena" y su correspondiente "prueba del castigo". El testimonio detalla que lo precede un pájaro gigante e infernal —denominado "pájaro pollo"— que emite un silbido, y que su manifestación consiste en una procesión de luces con una musiquita y muñequitos en la orilla, configurando una compleja escena sensorial. (Manuel Antonio Anaya Tose, Transcripción 04).

La exploración se centró en una figura etérea y alargada, cubierta por una textura de hebras largas y pesadas que simulan un manto o harapo. Su apariencia es la de una

sombra húmeda y pesada, que no es piel ni ceniza, sino "algo intermedio".

Se priorizó el cráneo (símbolo universal de la muerte) para la cabeza, pero envuelto en hebras. El cuerpo es esquelético y alargado, enfatizando su estado de penitencia eterna (siempre cargando el peso de su egoísmo pasado).

El diseño debe incorporar la única marca física que deja: la bandada de pollitos amarillos. Estos pollitos, que "picotean el suelo sin caminar en círculos", son el cebo irónico que atrae a la gente, siendo la prueba de su trampa.

Consolidación y Model Sheet

La Model Sheet consolidó el Guando Fantasmal como una fuerza de la naturaleza que devora la luz y la alegría, definiendo su textura como la manifestación de la culpa.

Silueta y Proporciones (Peso Espectral): La silueta es de una figura que se mueve sin viento, con hebras largas, sucias y pesadas que caen al suelo. El cuerpo, aunque esquelético, parece arrastrar una carga invisible,



Fig. 64. Model Sheet El Guando- Muerto en Vida. Elaboración propia del autor para este proyecto

reflejando la condena de la avaricia y la indiferencia.

El Cráneo se presenta abierto y sin lengua. Se documenta que, cuando el viento lo atraviesa, produce "un eco como de un río interior". Esto lo convierte en un canal de sonido espectral, siendo su voz la resonancia del vacío.

Las Manos son largas, rígidas, con uñas negras. El diseño se justifica por el detalle de que "las palmas tienen marcas como caminos o cicatrices", simbolizando la ruta sin retorno que tomó el alma egoísta en vida.

Concepto Narrativo y Simbolismo

El Guando (Fantasma) se conceptualiza como la "condena de la comunidad, un pecado por desprecio de los que necesitan ayuda"

Apariencia Física (La Sombra Húmeda): Su físico no es piel ni ceniza, sino "tierra húmeda" con grietas y un resplandor tenue en su interior. Su leyenda "se alimenta de nuestro egoísmo". Esta materialidad efímera justifica su capacidad de aparecer y desaparecer.

Comportamiento y Rol: Opera como "El Recogedor", buscando almas egoístas. El silencio es su arma: "Siempre abierto sin lengua".

El diseño final simboliza la carga eterna. El Guando es un recordatorio visual de que la "verdadera defensa... no es un amuleto sino la conciencia limpia".

Análisis y Producción de la Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva del Duende Viejo

La Hoja de Ilustración Anatómica/Descriptiva (Fig. 65) es la pieza final que documenta la condena del egoísmo y la naturaleza incorpórea de esta figura.

La ilustración central, envuelta en hebras de sombra, se ve inmediatamente impactada por el texto manuscrito: "Esta leyenda se alimenta de nuestro egoísmo. Y ahora, tengo la prueba de que lleva años cazando aquí". Esto convierte el dibujo en un registro personal y acusatorio de Teyuna.

La hoja utiliza flechas para justificar la intencionalidad del diseño como una entidad de vacío y castigo:

Textura del Cuerpo (Algo Intermedio): La descripción de "No es piel ni ceniza, sino algo intermedio. Huele a tierra húmeda" justifica la textura granulada y oscura del dibujo. Este detalle valida que la criatura es una manifestación de la descomposición moral, no solo física.

Se documenta que la cabeza, "Siempre abierta, sin lengua", produce "un eco como de un río interior" cuando es atravesada por el viento. Esto justifica la ausencia de rostro y establece un vínculo sensorial con la tristeza y el vacío.

Las manos largas, rígidas y negras se justifican por la descripción de que sus palmas tienen "marcas como caminos o cicatrices". Esto es una justificación simbólica de su condena: el Guando es un caminante sin destino por su egoísmo.

Las "hebras largas, sucias y pesadas que se mueven sin viento" justifican la masa oscura que envuelve al esqueleto. Esto refuerza el concepto de que el Guando arrastra consigo el peso del egoísmo y la avaricia, que se manifiestan como una carga visible.

La pieza cumple con la función metodológica al establecer la prueba física de una amenaza fantasmal: la presencia de los pollitos amarillos.

El diseño del Guando Fantasma, con su textura de sombra, materializa su rol de Recogedor/Trampa: una presencia tan temible

por su incorporeidad como por la evidencia irónica —las huellas de pollitos— que delata su paso.



Fig. 65. Model Sheet El Guando- Fantasma. Elaboración propia del autor para este proyecto

3.7. Diseño de un Sistema de Símbolos: Glifos para la Identificación Mítica

En la composición visual del Diario de Teyuna Yat, los símbolos funcionan como signos de tránsito entre los relatos. Cada uno condensa la naturaleza espiritual y simbólica de los personajes o entidades presentes en el universo narrativo. Estos emblemas se inspiran en la gráfica ritual indígena, los principios del chamanismo y la semántica de los símbolos arquetípicos, tales como el círculo, la espiral y la huella. A continuación, se describen los cuatro principales símbolos empleados en el índice del diario.

El símbolo del Duende (Fig 66) está conformado por un círculo abierto en su parte inferior, del cual emergen dos pequeñas huellas orientadas en direcciones opuestas.

El círculo abierto representa el umbral entre el mundo humano y el espiritual, mientras que las patitas torcidas simbolizan el extravío y la confusión, atributos característicos de esta entidad.

El símbolo del El Animal del Infierno (Fig 67) adopta la forma de un triángulo invertido con un ojo oscuro en el centro, rodeado por llamas.

El triángulo invertido es un signo de descenso y oscuridad, relacionado con lo infernal o lo subterráneo.

El ojo central representa la mirada que atraviesa el alma y el constante acecho del

mal, mientras las llamas simbolizan la energía destructiva y purificadora del fuego.

