EL ARTBOOK DE PANXE UN GUERRERO PRECOLOMBINO

The Panxe Artbook a Precolombian Warrior

Ferney Rodrigo Ortiz Jiménez [1]
Rector de la Corporación Tecnológica Industrial Colombiana TEINCO.

Wilson Ferney Molano García [2]
Vicerrector Académico de la Corporación Tecnológica Industrial Colombiana TEINCO.

Manuel Fernando García García [3]
Director de la División de Investigaciones de la Corporación Tecnológica Industrial Colombiana TEINCO

RESUMEN

El ARTBOOK DE PANXE UN GUERRERO PRECOLOMBINO habla sobre la tribu precolombina PANCHE, es el resultado de la investigación donde se analizaron aspectos demográficos, costumbres, hábitat, aspectos sociales, religión y rasgos del arte de esta tribu precolombina. La ruta metodológica etnográfica, con enfoque arqueológico, apoyada en instrumentos como las entrevistas y encuestas realizadas en el evento SOFA (salón del ocio y la fantasía) en Bogotá en 2017; fue seguida para crear una obra que rescatara una cultura originaria como respuesta a la necesidad social actual, para darle realidad, viabilidad y difusión desde el diseño gráfico. Este capítulo describe la creación de la historia, los personajes y escenarios; en lo técnico apoyados en referentes de diseño para la construcción de artbooks desde técnicas como el Photoshop e Ilustrator para el manejo de formas, entintado y coloración. Los aportes más importantes de esta investigación fueron un gran archivo de referencias bibliográficas etnohistóricas y técnicas, tanto físicas como digitales. La línea gráfica propia, la organización temática y la socialización en varios escenarios académicos del conocimiento.

La falta de interés de la sociedad actual por conocer las tribus indígenas precolombinas de nuestro país nos llevó a presentar un producto final EL ARTBOOK DE PANXE para llevar la identidad de nuestros ancestros de una forma diferente a las personas de la comunidad académica inicialmente y ahora en otros escenarios de investigación. EL ARTBOOK cambió el conocimiento que teníamos de la historia de esta tribu y entregó una herramienta nueva para crear otros proyectos en el futuro.

PALABRAS CLAVE: Artbook, Diseño, Etnografía, Gráfica, Identidad. Panches.

[1] Licenciado en Sociología, Rector de la Corporación Tecnológica Industrial Colombiana TEINCO. rodrigoortiz@teinco.eud.co , rectoria@teinco.edu.co

[2] Docente Investigador, Licenciado en Electrónica de la Universidad Pedagógica nacional, Magister en Electrónica de la Universidad Autónoma de Manizales. Wilson.molano@teinco.edu.co

[3] Antropólogo de la Universidad Nacional de Colombia. Especialización en Educación Artística Integral U. Nacional de Colombia. Magister en Estudios. Dirección. investiagciones@teinco.edu.co, investiagcion.maripsoas@gmail.com

ABSTRACT

The PANXE ARTBOOK, a PRECOLOMBIAN WARRIOR about the pre-Colombian PANCHE tribe, is the result of research where demographic aspects, customs, habitat, social aspects, religion and art features of this people were analyzed. The ethnographic methodological route, with an archaeological approach, supported by instruments such as interviews and surveys conducted at the SOFA event (leisure and fantasy show) in Bogotá in 2017; It was followed to create a work that rescued an original culture in response to the current social need, to give reality, feasibility and dissemination from graphic design. This chapter describes the creation of the story, the characters and settings; technically based on design references for the construction of artbooks from techniques such as Photoshop and Illustrator for handling shapes, inking and coloring. The most important contributions of this research were a large archive of ethnohistorical and technical bibliographic references, both physical and digital. The graphic line itself, thematic organization and socialization in various academic scenarios of knowledge.

The lack of interest of today's society to know the pre-Colombian indigenous tribes of our country, led us to present a final product THE ARTBOOK OF PANXE to bring the identity of our ancestors in a different way to the people of the academic community initially and now in other research scenarios. THE ARTBOOK changed the knowledge we had of the history of this tribe and delivered a new tool to create other projects in the future.

KEYWORDS: Artbook, Design, Ethnography, Graphic, Identity, Panches.

SUMARIO

1. Introducción. 2.Referente teórico. 3.Fase 1 El comic. 4. Fase 2 La novela gráfica 5. Fase final: El artbook. 6. Metodología 7. Método. 8. Resultados 9. Conclusiones 10. Referencias.

CONTENTS

1. Introduction. 2 Theoretical reference. 3. Phase 1 The Comic. 4. Phase 2 THE Graphic novel 5. Final phase: The artbook. 6. Methodology 7. Method. 8. Results 9. Conclusions 10. References.

1. INTRODUCCIÓN

La investigación generada y desarrollada como informe final del Semillero IRIS, por el estudiante Edwin Alejandro Pérez Molina para adelantar su trabajo de grado para la creación de un producto de diseño gráfico sobre una cultura precolombina bajo la dirección del maestro Juan Pablo Albornoz y la maestra Ingrid J. Ocampo, se originó a través del planteamiento de dos preguntas, ¿cuál cultura? y ¿qué producto de diseño gráfico es aplicable? Primero se definió que se trabajaría un comic, después el proyecto se movió hacia la novela gráfica, para concluir en el Artbook llamado PANXE. Desde el inicio se trabajó sobre los Panche, condicionalmente había unos antecedentes de investigación en el semillero IRIS, en otro proyecto sobre Panches, que se poseía sin alguna socialización o alcance de este. El pueblo Panche fue destacado en los relatos históricos por ser guerreros beligerantes y por tener hombres de gran fuerza, Ochoa (1945) menciona que "se caracterizó el pueblo Panche por hombres bien conformados, robustos, de elevada estatura y reciamente musculados" (p. 299). Esta raza se distinguía por ser una de las tribus colombianas más aguerridas y sobresalientes del oriente, occidente de Cundinamarca y Tolima, a pesar de que los Panches fueron una de las culturas más importantes de nuestro país en la época de la conquista, hoy en día es desconocida por la mayoría de las personas. El interés de esta investigación es dar a conocer la cultura Panche por medio de un material didáctico y más atractivo para las personas que un libro tradicional de historia; mostrando las características, importancia, y muchos aspectos de relevancia cultural ancestral.

Parte del patrimonio cultural de Colombia se fundamentó en aquellas etnias que habitaron en el periodo precolombino y otras que aún permanecen. Los procesos de globalización que están inmersos en la sociedad han llevado a la población a perder el valor de la cultura de la cual proviene, y esto hace que se explore en referentes extranjeros para representar la cultura colombiana. La identidad cultural de Colombia en los últimos años ha perdido interés por parte de la población estudiantil de las Universidades de Bogotá, ya que los objetivos generales de estas personas están más enfocados hacia el futuro; ignorando en muchos aspectos el pasado, entre ellos los acontecimientos históricos del país. Aunque en los últimos años se ha tenido en cuenta los estudios culturales precolombinos, no han sido suficientes para generar un impacto en la sociedad. El primer factor determinante del desinterés es que la gente no está directamente relacionada con las culturas indígenas, lo que hace que no se creen lazos de comunicación con el pasado y por ende no se genera

interés por conocerlo. Esta problemática acerca de la cultura PANCHE, se retomó de una investigación de semilleros anteriores en la que el objetivo principal era ser identificada por la comunidad Teinquista en donde actualmente el semillero trabaja por dar una visibilidad con ayuda del Diseño Gráfico.

El proyecto de semillero de investigación el cual se inició hace más de 3 años sobre la cultura PANCHE, generó los resultados y se mantuvieron por un tiempo dándolos a conocer solamente a la comunidad Teinquista, gracias a lo que allí se trabajó, actualmente este proyecto llega a una nueva etapa con aplicación del Diseño Gráfico:

“la identidad y el conocimiento de nuestros antepasados ha pasado por etapas en donde se ha perdido el interés por el saber sobre las culturas indígenas. La comunidad Panche es recordada por la valentía, el coraje y la organización militar que mostraron para defender sus tierras y su pueblo los llevó al exterminio frente a la invasión europea” (Cortés, 2011, p.21).

Esta cultura fue parte importante de la historia colombiana en época de la conquista, información que las muchas personas en la actualidad desconocen.

Es importante saber cómo brindar una información y como dar a conocer una cultura ya extinta, que solamente por utilizar el término “extinción” es razón de que las personas no demuestren interés, con ayuda del Diseño Gráfico se tiene un eje fundamental que es el de narrativa visual, la cual es una herramienta que permite llamar la atención de las personas, en palabras de García (2015) “la narrativa es equivalente a la palabra historia, la cual presenta una serie de hechos ordenados de forma secuencial enfatizando un argumento a manera de formar una obra con sentido y coherencia para el público” (p. 7), esto permite enfocarnos en contar quienes eran los PANCHES generando una historia en donde se rescaten características propias de la cultura tocando aspectos sociales, culturales, religiosos, físicos, psicológicos, demográficos, políticos, y económicos.

Al representar la cultura por medio de imágenes (ilustraciones) se crea un acercamiento de quienes fueron los Panches, las imágenes, por tanto, están creadas para ser percibidas, y en consecuencia son mediadoras entre el receptor y la realidad. Vemos pues que pueden entenderse como representación de la realidad, entendiendo “representación” no sólo en cuanto a la semejanza de la imagen con el objeto representado, sino en su capacidad de compartir con éste el mismo significado y cumplir ambos la misma función, así como interpretación, ya que de ella el observador va a generar un sentido que provocará una serie de sensaciones y una respuesta (Vélez & Gonzales, 2001).

El proyecto PANXE tuvo diferentes enfoques en los tres años, desde su creación hasta la entrega del producto final el Artbook de PANXE, los semestres se presentaron varios cambios logísticos al interior del semillero, desde cambios de tutor hasta objetivos del mismo, el presente capítulo presentará el ordenamiento y análisis del desarrollo y cambios de este proceso, que para este estudio se ha clasificado en tres fases del proceso: Primera PANXE EL COMIC, la segunda PANXE LA NOVELA GRÄFICA y la tercera PANXE el ARTBOOK.

2. REFERENTE TEÓRICO

En la actualidad los proyectos con ejes temáticos sobre culturas indígenas han crecido un poco, es indiscutible que la visibilización de la pedagogía indígena es cada vez más tangible; el Ministerio de Educación ha diseñado un programa de etnoeducación como parte de la política educativa, sin embargo la etnoeducación indígena es invisible porque no se materializa de manera general en currículos en las instituciones educativas según se menciona en la Revista Educación y Humanismo (Mineducación, 2008), este programa fue creado para aportar en el proceso de la educación de culturas indígenas pero sin mostrar lo que allí se había hecho, la revista habla de que no se ha incluido en la instituciones de educación superior lo cual permitiría visibilizar la identidad del país, crear un tipo de comunicación entre los estudiantes del común en espacios urbanos y las culturas indígenas ha quedado en un segundo plano ya que no se ha creado muchos canales de comunicación que nos ayuden a saber de las tribus que habitan nuestro país.

Esto no solo afecta al conocimiento actual de las de las culturas que aún permanecen en nuestro país si no aún más al conocimiento de aquellas que ya se extinguieron, en el caso de los Panches solo se mantienen registros bibliográficos y algunas muestras arqueológicas, el simple hecho de que ya no existen hace ya varios años reduce el nivel del querer investigar por parte de los estudiantes de las instituciones sobre esta cultura. Aunque existen proyectos visuales donde se abarcan culturas indígenas, no todos atraen fácilmente la atención de los estudiantes, generando una mente crítica y activa sobre temas de identidad cultural y temas relacionados, estos proyectos se hacen en su mayoría con el fin de dar a conocer, pero no es solo dar a conocer es el como se muestra pero que genere impacto. Se ha contemplado dos ejes de investigación, la narrativa visual y la representación, estos conceptos nos ayudan a darle solución a la problemática de la investigación.

En el texto Teoría de la Representación Simbólica en la Comunicación Gráfica, Triana (2014) dice: “El ser humano tiene la capacidad de representar la realidad a través de los signos, en relación con el mundo, y en interacción social y cultural”. (Pág. 49) y “El ser humano tiene la capacidad de representar la realidad a través de los signos, en relación con el mundo, y en interacción social y cultural. La significación nos permitirá el conocimiento de las cosas”. (Pág.111) Que como aporte al proyecto Panxe en la creación de una herramienta visual mediante el Diseño Gráfico nos lleva a pensar en la representación, en el qué y el cómo se va a dar a conocer una temática.

Realizar la conversión de texto a gráfica incluye un estudio semiótico de signos y símbolos como por ejemplo las características físicas de los Panches, dar a conocer a la cultura generando interacción con el público de un tema cultural y generar interés por medio del diseño es una tarea difícil, conectar a un público con una temática de bajo interés permite al diseñador aportar los conocimientos adquiridos en su carrera profesional para crear una conexión, y plasmar lo que se quiere dar a conocer en este caso hechos históricos y reales por medio de un Art book.