El signo de la Llorona (Fig 68) se representa mediante una gota, con una espiral en su interior, de cuyos laterales emergen dos líneas onduladas que son como los ríos.

La lágrima es el símbolo del duelo y la pérdida, mientras que la espiral interna expresa la repetición en bucle del sufrimiento, el llanto perpetuo que nunca cesa. Las líneas que fluyen a los costados refieren el curso del agua, territorio donde se manifiesta.

El símbolo del Guando (Fig 69) consiste en un círculo dividido en dos mitades: una negra y otra blanca, atravesadas por una línea quebrada.

Este signo representa el tránsito entre la vida y la muerte. El círculo expresa el ciclo de la vida; la división cromática señala la oposición entre existencia y vacío; y la línea quebrada marca el destino irreversible.

Cada símbolo actúa como marca de tránsito entre los capítulos, funcionando simultáneamente como señal ritual y dispositivo narrativo.



Fig. 66. Símbolo Duende. Elaboración propia del autor para este proyecto



Fig. 67. Símbolo Animal del Infierno. Elaboración propia del autor para este proyecto



Fig. 68. Símbolo Llorona. Elaboración propia del autor para este proyecto



Fig. 69. Símbolo Guando. Elaboración propia del autor para este proyecto

3.7.1 Mapa Tribugá (Nomada Ediciones): El Territorio como Artefacto Cultural

Como referente principal para la conceptualización del mapa del diario, se tomó el Mapa Tribugá de Nomada Ediciones. Este trabajo no es una simple representación topográfica, sino un artefacto cultural que narra la relación íntima entre una comunidad y su territorio. Su estética, que fusiona la precisión del cartógrafo con la sensibilidad del artista, sirvió como modelo directo para la creación del 'Mapa de los Mitos del Cauca' que acompaña el diario de Teyuna.

Al igual que el referente, el mapa creado para este proyecto prioriza la mitografía sobre la geografía literal. Sitúa hitos narrativos—la quebrada de La Llorona, el guadual del Guando, el camino de los Animales del Infierno—por encima de ciudades o fronteras políticas. Su estilo evoca un documento de explorador encontrado, con texturas



Fig. 70. Mapa ilustrado del Golfo de Tribugá. Proyecto de Expedición Tribugá, Naturaleza Profunda y Nomada Ediciones (2020).

envejecidas y la aplicación del sistema de ilustraciones para marcar los dominios de cada entidad. Este mapa funciona como un cronotopo visual (Bajtín), uniendo el espacio físico del Cauca con el tiempo cíclico y ancestral de los mitos, invitando al lector a recorrer un territorio donde lo fantástico y lo real son dimensiones inseparables de una misma realidad cultural.

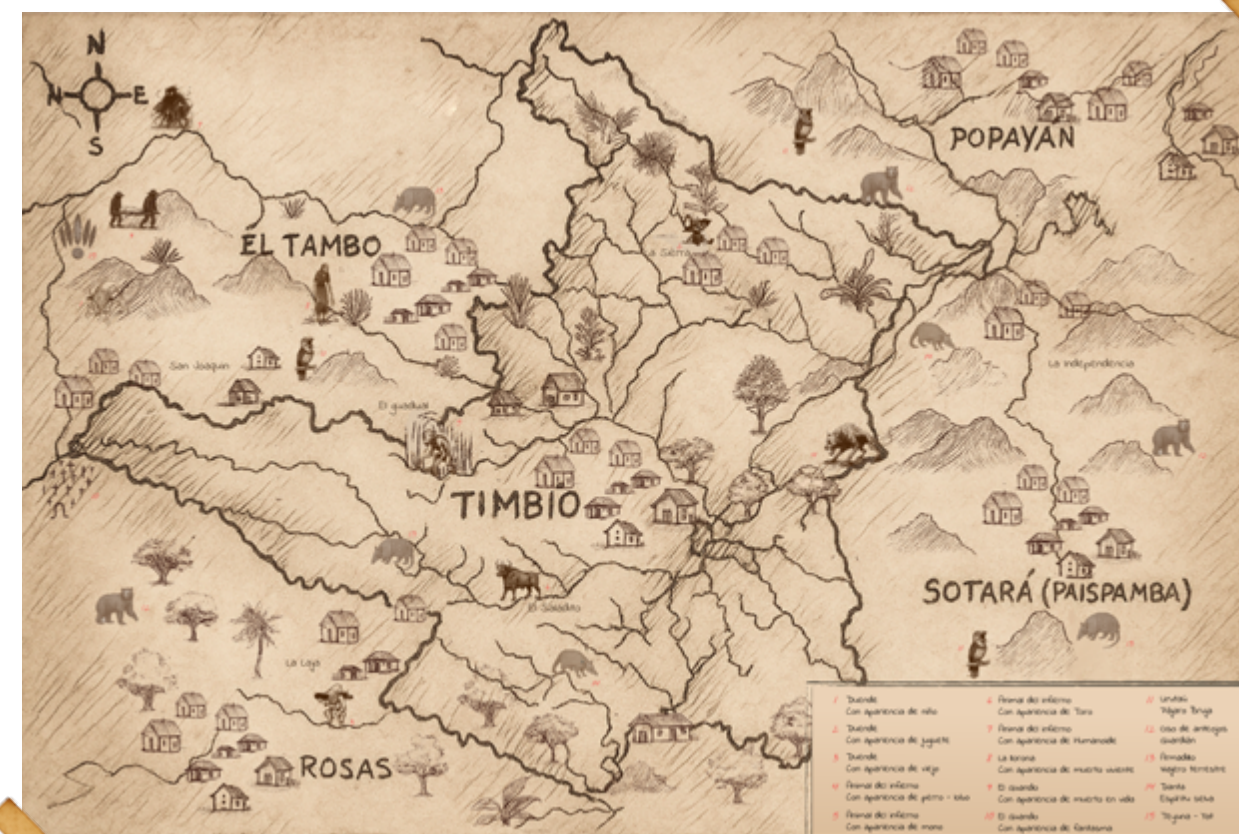


Fig. 71. Mapa de los Mitos del Cauca. Elaboración propia del autor para este proyecto

Fase 3 - Diseño Editorial y Materialidad del Artefacto

Este apartado valida el diseño como metodología y da la primera impresión del libro, defendiendo la elección de crear un objeto tangible que simule un registro de campo o código ancestral.