En el texto de La narración gráfica – Eisner (1996) dice que, “por lo general, una historia realista extrae y trata de analizar un segmento interesante de la experiencia humana. El narrador selecciona un acontecimiento de interés que puede ser independiente. El escritor cuenta con la experiencia vital o la imaginación del lector para transmitir el impacto de la historia. La apreciación del lector depende de la manera de contarlo. Para lo que se requiere que el dibujante haga creíble su labor” (Pág. 36) Desde un principio el tema abordado sobre la cultura Panche fue un tema de interés seleccionado por un miembro de la comunidad Teinquista, gracias a una vivencia real en la zona quiso llevar esta temática a un proyecto, en base a eso el actual proyecto Panxe se dedica a contar la historia de manera gráfica, creando una historia real-fantástica en conjunto, partes como el investigador, escritor, ilustrador, diseñador, guionista y corrector deben trabajar en armonía para crear un producto que llame la atención, más allá de las palabras, hacer que las imágenes hablen por si sola generando una reacción del lector, además de sentirse identificados con lo que se está leyendo. El aporte para las primeras fases de Will Eisner fue muy importante, este ya que hablaba de la forma correcta de aplicación de un contexto en cómics y novelas gráficas, fundamentos esenciales que permite dar estilo y hacer atractivo un producto.

En el texto de Mitos y leyendas de los pueblos precolombinos de la Chilena Natalia Andrea Garretón, la autora abarca el diseño gráfico como herramienta para la educación niños como público objetivo por medio de cuentos de mitos y leyendas para dar un conocimiento por medio de la ilustración especialmente del pueblo Inca. (Garretón, 2004), tenía como objetivo general diseñar una colección de seis tomos de libros de mitos y leyendas (con el carácter de un libro de cuentos) para niños, que tenga la finalidad de despertar el interés de ellos por las culturas precolombinas. Un concepto importante como el “interés” en las culturas indígenas de un país se contempla tanto en el proyecto en Chile como en el proyecto Panxe, con esto se puede deducir que hay varios países en proceso de desarrollo queriendo rescatar esta identidad, la creación de una herramienta gráfica para este proceso de dar a conocer una cultura o varias utilizando diferentes campos. Este proyecto también nos permite deducir la dificultad que tiene el proyecto Panxe en llegar a un público objetivo como los jóvenes universitarios ya que en su etapa de vida ya no hay un interés por las culturas, también nos basamos en términos como la comunicación, transmisión de conocimiento, ilustración, análisis de la imagen, cultura, y procesos técnicos como color, tipografía, y formatos.

El texto Intervención del diseño de la comunicación gráfica para la difusión de espacios culturales del mexicano Jonathan Adán Ríos Flores, cuyo contexto general se tiene generar una estrategia desde el Diseño de la comunicación Gráfica que contribuya a la difusión del museo indígena, brindando información que facilite la visita a este espacio, además de dar a conocer a los jóvenes de la Ciudad de México las actividades que se llevan a cabo en este lugar. (Ríos, 2017) A lo largo del proceso se presentaron ideas de diferentes productos a entregar que en otras palabras se definiría como estrategias tangibles de comunicación, en donde se va a dar a conocer la temática, identificar los conceptos que se quieren presentar a las personas y como se van a mostrar, además se aborda una temática de poca difusión para acceder a información sobre culturas bien sea que aun vivan o ya se hayan extinguido, de nuevo se ve el desinterés y para esto se genera herramientas para incentivar la educación de las culturas.

El texto El cómic: un recurso didáctico para fomentar la lectura crítica del bogotano Diego Mauricio Delgadillo Pérez, presenta un trabajo sobre la experiencia escolar y cultural que tienen los estudiantes es un factor importante dentro de su comprensión, pues a pesar de que ellos están rodeados de múltiples textos multimodales, con los que interactúan diariamente, la escuela no se ha preocupado por trabajar esta experiencia y mucho menos a partir del cómic. Así mismo, se observó que al trabajar con cómics que eran conocidos por los estudiantes, se facilitó el desarrollo y la comprensión de la lectura inferencial y crítica, pues a partir de su conocimiento cultural y de su contexto, ellos relacionaban los acontecimientos de la historia con su realidad, y de esta manera iban planteando sus puntos de vista. (Delgadillo, 2016).

Los resultados de esta investigación, muestran que el cómic es un texto que por su naturaleza favorece los procesos de comprensión de lectura, pues el hecho de que esté constituido por dos modos: el modo de la imagen y el modo de la escritura, exige una forma diferente de lectura. Este proyecto aborda una de las herramientas utilizadas en el proyecto Panxe, y la que fue por el mayor tiempo trabajada, el cómic, puntualmente nos define como una herramienta de mayor interacción por los estudiantes, ya que el uso de imágenes llaman más la atención que simplemente mostrar una guía con solo texto, la aplicación de esta herramienta nos permite enseñar sobre un tema generando un punto crítico al lector, esto ayuda no solo a aportar conocimiento si no a compartirlo con el método voz a voz, generando charlas sobre el tema abordado en este caso los Panches. Actividades como entrevistas y encuestas se realizaron para definir géneros y el nivel de curiosidad por saber de la cultura Panche, estudios y la eficacia de esta herramienta no convencional para la educación hace que sea atractivo para los estudiantes, bien sea de colegios o instituciones de educación superior

3. FASE 1. EL CÓMIC

El proceso comienza con una convocatoria realizada en la Corporación Tecnológica Industrial Colombiana TEINCO, se convocaron estudiantes, las reuniones se basaban en recolectar la información que ya había de proyectos anteriores, revisarlas y empezar con lluvia de ideas, desde ese primer momento se acordó en realizar una herramienta visual y tangible en donde las personas podrían conocer a la cultura Panche así que se defino que se realizaría un cómic. El primer semestre del proyecto se centró en profundizar sobre quiénes eran los Panches, análisis culturales, sociales, políticos, económicos religiosos, físicos, psicológicos y demás información que nos permitiera nutrir el objetivo principal de dar a conocer. Más allá de la recolección de información de la cultura también se realizó un proceso de investigación sobre el cómic teniendo en cuenta línea gráfica, género literario, estilo, unidad gráfica y demás aspectos técnicos que hay que tener en cuenta para

realizar un cómic. Era evidente la integración del Diseño Gráfico a la investigación ya que en medio de todo esto se hacía un estudio semiótico y la transformación de texto en imagen. (ver gráfico 1.).

Antes de que este proceso iniciara, se toma como antecedente un proyecto de cómic que se realizó en el semillero inmediatamente anterior, que tuvo como nombre Yuraima hija de la luna, una de las hipótesis del cual se crea este cómic, fue la de Cortez (2011) quien dice que "con tal nombre es que rendían tributo a la luna porque ellas le alumbraba en la noche, no siendo gracia que el sol alumbrara" (p. 23), este cómic fue creado para mostrar un poco de lo que era la cultura Panche pero que no se profundizo, ya que su primera edición, que tuvo 24 páginas con portada manejada a color (ilustración digital-serigrafía) y el interior a blanco y negro, edición que quedo sin darse a conocer al público o la comunidad de la institución.

La investigación de PANXE fue registrada en una plataforma digital, un drive compartido entre los integrantes del semillero, los documentos nuevos junto con los antecedentes del proyecto anterior YRURAIMA, teniendo un orden. Esta etapa reforzó la información, nuevos documentos importantes sobre los Panches que nos daban características que nos dejaban asombrados, como las que menciona Perdomo (1975), como las prácticas específicas de canibalismo, deformaciones, y constantes guerras.