El Artefacto como Narrador: Justificación de la Materialidad

El “Diario de Teyuna Yat” se concibió no solo como un libro, sino como un “actante” (Latour) y un simulacro de código, diseñado para ser encontrado. La decisión de priorizar el formato impreso fue metodológica y sensorial, pues permite una experiencia de inmersión que la digitalización no puede replicar. La posibilidad de “sentir” y “ver” las ilustraciones y texturas del diario transforma el acto de lectura en una exploración háptica y activa del patrimonio.

- **Formato y Dimensiones (Media Carta):** Se eligió el formato media carta (aproximadamente 14x21.5 cm). Este tamaño es intencionalmente manejable e íntimo, imitando el de un cuaderno de campo personal. Esta elección deliberada de escala genera una sensación de cercanía, reforzando la idea de que el lector está accediendo a un documento privado y restringido; es un objeto que invita a la confidencia y al detalle, no a la lectura pública.

- **Papel y Textura (Opalina 90 gr):** La selección del papel Opalina de 90 gramos provee una textura y opacidad que simula la materialidad de un documento de archivo o un cuaderno de apuntes. Esta base visual es clave para que las ilustraciones (trazos de tinta, bocetos) adquieran una presencia tangible, facilitando la conexión emocional entre el lector joven y el registro ancestral.

- **Encuadernación (Tapa Dura en Cuerina y Costura Artesanal):** La elección de una encuadernación en tapa dura de cuerina impresa le confiere al artefacto la solidez y permanencia de un código ritual diseñado para perdurar. Este método protege y contiene el material etnográfico. La característica más significativa es la costura alternada o robada, realizada de manera artesanal por el autor antes de ser recubierta. Este acto de creación manual eleva la obra de un simple producto a un gesto performativo y metodológico. La encuadernación artesanal establece una relación física y personal entre el

investigador y el objeto de estudio.

Aunque la costura no es visible al exterior, el proceso de unión manual de los pliegos simboliza el acto de recopilación y costura de las memorias orales, que son fragmentos dispares unidos con intención en una sola pieza de memoria.

Esta materialidad, incluyendo el proceso manual de su ensamble, traslada el relato del plano de la ficción simple al de la ficción arqueológica y la memoria tangible, invitando al lector a suspender la incredulidad y a tratar el diario como un hallazgo real.

Para la presentación final de las propuestas visuales, se realizó un registro fotográfico de las maquetas físicas. Con el fin de enriquecer la atmósfera y contextualizar adecuadamente a cada entidad, estas fotografías se integraron en entornos digitales mediante el uso de inteligencia artificial (específicamente, el modelo Gemini), sirviendo como mockups que potencian la inmersión y claridad conceptual del diseño.



Fig. 72. Mockup Diario Cubierta. Ambientado mediante IA.



Fig. 73. Mockup Diario Ilustración descriptiva llorona. Ambientado mediante IA.



Fig. 74. Mockup Diario Guardas. Ambientado mediante IA.



Fig. 75. Mockup Diario Contra cubierta. Ambientado mediante IA.. Elaboración propia del autor para este proyecto

3.9. Retícula, Tipografía y Paleta de Color: Refuerzo de la Voz

Las decisiones de diseño de página se tomaron para evocar la oralidad y la polifonía (Bajtín), transformando el texto en un mapa visual de la memoria que simula la textualidad oralizada (Ong).

3.9.1 Retícula y el Dispositivo Polifónico

La retícula del "Diario de Teyuna Yat" es intencionalmente flexible y adaptativa, operando como un dispositivo polifónico. Si bien el esquema base utiliza tres columnas (visible en páginas con alta densidad de texto y gráficos, como la página del encuentro con los duendes), esta estructura se rompe y se reconfigura constantemente:

- Retícula de Dos Columnas y Fragmentación: Se utiliza para los diálogos espontáneos o las entradas más descriptivas (como la página 16 con Doña Susana). Esto facilita la inserción de bloques de ilustración o retratos que interrumpen la fluidez del texto, replicando el modo en que la memoria oral es fragmentada y se basa en pausas visuales o evocaciones.
- Diseño de Columna Única: Se reserva para las ilustraciones épicas (como el ahogamiento de La Llorona) o las fichas analíticas (descripción anatómica del Duende). Estas páginas fuerzan la atención del lector en un solo punto, creando una experiencia dramática o de estudio metódico.
- Superposición Visual (El Lore): La flexibilidad permite que el texto principal, las ilustraciones ancladas, y las anotaciones marginales escritas a mano coexistan. Esta superposición visual es la materialización de la polifonía bajtiniana, donde múltiples voces (el chamán, la comunidad) interactúan y el lector debe activamente ensamblar estas piezas para construir la verdad del mito.

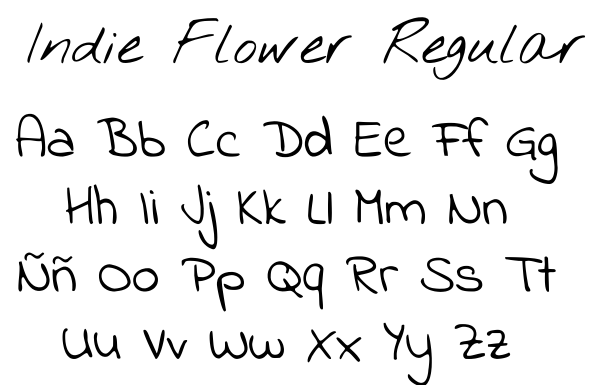
3.9.2

Tipografía: El Equilibrio entre Ciencia y Subjetividad

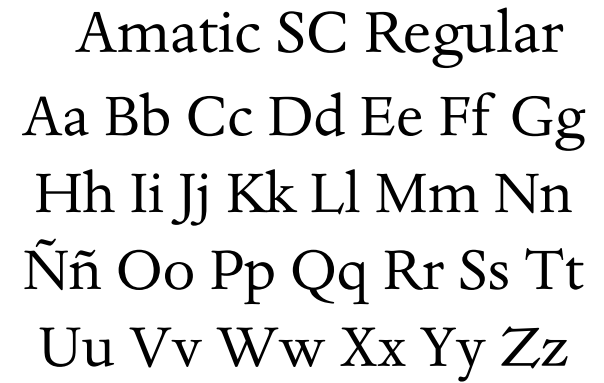
La combinación de cuatro estilos tipográficos permite asignar una “voz” y un nivel de autoridad a cada tipo de información, logrando el equilibrio entre el tono metódico del bestiario y la inmediatez subjetiva:



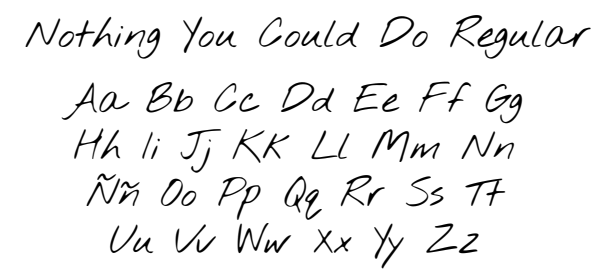
Función Narrativa: Título
De trazo grueso y expresivo. Se usa para las cabeceras, atrayendo la atención y dotando a las secciones de una sensación de hallazgo, como un encabezado escrito de manera urgente en un diario.



Función Narrativa: Texto de Mitos
Otra escritura manual, distinta a la de Teyuna. Se usa para las descripciones profundas de los mitos. Representa una voz narrativa más fluida y evocadora, la “textualidad oralizada” que imita la cadencia del narrador de historias.



Función Narrativa: Cuerpo de Texto
Una tipografía Serif clásica y formal. Se utiliza para el texto descriptivo principal, proporcionando credibilidad y autoridad académica. Representa el tono “objetivo” del registro del chamán-investigador.



Función Narrativa: Anotaciones
Una escritura manual de trazo limpio. Sirve para las notas marginales, reflexiones y advertencias personales de Teyuna. Aporta la inmediatez, intimidad y subjetividad del cuaderno de campo in situ.

3.9.3

Paleta de Color: Negro, Rojo y el Elemento Ritual

La paleta se restringe a la monocromía del negro con el rojo como acento de alto impacto:

- Negro: Utilizado para la masa principal del texto y la ilustración de alto contraste. Representa el registro formal y la oscuridad del misterio que Teyuna intenta documentar.
- Rojo (Tinta de Achiote): Empleado para anotaciones críticas, advertencias, nombres de entidades y citas textuales de los narradores (la voz comunitaria).

3.10.

La Voz Polifónica: Narrador, Tono y Fragmentación

3.10.1.

Teyuna Yat: Construcción del Chamán-Investigador

El personaje de Teyuna Yat es el hilo conductor diegético que justifica la existencia del artefacto. Su voz narrativa es una fusión estratégica que combina la autoridad etnográfica con la profundidad ritual, logrando la textualidad oralizada (Ong) al simular la cadencia de un relato hablado a pesar de estar escrito.

Fragmento de análisis (Página 14):
“Te contaré algo, para que entiendas a lo que te arriesgas si alguna vez te cruzas con un duende. Esto pasó hace poco, aquí mismo en la vereda San Joaquín... Entonces, agarré mi mochila con lo básico: un tiple desafinado, amuletos como el ojo de Yuruparí, el machete para abrirme paso en la espesura del monte, y también recordé la oración que mi abuelo me enseñó. Me metí al monte, y te doy mi palabra, desde el primer paso sentí que algo no estaba bien... ¿Te imaginas esa sensación? Es como si la misma naturaleza supiera que el duende andaba cerca.”

• Tono de Chamán-Investigador: El tono es pragmático y de “guía de supervivencia”

(referente del Bestiario de The Witcher). Teyuna no solo relata; advierte (“para que entiendas a lo que te arriesgas”) e instruye sobre las defensas necesarias (tiple, amuletos, oraciones). Esto posiciona el conocimiento ancestral como útil y aplicable, apelando al interés del lector joven por la información práctica.

• “Textualidad Oralizada” (Ong): El texto utiliza un registro coloquial (“aquí mismo”, “te doy mi palabra”) y una sintaxis de relato hablado, incluyendo preguntas retóricas (“¿Te imaginas esa sensación?”) y la primera persona para invitar a la empatía. Esto genera una sensación de inmediatez que imita la experiencia de escuchar al narrador junto al fogón, a pesar de estar leyendo.

• Autoridad Híbrida: La credibilidad del personaje se construye a partir de la experiencia directa (“sentí que algo no estaba bien”) y la sabiduría heredada (“recordé la oración que mi abuelo me enseñó”). Teyuna es un narrador que valida el mito tanto por el ritual ancestral como por la observación empírica, fusionando el misticismo con la metodología de campo.

La Inclusión de la Oralidad

El principio de polifonía (Bajtín) se materializa en el diario mediante la inclusión dinámica de la voz comunitaria. El artefacto va más allá de la mera citación; convierte a los narradores de campo en “personajes actantes” que interactúan con el chamán Teyuna, lo que refuerza la veracidad y actualidad del mito.

El Narrador como “Personaje Testimonial”

La estrategia es clara: las voces de los abuelos, vecinos y habitantes rurales no son solo fuentes de datos, sino testigos presenciales que validan la existencia de las entidades.

- Ejemplo Específico (Caso María Ester): En la página que relata el Duende Viejo, Teyuna cuenta el encuentro con María Ester, una joven de la vereda La Laja. Ester no es una cita marginal; es un personaje que acude al chamán para relatar su experiencia de miedo y desplazamiento, producto del Duende.

- o Función Narrativa: Este recurso replica de manera fiel el proceso no lineal y acumulativo mediante el cual se construye el conocimiento chamánico (referente del lore fragmentado de League of Legends): el saber no viene de un texto, sino de la sumatoria de experiencias personales y tácticas de resistencia de la comunidad.