Al finalizar esta etapa, se entregan los avances sobre la descripción de los personajes, así como una historia la cual sería contada, en donde la lluvia de ideas era constante por dos semanas antes de que el semestre terminara. En la semana de investigación semana tecno cultural, el semillero tuvo la oportunidad de presentar el proyecto en primera fase.

Gráfico 1. Pieza gráfica (plegable) presentada en la semana tecno cultural en primera fase

Fuente: Archivo Digital Semillero IRIS
Corporación Tecnológica Industrial Colombiana TEINCO 2019

4. FASE 2. LA NOVELA GRÁFICA

Esta fase la propuesta fue una novela gráfica, la razón a la que se dio el cambio de producto es que algunos de los semilleristas estaban a portas de graduación, "los cómics están divididos en volúmenes que conforman la historia de un personaje y, generalmente, cada capítulo no es extenso.

En algunos casos, los volúmenes se pueden leer individualmente, mientras que en otros se deben leer en una forma cronológica para entender la historia. (Heizel Zamora et al., 2019) docentes de la Universidad de Palermo escriben sobre los cómics y novelas gráficas donde ejemplifican "como 'súper ratón' no tienen una historia continua, y se los puede leer en cualquier orden. en cambio, en 'the walking dead', sus volúmenes deben leerse en su orden de salida. las novelas gráficas, por otro lado, son más semejantes a un libro cotidiano, ya que suelen contar una historia de principio a fin en un solo tomo." (p.11).

En estos términos de producción, el cómic es un producto que necesita de varios tomos constantes en una línea de tiempo en donde no se tiene definido el final de una serie, a diferencia de la novela gráfica que, si lo tiene, los principales ilustradores del semillero tenían un tiempo final de pertenecer en el semillero razón por la cual el cómic ya no era una opción.

Hubo cambio de historia y se tenía que realizar una mayor profundización para darle más peso al proyecto, en este caso se hablaba de actividades de campo, interacción directa con personas, ilustración fuera de la institución, salida de la zona de confort todo esto para alimentar aún más el proyecto.

Definición de conceptos

Se definió la sinopsis, se definieron perfiles psicológicos e históricos de los personajes, proceso de bocetación de personajes, análisis antropométrico, desarrollo de escenarios y accesorios, diseño y colorización de caratula, definición de logotipo de producto.

Diseño de piezas publicitarias, de exposición y recordatorios" esta etapa fue definida en la práctica, lo cual le daba un nuevo aire al proyecto, las tareas fueron repartidas entre los semilleristas, había partes investigativas y partes prácticas, la investigación se basaba en salir a bibliotecas para recolectar más información y la practica con procesos de ilustración, creación de personajes y perfiles, con base a la información que se encontraba en el drive y la que se estaba recolectando.

Creación de personajes e historia

La etapa de ilustración comenzó con bocetos generales, se hizo una salida de campo a la quebrada la vieja ubicada en la localidad de chapinero de la ciudad de Bogotá D.C. allí se hizo pruebas de bocetaje de paisajes rurales. En la investigación encontramos que los Panches en para labras de Ochoa, (1945) habitaban "tierras fragosas con altas montañas cuyas lomas muy pendientes y escarpadas descienden hacia los valles, fértiles en general, y surcadas por numerosos

y caudalosos ríos en los que abundan los peces de diferentes clases" (p. 300). El ambiente de la quebrada de La Vieja dio inspiración para dibujar, en la técnica color sobre papel y lápiz sobre papel, estos bocetos se registraron en la carpeta del drive. Más allá de ser un trabajo fue un momento de compartir ya que el paisaje natural estuvo acompañado de buen clima, el trabajo elaborado en conjunto permitió a mejorar la integración fundamental para un mejor desempeño del semillero a lo largo de las siguientes reuniones.

Preproducción

En el proceso de preproducción de la novela gráfica se despliegan diferentes tareas como:

- Creación de personajes
- Creación de entornos
- Definición de la historia
- Desarrollo y escritura del guion
- Digitalización de textos
- Corrección de estilos
- Diseño de viñetas
- Definición de línea gráfica
- Proceso de story board
- Entintado

Para cada tarea ya se había estipulado una fecha de entrega, estas por razones logísticas en momentos se retrasaban y en momentos se adelantaban, cada reunión se hacía un registro fotográfico y se llenaban unas actas de asistencia, más allá del cumplimiento con la puntualidad a todas las sesiones se desempeñaba un trabajo arduo en donde se podrían presentar jornadas hasta de 5 horas continuas, el trabajo conjunto nos permitía una comunicación directa por si surgía alguna duda, para colaborarnos entre nosotros y estar completamente centrados en el proceso.

Gracias a la asesoría constante del tutor, la creación de personajes presentaba cambios dando un toque original en cuanto a línea, rasgos, accesorios y demás aspectos físicos, con la historia ya creada era menos complejo de trabajar cada uno de los personajes. (ver gráfico 2.).

Al finalizar con la creación de estos tres personajes se dio inicio al story board de la novela gráfica, proceso en el que se debía registrar las escenas, acontecimientos y las acciones que se iban a visualizar, en total éramos 6 personas incluyendo el tutor por lo que el trabajo se repartió en tres partes y cada una de las partes se organizó de a 2 personas.

Este proceso tuvo una pausa ya que se aproximaba un evento para visualización en donde el proyecto se presentaría en un encuentro de semilleros y una ponencia en la institución.

Gráfico 2. Opción de portada de la novela gráfica

Fuente: Archivo Digital Semillero IRIS
Corporación Tecnológica Industrial Colombiana TEINCO 2019

5. FASE FINAL: EL ARTBOOK

Desde un principio se quería realizar un aporte a la investigación del semillero, las etapas se fueron desarrollaron, pero no en su mayoría, llegar a tener como resultado una herramienta visual en el cual se pudiera aportar con ayuda del diseño gráfico seguía en mente a pesar de todos los contratiempos que se presentaron en el proceso, este último semestre de trabajo se tuvo que asignar un nuevo tutor que a raíz del tiempo propuso una nueva entrega.

Surgiría una nueva pieza gráfica a raíz del tiempo ya que sería mi último semestre cursado en la universidad, los procesos como el cómic y la novela gráfica necesitaban más de un semestre de dedicación si se quería sacar un producto de calidad, la idea del art book o libro de arte nos daba la posibilidad de abarcar todo el proceso, lo que ya se había elaborado y lo que pudiese venir en torno a este nuevo instrumento gráfico, la creación de los personajes, la historia, la línea gráfica aún se mantenía pero serian registrados en el libro de arte, en donde se mostraría que es PANXE quienes son cada uno de los personajes, donde se desenvuelven y todo lo necesario para crear nuevos productos como novela gráfica, cómic, animación, línea de personajes, juegos de mesa, en fin un sin número de proyectos que surgirían en base al libro de arte. (ver gráfico 3).

De nuevo en este proceso el tutor saldría de la universidad en menos de 3 meses lo cual nos desanimaba, personalmente mi responsabilidad seguía al corriente con los trabajos, las entregas y el cumplimiento con horarios, caso diferente a los demás compañeros, que por falta de interés el producto final no se pudo dar, esperando que con todo lo que fue registrado sea de gran importancia y se pueda dar continuidad a proyectos del semillero en un futuro.

Gráfico 3. Opción de portada de la novela gráfica

Fuente: Archivo Digital Semillero IRIS
Corporación Tecnológica Industrial Colombiana TEINCO 2019

6. METODOLOGÍA

Etnografía del Pueblo PANXE o PANCHE

Localización:

En tiempos de la Conquista este pueblo ocupaba la región comprendida entre el Guarinó y el Río Negro al norte, hasta el Fusagasugá y el Coello al Sur; desde el territorio chibcha al Este, hasta la Cordillera Central al Oeste. Estaban asentados, pues, en ambas riberas del río Magdalena, ocupando parte de la región occidental y de la oriental de los departamentos de Cundinamarca y Tolima, respectivamente. Los pueblos con los cuales colindaban eran: Pantagora y Colima al Norte, Chibcha al Este y Pijao al Oriente y al Sur estaban emparentados con los Pantagora y Pijao, cuya cultura ofrece muchas semejanzas.

El profesor Paul Rivet enumera las siguientes tribus pertenecientes al pueblo Panche: Mariquitán, Ouíme, Lumbí, Honda, Gualí, Tocaima, Ibagué, Doyma, Combaima, Guacan, Guatequé, Calamoina, Calaima, Bocamene, Orita, Metaima, Panchigua, Chapaima, Lutaima, Lachimi, Siquima, Xaquima, Conchina, Iqueima, Anapuima y Calandayma. Según el mismo autor el pueblo Panche puede ser considerado como perteneciente a la cultura Karib. A dicha conclusión llega después de un serio y detenido estudio sobre la influencia Karib en Colombia, tanto en el aspecto lingüístico como en el de diferentes elementos culturales, propios de esta cultura y que son frecuentes en algunos pueblos de Colombia. Con relación a los Panche se tienen: en cuanto a la lingüística, la terminación “ima” tan abundante en la toponimia de todo su territorio y propia de la lengua karib. En cuanto a elementos culturales, es frecuente el entierro secundario de urnas funerarias, la deformación muscular de la pantorrilla y de los brazos; los labios horadados; el uso de macanas y cerbatanas, etc. Ochoa S. B. (1945).

Medio geográfico

Tierras fragosas con altas montañas cuyas lomas muy pendientes y escarpadas descienden hacia los valles, fértiles en general, y surcadas por numerosos y caudalosos ríos en los que abundan los peces de diferentes clases. Contaban con gran variedad de animales de caza principalmente curíes, conejos, perdices, tórtolas, palomas, puercos de monte, etc. En cuanto a la flora, dada la feracidad del terreno, siempre se han producido de excelente calidad todos los frutos propios de este clima. En los bosques existen gran variedad de maderas finas. El subsuelo ha sido rico en minera- les, principalmente en oro, cuya abundancia animó a los conquistadores a penetrar en aquellas tierras fragosas y quebradas. Hay, además, yacimientos de azufre y fuentes de aguas saladas y termales con propiedades medicinales. El clima es intertropical. En los valles hay altas temperaturas. De las montañas soplan vientos locales y secos que refrescan y hacen un poco más suave el ardiente calor propio de casi toda la región. Este es, a grandes rasgos, el medio en que se desarrolló el pueblo Pan- che que conquistadores, encomenderos y doctrineros subyugaron, despoja- ron y exterminaron casi por completo y cuyos descendientes, mestizados con los pueblos conquistadores y colonizadores, conservan hoy muchas de sus cualidades físicas y morales. Ochoa S. B. (1945).

Tipo físico

Según los cronistas, se caracterizó el pueblo Panche por hombres bien conformados, robustos, de elevada estatura y reciamente musculados. Rostro fuerte con pómulos salientes y nariz curvada (Lámina III). Siempre altivos y arrogantes, en todo momento expresaban el valor que los caracterizó. Para sus enemigos ofrecían un marcado aspecto de ferocidad, que era aún más acentuado por la deformación antero-posterior de la cabeza y la muscular de brazos y piernas, así como por la pintura corporal. Ochoa S. B. (1945).

Vestidos y adornos

Iban desnudos; algunas veces usaban cubre-sexos, especialmente las mujeres. En los brazos y piernas llevaban ligaduras, que a la vez que les servían de adorno, producían la correspondiente deformación muscular. En el cuello y en la cintura acostumbraban sartas de dientes humanos y de animales, y en la cabeza variados y vistosos penachos de plumas. Lucían hermosas narigueras y orejeras de oro. Acostumbraban pintarse el cuerpo, unas veces con una sustancia

vegetal negra, muy resistente, que obtenían del jugo de unos frutos, y otras, con bija, sustancia vegetal roja. Con frecuencia utilizaban ambos colores para decorarse con variados y artísticos dibujos. La sustancia vegetal negra la utilizaban además para teñirse los dientes. Ochoa S. B. (1945).

Habitación

Unos pocos bohíos constituían la población, que se establecía en las partes altas de las lomas cuyas cuchillas fuesen las más inaccesibles, a fin de que el sitio escogido fuese de fácil defensa y difícil acceso. El camino que a ellas conducía era estrecho y en él hacían a trechos anchos y profundos hoyos, en cuyo fondo clavaban estacas para que los que ignorasen el secreto cayeran en ellos y perecieran heridos por las puntas de las mismas. La mayoría de las tribus no tenían residencia permanente, sino que se establecían temporalmente en los sitios que juzgaban más convenientes y propicios; allí tenían sus sembrados y habitaciones, los que abandonaban luego para establecerse en otro sitio, según lo determinaban las necesidades económicas y las circunstancias de guerra. Así, por ejemplo, en ciertas épocas del año en que subía mucho pescado por el río Magdalena y sus afluentes, se trasladaban a estos ríos familias y tribus enteras en busca de pesca, y casi nunca regresaban al lugar de partida. Las tribus vivían libres de toda sujeción que no fuera la de su propio cacique. Ochoa S. B. (1945).

Utensilios

Debido a los pocos estudios arqueológicos que se han hecho en la región y a la escasa información que dan los cronistas, es relativamente poco lo que se conoce al respecto. Emplearon cuernos y caracoles como instrumentos musicales; morteros y manos de moler; alisadores para el pulimento de la cerámica; punzones para su decoración; cuchillos de piedra y de madera; y, en general, todos aquellos elementos que el medio y las necesidades de su vida hacían indispensables.