- Visualización de la Fuente: La ilustración que acompaña estos relatos (como el retrato de un Mayor con un tocado, en la página 10) o los retratos de los ancianos (página 16), validan visualmente la autoridad de estas voces, asegurando que el lector reconozca la fuente ancestral de la información.

- El Rojo y el Saber Vital: La información crucial obtenida de estos diálogos se traslada a las anotaciones en rojo y en tipografía manuscrita, jerarquizándola como conocimiento de supervivencia que debe ser memorizado. Por ejemplo, el texto en la página 22 cita a una vecina: “Es el Duende Viejo, hijita. Se enamora del cabello bonito, o hasta

de tu nombre, y no te dejará en paz hasta llevarte”. Esta es una advertencia ritual que proviene directamente de la voz del campo.

De esta forma, el diario se transforma en un archivo dinámico donde la oralidad es un flujo continuo que moldea y actualiza la escritura de Teyuna.



Los Duendes del Cauca: Multiplicidad y Anatomía del Deseo Corrompido

El Diario de Teyuna Yat utiliza una Taxonomía Visual Tripartita para documentar los mitos, reflejando las tres etapas del conocimiento chamánico: **la experiencia directa (Vivencial), el análisis metódico (Anatómico/Descriptivo) y el saber ancestral (Mítico/Legendario).**

El Duende es el primer mito central, seleccionado por su conexión íntima con la infancia del autor y su capacidad de mutación, funcionando como una entidad viva que se adapta a los temores (referente Pennywise, Stephen King). El hallazgo etnográfico revela una multiplicidad de arquetipos (Duende con Apariencia de Niño, Duende Viejo, Duende Hada), lo que justifica artísticamente el uso de diferentes representaciones visuales.

Análisis del Relato y Función Social.
El mito del Duende opera en el Cauca como un mecanismo de regulación social y advertencia sobre el apego material, la avaricia, y el riesgo de exponerse a lo desconocido en el monte.

- Función Psicológica Central: Representa el “deseo corrompido” (Pág. 26) y el peligro de aferrarse a lo que se ha perdido. Su obsesión por rasgos humanos (cabello bonito, voces, nombres) advierte sobre la vanidad.
- Función Etiológica (Orígenes): El relato del Duende Viejo (Pág. 21) funciona como una explicación de origen, vinculando a la entidad con la figura del ángel expulsado del cielo (Luzbella), lo que le otorga una dimensión mítica profunda y un carácter de castigo divino o caída (referente H.P Lovecraft).

Taxonomía Visual de los Duendes: Revisión Metodológica

El Diario de Teyuna Yat utiliza una Taxonomía Visual Tripartita para documentar los mitos, reflejando las tres etapas del conocimiento chamánico: la experiencia directa (Vivencial), el análisis metódico (Anatómico/Descriptivo) y el saber ancestral (Mítico/Legendario).

Taxonomía Visual	Páginas Específicas	Definición y Justificación Metodológica
Vivencial (Registro In Situ)	19, 20, 22, 25, 31, 35	El Dibujo como Bitácora: Estas ilustraciones capturan el momento inmediato de la experiencia, el recuerdo fresco o la inmersión etnográfica. Los ejemplos incluyen: Teyuna hablando con Doña Susana en el parque (Pág. 20), el dibujo de la casa donde se refugia (Pág. 22), la visualización de la cueva (Pág. 35) o la interpretación imaginada del relato de María Ester (Pág. 25). El trazo es a menudo más suelto y enfocado en la atmósfera y la emoción, funcionando como la evidencia de campo recogida por el chamán.
Anatómica / Descriptiva	23, 27, 32	El Dibujo como Análisis: Representa el momento de la reflexión y el estudio metódico (referente Da Vinci y el Diario 3: Gravity Falls). Se trata de fichas de caracterización donde Teyuna disecciona los atributos simbólicos de la entidad (Pies torcidos, Sombrero, Ojos, etc.). Estas páginas convierten el mito en un “especimen” bajo la lupa, equilibrando el misticismo con la racionalidad descriptiva para la supervivencia.
Mítica / Legendaria	21, 25 , 31	El Dibujo como Canon: Estas ilustraciones plasman el clímax del relato, la manifestación épica o el origen ancestral del mito. La Página 21 ilustra la caída de Luzbella (el origen del Duende Hada), la Página 25 muestra el momento de la aparición del Duende al viejo. Estas piezas usan mayor contraste y dramatismo (referente Doré) para consolidar la imagen canónica del mito en la memoria del lector joven.

El Animal del Infierno: La Mutación del Mal y el Trauma Social

El “Animal del Infierno” o “Cambiani-males” (páginas 37-53) es una categoría de mito que Teyuna clasifica como “Cazadores de Fuego” (pág. 46), entidades que se ali-mentan del terror y el desorden. Este mito es fundamental para la tesis porque fun-ciona como un síntoma narrativo del trau-ma colectivo del Cauca, donde la entidad adopta la forma de depredadores (Lobo, Toro, Mono) que reflejan la violencia cícli-ca de la región (referente King/Pennywi-se, el monstruo que muta según el miedo).

Análisis del Relato y Función Social

El Animal del Infierno cumple la función de personificar la violencia y el castigo.

Función Social/Histórica: En la re inter-pretación de Teyuna, estas figuras no son simples demonios; son castigos enviados por el Mismo Diablo, o, peor aún, seres que se alimentan de la violencia (pág. 53). Esto permite al proyecto reinterpretar el mito como una explicación cultural para el con-flicto armado y el trauma colectivo (guerri-llas, paramilitares y fuerzas del Estado que “se turnaban en ciclos de violencia”). La mu-tación constante refleja la naturaleza indefi-nida e impredecible del peligro en la región.

Advertencia Pragmática: El apartado de Advertencias y Recomendaciones (pág. 53) enfatiza que estas entidades llevan la “mira-da de víctimas desocupadas” y que “no están vivos ni muertos”. El conocimiento sobre es-tos seres es un saber de supervivencia, no de contemplación.

Taxonomía Visual de los Duendes: Revisión Metodológica

El carácter mutante de este mito exige que la Taxonomía se aplique a los tres arque-tipos (Lobo, Mono, Toro) y al concepto gene-ral de mutación (pág. 50-51).

Taxonomía Visual	Páginas Específicas	Definición y Justificación Metodológica
Vivencial (Registro In Situ)	44, 50/51 (Doble Página), 53	El Dibujo como Testimonio Sensorial: Teyuna registra el impacto sensorial del mito. Ejemplos incluyen: la Página 44, donde se detalla la Piedra de Yuruparí y se describe la sensación de vacío que deja el mito al irse. La Doble Página 50/51 ilus-tra el momento de la manifestación en masa (Lobo, Mono, Toro) como una som-bra masiva y encadenada, capturando el terror de la multiplicidad que “no tiene forma fija” (pág. 50).
Anatómica / Descrip-tiva	40, 45, 48	El Dibujo como Taxonomía del Peligro: La ilustración se centra en los rasgos más violentos que Teyuna debe estudiar para el combate. Ejemplos: El Lobo (pág. 40) se disecciona por su mandíbula, dien-tes cuchillosos y patas (armas de caza). El Mono (pág. 44) se disecciona por su hoci-co (aliento a azufre) y patas (garras largas para manipular). El Toro (pág. 48) por sus patas (brasas que no dejan huellas) y ojos (de fuego contenido). Este análisis enfati-za el mito como un enemigo táctico.
Mítica / Legendaria	37, 38/39 (Doble Página), 42, 46/47 (Doble Página)	El Dibujo como Manifestación de la Vio-lencia: Se reserva para las formas com-pletas de los animales que entran en la leyenda. La Doble Página 38/39 muestra el Lobo en su clímax agresivo, y la Doble Página 46/47 muestra al Toro con su aura de fuego y humo. La Página 42 muestra al Mono saliendo del “túnel del Guadual” (la boca que traga viajeros), usando la ilustración para consolidar el escenario liminal donde ocurren los encuentros violentos.

La Llorona: El Duelo Cíclico y el Trauma del Territorio		Taxonomía Visual de La Llorona	
La Llorona es el mito seleccionado para explorar la dimensión del arrepentimiento eterno y la irrupción del dolor incesante en el territorio del Cauca. En el diario, Teyuna re interpreta esta figura universal, adaptándola al contexto local, donde su llanto no solo castiga la mala maternidad, sino que simboliza la pérdida y el desplazamiento forzado. Análisis del Relato y Función Social La Llorona opera como una advertencia moral y un mecanismo de resiliencia comunitaria ante el dolor. Función Psicológica/Moral: Simboliza el arrepentimiento y la condena por la traición a los roles de cuidado (pág. 58: “Maldécida solo despierta su hambre, ignorarla hace que siga los pasos en silencio”). Adaptación al Trauma: Las variantes recogidas por Teyuna la acercan al conflicto armado (pág. 58 y 70), donde el mito se transforma en una entidad que persigue a los hijos perdidos o abandonados. La Llorona, en este contexto, resuena con el dolor de las madres que han perdido a sus hijos por la violencia o el desplazamiento, transformándose de un castigo personal a un lamento colectivo del territorio.			
Taxonomía Visual	Páginas Específicas	Definición y Justificación Metodológica	
Vivencial (Registro In Situ)	55, 56, 57, 63, 66, 67, 68	El Dibujo como Proceso de Encuentro: Estas ilustraciones capturan el proceso de Teyuna al aproximarse al mito. Incluyen el registro de las hierbas de protección (Ruda Macho, Altamisa, Romero Silvestre, pág. 56), la escucha del llanto (Pág. 63), o el dibujo de remedios tradicionales (la Chimarrima, Pág. 67). Estos fragmentos (Pág. 55, 57) priorizan el ambiente o los elementos rituales, mostrando que el mito es primero un pre-sentimiento y un ritual antes de una aparición.	
Anatómica / Descriptiva	59, 69	El Dibujo como Estudio del Dolor: Teyuna disecciona los atributos que definen su naturaleza condenada. 1) Ojos (Pág. 58): Se describen como “negros que no reflejan nada”, un pozo oscuro donde habita el recuerdo, simbolizando la vaciedad del alma. 2) Cuerpo/Manos (Pág. 59): La descripción se centra en la piel estirada, húmeda y fría, y las manos con dedos alargados y huesudos que “rastrean sin tocar, solo dejando frío a su paso” (Pág. 69). Esto la define como una entidad liminal, entre la vida y la descomposición.	
Mítica / Legendaria	60/61 (Doble Página), 65, 70	El Dibujo como Canon Dramático: El arte se enfoca en la visión canónica y terrorífica. La Doble Página 60/61 muestra un dibujo infantil que Teyuna conserva (un cerro, un río, una mujer) que inocentemente representa la leyenda. La Pág. 62 muestra el clímax del acto trágico (la madre ahogando a los hijos) con alto contraste. La Pág. 70 (Advertencias) utiliza una ilustración de la mano atada con cinta roja, que es una táctica de defensa contra la Llorona, elevando el acto de protección a un nivel mítico.	

El Guando: La Condena y el Trauma del Desplazamiento

El Guando es el mito que Teyuna describe como la “Condena de la Indiferencia” (pág. 80) y la “pena que castiga a quien niega la ayuda” (pág. 80). Este mito trasciende el folclor para convertirse en un comentario cultural directo sobre el desplazamiento forzado y la avaricia en el Cauca, como se plantea en el problema de investigación.

Análisis del Relato y Función Social
El Guando se presenta en dos variantes principales: la Procesión Fúnebre (el mito tradicional) y el Recogedor/Pájaro Pollo (la adaptación contemporánea, basada en el relato del cañero).

Función Social/Ética: El mito regula el comportamiento social al advertir sobre la avaricia y la indiferencia. El Guando castiga a quienes no ofrecen ayuda, obligándolos a cargar el féretro eterno (pág. 69).

Adaptación al Trauma (Desplazamiento):
La variante del Recogedor (pág. 80) se transforma en el síntoma narrativo del desplazamiento forzado. Teyuna narra que este espíritu es el que “recoge a quienes han perdido todo (tierras, seres queridos)”, ofreciéndoles un último consuelo (pág. 80). La banda de pollitos que lo sigue (Pág. 80) funciona como un ceñuelo que atrae a las víctimas, evidenciando la crueldad del trauma que simula la ternura.