Las más usadas fueron: arcos, macanas, lanzas, picas, mazas, hondas, cerbatanas, galgas y escudos. Con los arcos disparaban flechas envenenadas. Durante la lucha, cuando éstas se agotaban, disparaban en su lugar palos. Con la cerbatana lanzaban saetas envenenadas y emplumadas a fin de que saliesen con más fuerza y velocidad. Con las hondas, que eran manejadas con gran destreza y precisión, arrojaban piedras. Las lanzas eran de chonta o de madera muy fina, enastadas en maderos apropiados. Las macanas, de grandes dimensiones y resistencia, hechas de madera muy fina y bien labrada. Las picas largas, hasta de 25 palmos y provistas de puntas bien afiladas.

Las mazas eran fuertes y todo guerrero las llevaba colgadas al hombro para utilizarlas en el momento en que el enemigo se acercase suficientemente. Las piedras, abundantes en toda la región, fueron utilizadas como arma: montones de piedras lisas eran amarradas en mochilas o zurrones y luego despeñadas con gran fuerza sobre el enemigo desde lo más alto de las lomas. Otro tanto hacían con grandes piedras, llamadas galgas y que constituyeron un arma muy eficaz en la lucha contra los españoles. Ochoa S. B. (1945).

Agricultura

Eran aficionados a la caza y a la pesca que les brindaban los bosques y los ríos y de las cuales derivaban gran parte de su subsistencia. La agricultura, que constituyó otra de las bases de su economía, a pesar de la feracidad de la tierra no alcanzó el mismo desarrollo que entre otros pueblos de carácter sedentario. Cultivaron especialmente maíz, algodón, piña, yuca y aguacate. Fueron además recolectores de frutos y raíces y apreciaban y utilizaban la miel que sacaban de las colmenas criadas en las grietas de las rocas y en los árboles. La gran feracidad de la tierra y la facilidad de escoger diferentes sitios en dónde establecerse, contribuyeron mucho para que no se desarrollara una técnica avanzada en el ramo agrícola.

Alfarería

La cerámica, como puede deducirse de los pocos ejemplares que se encuentran en el Museo Nacional de Arqueología en Bogotá, alcanzó gran perfección, tanto en la técnica de confección como en la decoración y en la forma. Predominaron la forma cónica y la semiesférica, combinadas entre sí. La decoración se presenta incisa o pintada y, frecuentemente, combina- das ambas técnicas. Los relieves constituyen parte muy importante en la decoración de las vasijas.

Metalurgia

Trabajaron el oro con el que hacían hermosos objetos que les servían tanto para adornarse como para el comercio de intercambio con otros pueblos.

Comercio

Tenían intercambio con los pueblos vecinos, principalmente con los de tierra fría a los que suministraban los productos que su territorio no podía darles, tales como algodón. Este y el oro les servían para cambiarlo a los chibchas, principalmente por sal. El mercado con dicho pueblo se efectuaba en tierra de los indios Poima.

Usos y costumbres

Todos los habitantes de un mismo pueblo eran considerados como hermanos. El grupo era exógamo y sólo podían casarse con los de un clan que no estuviese emparentado con el suyo. El primer hijo tenía que ser siempre varón; si era mujer, la mataban y continuaban matándolas hasta quien naciese un hombre, pero “si del primer parto nacía varón, aunque después siguieran naciendo mujeres, no mataban a ninguna”. Cuando un indio quería casarse, tan pronto nacía una niña la pedía a la madre, dándole un collar de pepas en cambio. En esta forma quedaba celebrado el matrimonio. La niña permanecía en poder de la madre, hasta que, llegada a la pubertad, era entregada definitivamente al marido.

Era frecuente entre ellos la deformación antero-posterior del cráneo, la que conseguían poniendo la cabeza del recién nacido entre dos tablillas que colocaban, una en la frente desde el nacimiento de la nariz hacia arriba y otra en la región occipital; las ataban por los extremos apretando fuertemente hasta hacer subir la cabeza y aplanarse la frente y el occipital.

Acostumbraban, además, deformarse los músculos de brazos y piernas, atando fuertes ligaduras en las partes superior e inferior de la pantorrilla y del brazo. Esta deformación, lo mismo que la de la cabeza, constituía para ellos una gran belleza. Llevaban perforado el tabique nasal y las orejas. Los guerreros se horadaban los labios y el borde de las orejas. Acostumbraban el pelo recortado en la frente, y hacia atrás les caía sobre la espalda. Había hombres preparados especialmente para la guerra, como los guecha de los chibchas. Como trofeo guardaban collares de dientes, y cráneos de sus enemigos vencidos, los que ennegrecían con un betún especial; en las órbitas les colocaban unas pepas negras brillantes. Dichos cráneos los colgaban en las puertas de sus casas.

Eran antropófagos. Los enemigos vencidos eran aprisionados y devora- dos más tarde en las fiestas que acostumbraban celebrar. Algunas ocasiones los sometían a atroces tormentos, como atarlos a un árbol, y en medio de gran gritería cada uno iba cortándole pedazos de cuerpo. Durante la lucha, cuando el calor y la sed aumentaban, despedazaban los cadáveres enemigos y bebían su sangre. Astutos y dobles cuando se trataba del enemigo, los Tocarema fingieron ser amigos y aliados de Gonzalo Jiménez de Quesada, en tanto que facilitaban a los otros pueblos Panche el acceso al territorio Chibcha y los mantenían informados de todo. Envenenaban las puntas de las flechas, dardos y saetas con una sustancia que preparaban con el veneno de serpientes y animales ponzoñosos, cuyos efectos eran siempre mortales, cuando la herida no era curada oportunamente. Para ensayar el veneno, hacían la experiencia en una mujer vieja o en un animal y "si moría luego, lo tenían por bueno". Era frecuente entre ellos el entierro secundario en grandes urnas funerarias hechas de arcilla y decoradas con un gran sentido artístico, como puede observarse en el dibujo con que se ilustra este estudio. En estas urnas colocaban, a más de los huesos, diversos utensilios de piedra y torteros de arcilla. Ochoa S. B. (1945).

Guerras

Pueblo esencialmente guerrero, vivía siempre preparado para resistir los ataques de los enemigos o para penetrar en territorios vencidos, los que dejaban totalmente asolados. Dichas incursiones las hacían principalmente en territorio Chibcha. A la guerra marchaban sosegados, en perfecto orden y disciplina. El ejército se dividía en dos alas: derecha e izquierda y cada una en batallones caracterizados por el arma empleada. Las alas del ejército se componían de los flecheros, los que también se mezclaban con los del batallón formado de hombres armados con picas. En los extremos derechos de la vanguardia y de la retaguardia estaban los honderos y en los izquierdos, guerreros con paveses y dardos. Mezcladas en el ejército iban las mujeres, llevando flechas, dardos y algunas armas. Estaban siempre alerta para actuar en el momento preciso, cargando las armas. Entre honderos y darderos de vanguardia y retaguardia se mezclaban muchos indios con cerbatanas. El sonido de cuernos y caracoles, unidos a gran vocería, anunciaba el comienzo de la lucha. Atacaban con toda furia y valentía; la tierra bañada en sangre los envalentonaba más, metiéndose sin ningún temor por entre las armas de sus enemigos. La muerte del jefe los desconcertaba y los hacía abandonar la lucha aun cuando en ella llevaban ventaja. Para hacer frente al enemigo acostumbraban formar federaciones de varios pueblos.