Taxonomía Visual de El Guando

La Taxonomía se utiliza para contrastar la forma tradicional (el carguero esquelético) con la manifestación contemporánea (el Recogedor y los pollitos).

Taxonomía Visual	Páginas Específicas	Definición y Justificación Metodológica
Vivencial (Registro In Situ)	75, 85	El Dibujo como Proceso de Encuentro: La Página 75 muestra la escena donde Teyuna y la comunidad se encuentran con la camilla de guadua y el carguero. Esta ilustración refuerza la idea de que el Guando aparece en caminos y cementerios (lugares de paso y de frontera), documentando el ambiente de desconsuelo donde la ayuda es necesaria (Pág. 74).
Anatómica / Descriptiva	79, 83, 84	El Dibujo como Taxonomía de la Condena: El dibujo de estudio se centra en la forma zombie que carga el peso eterno. La Pág. 79 disecciona el cuerpo delgado y la vestimenta de harapos que se pega a los huesos, simbolizando la descomposición moral y el peso del castigo. La Pág. 83 detalla las manos esqueléticas y la camilla hecha de guadua, contrastando la fragilidad con la carga imposible.
Mítica / Legendaria	76/77 (Doble Página), 80/81 (Doble Página)	El Dibujo como Escena Épica y Adaptativa: Se enfoca en las dos caras del mito. La Doble Página 76/77 muestra la Procesión Fúnebre (dos figuras cargando el cuerpo), usando la ilustración para transmitir el terror silencioso y la carga física del castigo. La Doble Página 80/81 muestra a los Pollitos del Recogedor picoteando, que es la manifestación del saber de campo del cañero.

5.1.

El Diario como Dispositivo de Mediación

El desarrollo del Diario de Teyuna Yat y su taxonomía visual culmina con el análisis de cómo el artefacto cumple con la pregunta central de la tesis: **¿Cómo la creación de un diario ilustrado que re interpreta mitos del Cauca, a partir de la tradición oral de Timbío, funciona como una exploración estética y narrativa orientada a dialogar con las sensibilidades de los jóvenes?**



5.2.

Activación del Lector Joven

El diseño fragmentado del diario se basa en la teoría del Closure (Elipsis) de Scott McCloud.

- **Co-Construcción del Mito:** El diario presenta el mito de manera deliberadamente incompleta, obligando al lector joven a participar activamente en su construcción. La yuxtaposición de los tres estilos visuales (Vivencial, Anatómico, Legendario) y las múltiples voces (Teyuna, Narradores, Textos Descriptivos) exige que el lector "complete los espacios" entre ellos.

- **Mito como Rompecabezas:** Por ejemplo, el lector debe tomar el lamento en el campo (Vivencial, Pág. 69), las instrucciones para evitar los anzuelos (Advertencia, Pág. 79) y la figura esquelética (Anatómica, Pág. 73) para ensamblar la verdad completa del Guando. Este proceso de descubrimiento activo (similar a leer el lore en un videojuego) genera una apropiación más profunda y duradera del patrimonio cultural.

- **Transformación de la Lectura:** El Closure transforma el acto de lectura pasiva en un ejercicio de imaginación y conexión con la memoria, haciendo que el joven lector no solo lea sobre el mito, sino que lo recree mentalmente a través de las evidencias del chamán.

5.3.

Potencial Pedagógico y Cultural

El diario se posiciona como una herramienta efectiva de mediación cultural para revitalizar la identidad caucana.

- **Reencantamiento de la Identidad:** Al presentar los mitos con un lenguaje visual contemporáneo (referentes como Gravity Falls, Artbooks de Videojuegos) y un tono narrativo híbrido, el proyecto logra re-encantar el folclor para una generación que se siente desconectada. El mito pasa de ser una "historia vieja" a un "archivo secreto" atractivo.

- **Puente Intergeneracional:** El diario facilita la conversación al proveer un objeto tangible de diálogo. Un joven puede usar las ilustraciones y las advertencias de Teyuna como punto de partida para preguntarle a sus abuelos por sus propias experiencias con el Duende o la Llorona, reactivando así la transmisión oral que estaba debilitada.

- **Herramienta para el Contexto:** Al vincular mitos como El Guando y El Animal del Infierno con el trauma del desplazamiento, el diario ofrece un lenguaje simbólico a las comunidades para hablar de la violencia histórica y la resiliencia, legitimando el mito como un mecanismo de explicación cultural para el dolor.

6.1.

Conclusiones

¿Cómo la creación de un diario ilustrado que re interpreta mitos del Cauca, a partir de la tradición oral de Timbio, puede constituirse en una propuesta de mediación cultural dirigida al público juvenil?



6.2.

Respuesta a la Pregunta Central y Logro del Objetivo General

Esta investigación-creación logró cumplir su objetivo general: diseñar y desarrollar el artefacto narrativo-visual "El Diario de Teyuna-Yat" como una propuesta de mediación cultural dirigida al público juvenil. El proyecto demuestra que la recreación de los mitos del Cauca a través de un diario ilustrado es una estrategia viable y potente para proponer un nuevo acercamiento al patrimonio oral, transformándolo de un relato estático en un artefacto narrativo activo y contemporáneo.

El cumplimiento de este objetivo se sustenta en el logro secuencial de los objetivos específicos.

En primer lugar, la identificación y recopilación de mitos a través de un trabajo etnográfico en Timbio proveyó la base oral auténtica del proyecto.

En segundo lugar, el análisis de sus elementos narrativos y simbólicos permitió una re interpretación con profundidad conceptual.

En tercer lugar, el diseño del chamán Teyuna Yat como hilo conductor tejó estas narrativas en una voz creíble que fusiona la autoridad ritual con un tono de investigación, logrando una "textualidad oralizada".

Finalmente, la elaboración del sistema de ilustraciones tripartito (vivencial, anatómico/descriptivo y mítico/legendario) y su integración en el diseño editorial materializó la exploración estética, abordando cada mito no como una imagen única, sino como un organismo mutable y tridimensional.

En respuesta a la pregunta problema, este proyecto evidencia cómo la creación del diario ilustrado puede constituirse en una propuesta de mediación cultural al operar en varios niveles. El artefacto funciona como un mecanismo de hibridación que traduce la oralidad primaria a los formatos y sensibilidades de la cultura contemporánea. Actúa como un dispositivo de conocimiento sensible, donde el acto de dibujar y diseñar fue el método mismo para investigar las estructu-

ras simbólicas de los mitos. Y se erige como un actante material, que a través del closure visual y la estructura polifónica, invita a una lectura activa y performativa, posicionando al joven lector como un co-creador del universo mítico.

6.3.

Proyecciones y Potencial Impacto Futuro

En consecuencia, "El Diario de Teyuna-Yat" no es un punto final, sino un punto de partida. Su potencial de impacto se proyecta en líneas de acción futura como talleres de apropiación cultural en comunidades educativas del Cauca, donde su capacidad de activar el diálogo intergeneracional podría ser observada; estudios de recepción específicos que midan su influencia en la percepción juvenil; y desarrollos transmedia que amplíen su alcance. Este artefacto culmina así no solo como un ejercicio de rescate, sino como una contribución metodológica que ofrece un modelo replicable para la revitalización del patrimonio cultural inmaterial, demostrando que los mitos, esas sombras y espíritus del Cauca, pueden encontrar nuevos caminos para seguir vivos en la memoria colectiva.

Bibliografía

Ballesteros-Mejía, L. M., & Beltrán-Luengas, L. I. (2020). Investigación-creación: Un encuentro entre el arte, la ciencia y la tecnología. Editorial Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Bajtín, M. (1975). Teoría y estética de la novela. Taurus.

Bonilla, E., Estévez, J., & otros. (2019). La investigación-creación en el campo disciplinar del diseño. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

Bogost, I. (2007). Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. The MIT Press.

Castillo,M.,Cuero,B.,&Estupiñan,J.(2019). Los mitos y leyendas como herramienta pedagógica para el fortalecimiento de la identidad cultural en comunidades afro de Nariño. Revista de Estudios Sociales, 45(2), 112-125.

De Certeau, M. (1979). La invención de lo cotidiano. Universidad Iberoamericana.

FromSoftware. (2017). The Art of Dark Souls III. Future Press.

García Canclini, N. (2001). Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad. Paidós.

Goya, F. de. (1799). Duendecitos [Aguafuerte]. Museo del Prado, Madrid, España.

Juul, J. (2005). Half-Real: Video Games

between Real Rules and Fictional Worlds. The MIT Press.

King, S. (1986). It. Viking Press.

Latour, B. (2005). Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory. Oxford University Press.

McCloud, S. (1995). Entender el cómic: el arte invisible. Ediciones B.

Mitchell, W. J. T. (1994). Picture Theory. The University of Chicago Press.

Ninja Theory. (2017). Hellblade: Senua’s Sacrifice [Videojuego]. Microsoft Studios.

Ong, W. J. (1987). Oralidad y escritura: Tecnologías de la palabra. Fondo de Cultura Económica.

Roa Pacheco, C. A. (2017). Manuscrito: Cuaderno de Campo Mitos [Tesis de maestría, Universidad de los Andes Colombia]. Repositorio Institucional UN. <https://repositorio.uniandes.edu.co/entities/publication/d937b4c0-817b-47e2-ad36-fe6df93f9c23>

Team Ico. (2005). Shadow of the Colossus [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.

Thacker, E. (2015). Tentacles Longer Than Night. Horror of Philosophy Vol. 3. Zero Books.

Villa Posse, E. (1993). Mitos y leyendas de Colombia. Volumen I. Editorial Voluntad.

Vázquez Barbosa, J. D. (2019). Raíces culturales: Memoria y tradición del Cauca. Editorial Universidad del Cauca.

Warburg, A. (2010). Atlas Mnemosyne. Ediciones Akal.

Ámbito. (2023, 15 septiembre). Sabios y curanderos, entre mitos y leyendas. <https://www.ambito.com/secciones-especiales/sabios-curanderos-mitos-y-leyendas-n3509393>

Cultura Genial. (s.f.-a). Leyenda de La Llorona. Recuperado de <https://www.culturagenial.com/es/leyenda-de-la-llorona/>

Cultura Genial. (s.f.-b). Leyenda de El Duende. Recuperado de <https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/erase-una-vez/el-duende>

FilmAffinity. (s.f.). La Llorona (2006). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film672482.html>

Mayorga Coffee.(s.f.).Leyenda de El Cadejo. Recuperado de https://mayorgacoffee.com/es/blogs/news/leyenda-de-el-cadejo?srsltid=AfmBOopJR1GzI3KTsrfXmXaoFnre8IHhgS5n5rgO7WNPpmZwPbc4GYb_

Mito y Leyenda. (s.f.). El Guando. Recuperado de <https://mitoyleyenda.com/leyenda/colombia/el-guando/>

Munari, B. (1981). Cómo nacen los objetos (1.^a ed.). Gustavo Gili.

Referentes de Medios Audiovisuales y Digitales

Hirsch, A. (Creador). (2012-2016). Gravity Falls [Serie de televisión]. Disney Television Animation.

Riot Games. (2009). League of Legends [Videojuego]. Riot Games.

Rolland, J., & Harmon, D. (Creadores). (2013-presente). Rick and Morty [Serie de televisión]. Williams Street.

CD Projekt Red. (2015). The Witcher 3: Wild Hunt [Videojuego]. CD Projekt.

Nomada Ediciones. (2020). Mapa Tribugá [Mapa artístico]. <https://www.nomada-ediciones.com/producto/mapa-tribuga/>

vdwjohn. (2017, junio 15). House of Pennywise [Ilustración]. DeviantArt. <https://www.deviantart.com/vdwjohn/art/House-of-Pennywise-686666501>

TodaColombia. (s.f.). Mitos y leyendas: El Guando. TodaColombia. Recuperado de <https://www.todacolombia.com/folclor-colombia/mitos-y-leyendas/guando.html>

Nómada Ediciones. (2020). Mapa del Golfo de Tribugá [Mapa]. Proyecto Expedición Tribugá & Naturaleza Profunda. Recuperado de <https://www.nomada-ediciones.com/producto/mapa-tribuga/>