Estrategia

En aquellos lugares por los cuales la penetración en su territorio era más fácil, tenían numerosos y permanentes espías, razón por la cual vivían siempre prevenidos y en conocimiento de los planes del enemigo. Era imposible que un hombre entrase en sus tierras, de día o de noche, sin que fuese sabido.

Como ya se dijo antes, sus pueblos los hacían siempre en las partes más altas de las lomas, procurando que sólo hubiese acceso a ellos por una de las cuchillas, y en los caminos que a ellos conducían cavaban hoyos que servían de trampas.

En las luchas con los españoles procuraban fortificarse en las partes altas de las montañas a fin de atacar sin ser atacados y, sobre todo, para hacer imposible el empleo de los caballos. Abandonaban las ciudades y zonas que habían de ser invadidas por el enemigo, arrasándolo todo antes de dejarlo.

Jefes

Jefe se llegaba después de una brillante demostración de valor, por medio de la cual ganaban el aprecio y obediencia de sus súbditos, a la vez que gran prestigio. Siempre eran escogidos los más bien formados, fuertes y desarrollados. Ejercían absoluto dominio sobre su pueblo y los distinguían siempre su gentileza, valor y autoridad, así como la majestad con que se hacían servir y obedecer. Entre los jefes encontrados por los españoles y que más se hallan distinguidos figuraban: Bituima, jefe de la coalición de Ambalema, Sasaima, Anapoima y Guataquí, quien valerosamente luchó contra Hernán Pérez de Quesada. Iqueima, cuyos dominios comenzaban en la ribera izquierda del Fusagasugá. Guacama, que gobernaba en las tierras de Tocaima. Calandaima, cacique de Anapoima. Conchina, en cuyas tierras penetraron los capitanes Céspedes y Sanmartín y quien después hizo la paz con el capitán Fernán Venegas, cuando éste fundó a Tocaima. Además, Tocarema, Síquima, Matima y Burundiana, a quienes tocó solicitar la paz a Gonzalo Jiménez de Quesada. Ochoa S. B. (1945).

Religión

A este respecto es bien poco lo que se conoce; los cronistas se reducen a hacer vagas alusiones a lo que ellos llamaban "culto a los espíritus infernales", el dominio diabólico que sobre ellos ejercieron sus hechiceros a quienes hacen aparecer como sacerdotes del demonio. Nada concreto dicen sobre el concepto que tuvieron de la divinidad, ni sobre cuáles fueron sus creencias predominantes.

Es natural que ciertos fenómenos físicos y las calamidades comunes, cuyas causas les eran desconocidas, fuesen para ellos hechos inexplicables que contribuyeron a formar en su mente, como en todos los pueblos primitivos, supersticiones que explotaron sus brujos atribuyéndolos a espíritus infernales sujetos a sus mandatos. De este mismo hecho derivan las leyendas y supersticiones que aún existen. Sólo se sabe que tributaban culto a la luna

porque, según decían, “ésta alumbraba de noche, no siendo gracia que el sol lo hiciese durante el día”, por lo cual lo consideraban como inútil.

Descubrimiento y conquista

Varias fueron las incursiones hechas por los españoles en territorio Panche, unas veces guiados por la codicia y el afán de encontrar oro y para tener contentos a los chibchas, quienes frecuentemente les solicitaban ayuda en su empresa de venganza contra los Panche, circunstancia esta que Hernán Pérez de Quesada quiso aprovechar para lograr dos fines: la conquista de este nuevo territorio y hacer que los chibcha, en agradecimiento, tomasen aprecio hacia ellos y no los mirasen como a opresores de su libertad. Gonzalo Jiménez de Quesada envió a los capitanes Juan de Céspedes y Sanmartín a conquistar el país panche. Guiados por algunos muiscas penetraron por Tibacuy. Los Panche, informados de la proximidad de los españoles, se alistaron para resistirles.

Combatieron con tanto valor, destreza y orden, que dejaron maravillados a los españoles. Pero al fin, la lucha con la caballería, que ellos no conocían, y la muerte de uno de sus jefes a quienes creían invencible, los hizo desordenar y dispersar, dejando la victoria a los españoles. Más tarde Zacrezacipa, jefe chibcha, pidió a Gonzalo Jiménez de Quesada que fuera su aliado, para penetrar nuevamente en territorio panche, a lo cual accedió el general.

Los Panche se alistaron para resistir, ocupando las asperezas más altas de las montañas, en donde pudiesen, a salvo, hacer la ofensiva al enemigo e impedir que los caballos actuasen. Españoles y muiscas, en gran número, a órdenes de Gonzalo Jiménez de Quesada y Zacrezacipa, lucharon desesperadamente con los Panche. Viéndose perdidos, acordaron ponerle emboscadas a fin de hacerlos descender y pelear en la parte plana en donde confiaban en que los caballos suplirían lo que ellos no podían lograr.

Así lo consiguieron y los panches, al darse cuenta del ardid y ante la confusión que tal situación produjo, determinaron pedir la paz a Quesada y al efecto enviaron a 4 jefes principales que fuesen a capitular, llevando como presentes objetos de oro, guamas, aguacates, piñas y otros productos de la región. Quesada les mandó rendir las armas a Zacrezacipa, lo que para ellos fue una grave ofrenda, pues siempre habían sido temidos por los chibchas, a los que en toda ocasión vencieron. Este encuentro tuvo lugar en Tocarema, lugar cercano a lo que hoy es Anolaima.

En 1543 Hernán Venegas Carrillo atravesó el territorio en busca de minas de oro. En 1544 hizo una segunda entrada con el ánimo de someter definitivamente a los Panche y para tal fin fundó a Tocaima en tierras del cacique Guacaná.

Más tarde fundaron los españoles a Ibagué en el valle de Las Lanzas (1550); Venta de la Villeta (1552); Honda (1560); y, además a Santa Agueda y a Mariquita. Como de costumbre, los conquistadores se repartieron los indios y tierras a fin de facilitar la pacificación, según la política española. Ochoa S. B. (1945).

7. MÉTODO

El proyecto EL ARTBOOK DE PANXE se desarrolló como proyecto del Semillero IRIS, está inscrito en una investigación de enfoque exploratorio. La etnografía fue la ruta metodológica, aunque es propia de la investigación social y humanística, el arte y el diseño se han apropiado de esta como metodología, ya que es una manera sistemática de poder observar y describir los grupos humanos desde sus prácticas culturales. La cultura Panche es una cultura extinta, por lo tanto, se realizó desde un enfoque arqueológico, la revisión de documentos sobre los Panche, el análisis de documentos y la información no surge de la cualidad misma de las cosas, sino el hecho de que estas están inscritas en determinadas prácticas.

Esta es la arqueología de las prácticas culturales como las prácticas guerreras en el caso de esta tribu. Para la producción gráfica se escogieron métodos como el desing thinking, que trabaja desde la sensibilidad del autor diseñador, basado en la lógica, en la imaginación, la intuición y el razonamiento sistémico. En una búsqueda de la innovación del diseño, pero centrada en la persona del autor, buscando las necesidades del contexto y las limitaciones de la situación particular en la creación. Entre la prueba y el ajuste se fueron dando las soluciones en cada etapa del trabajo. También en la dirección de arte del Artbook, se analizaron conceptos de funcionalidad y actualidad del libro como producto final, desde diferentes teóricos y prácticos que están citados en la bibliografía presentada en la literatura y antecedentes de esta propuesta, que se han desarrollado en la última década.

Dentro de las técnicas de trabajo estuvieron programas como Photo Shop, ilustrator e Ilustración Digital. En la metodología de la investigación se hicieron una serie de encuestas a personas del común y entrevistas a profesionales de la ilustración, de los cuales se arrojaron datos satisfactorios para el proceso y elaboración del material didáctico, durante la investigación de campo uno de los obstáculos presentados fue el desenvolvimiento de los entrevistadores con el entrevistado ya que era la primera vez que se realizaba un trabajo como este, en cuanto a las encuestas el obstáculo más visible era el convencer a las personas para que nos regalara unos minutos de su tiempo ya que el espacio era plenamente para disfrutar y observar y no para atender este tipo de ejercicios. En el proceso de la investigación y los resultados que esta arrojaba se fueron presentando una serie de cambios en cuanto al producto final, la idea principal se fue reforzando y de acuerdo a la logística del semillero y a los objetivos planteados se da un aporte significativo para la continuación del proyecto en un futuro. (ver gráfica 4).

Salida de campo SOFA (salón del ocio y la fantasía)

El martes 12 de octubre se tuvo la salida de campo al salón del ocio y la fantasía SOFA, con el objetivo de recopilar información para el desarrollo de la novela gráfica. Se realizaron encuestas a los participantes del evento, en total fueron 100 encuestas. También se hicieron entrevistas a los artistas participantes del evento, todo con el fin de mejorar y adquirir más conocimientos en el tema.

8. RESULTADOS

A lo largo del desarrollo del proyecto se tenía como entrega final un producto tangible, parte de estos entregables (Cómic y Art book) están registrados en la plataforma utilizada para el semillero, un registro tanto textual como de imagen se encuentran en el Drive, investigación y proceso ilustrativo se fueron acumulando en cada una de las reuniones, fotografías de las salidas y las reuniones en la institución. La manera en la que estuvo dirigido el proyecto hizo posible que se obtuvieran procesos con las siguientes características:

Gráfico 4. Vista de la portada del Artbook PANXE

Fuente: Archivo Digital Semillero IRIS
Corporación Tecnológica Industrial Colombiana TEINCO 2019

- Referencias bibliográficas tanto físicas como digitales: En el proceso se realizaron salidas en donde se recolectaron copias de libros que sirvieron de base para el proyecto, más exactamente sobre la cultura Panche, en principio se investigaron más culturas indígenas para saber el valor agregado o que diferencia los Panches de los demás.

- Línea gráfica propia: Esta línea fue definida en el proceso por uno de los integrantes del semillero, perfeccionándola en cada encuentro, características únicas que distingue los personajes elaborados frente a los demás con una temática similar.

- Organización por temática: Desde el inicio se mantenía un orden para cada proceso de ilustración, trabajo textual, investigación entre otros, todo ello con su respectiva carpeta en el Drive.

- Aplicaciones amplias: El proyecto tiene como característica principal el poder aplicar el trabajo ilustrativo a diferentes proyectos, la versatilidad del tema abordado permite que se aborde en muchos campos como la educación, el ocio, algún hobbie, proyectos de animación y/o modelado entre muchos más.

- Se dio a conocer: El proyecto se dio a conocer a muchos miembros de la institución y a externos gracias a los encuentros y espacios de difusión, con esto ya se tiene presente la cultura Panche en las mentes de quienes recibieron la información, que siendo un proyecto con varios semestres de trabajo muchos lo desconocían.

- Historia: Se creó una historia propia con género real-fantástico que al igual que los personajes se puede aplicar a diferentes proyectos, bien sea por separado o en conjunto.

9. CONCLUSIONES

La labor del diseñador gráfico de temas colombianos, especialmente de la cultura precolombina, en donde los diseños actuales igualmente hacen parte de la identidad no solo cultural sino gráfica del país, nos llevó a hacernos preguntas sobre la identidad a través del diseño gráfico colombiano. El estudio del Artbook PANXE claramente logró integrar el diseño gráfico, el arte y cultura prehispánica de los PANCHES en el diseño de un Artbook colombiano.

Desde el principio, el Artbook de PANXE estuvo orientado a ser una guía a disposición de cualquier diseñador gráfico, llevado desde la presentación desde la imagen, la unidad temática, el trabajo en la línea de tiempo, trazo, como aporte esencial de esta obra, ya que establecen y perfilan las distintas variedades que engloba el diseño de identidad nacional. El libro constituye un manual práctico sobre el diseño que contempla el valor de lo simbólico, con el cual aspiramos a establecer una base sólida para el desarrollo del diseño en bien de la cultura originaria en Colombia.

Este proyecto ha sido una oportunidad de hacer un trabajo completamente nuevo, en donde se han puesto en práctica los conocimientos como diseñadores gráficos, se ha aprendido no solamente al desarrollo de las actividades, sino que también hacer parte de la integración de los compañeros, en cada reunión se ha generado trabajo pero también una gran convivencia y conexión humana, PANXE alimento el espíritu investigativo y el interés por desarrollar un proyecto que aporte conocimientos positivos para la sociedad. El compromiso constante, la responsabilidad con el proyecto ayudo a formar una persona íntegra para el mundo exterior en caso de que a futuro se pueda abordar

una temática similar. Solo resta esperar que PANXE sea de provecho para aquellos que consideren el proyecto como un punto de partida para una experiencia personal o institucional.

Con todo el proceso recolectado se espera incentivar la investigación en los estudiantes y maestros venideros en la carrera de Diseño Gráfico de la institución TEINCO. Se espera más participación de los estudiantes generando un interés con lo que ya se ha trabajado, abrir convocatorias dar el proyecto a conocer e integrar a más compañeros de todos los semestres del programa Diseño gráfico a hacer parte de PANXE para que se pueda mostrar en el exterior e ir divulgando la historia de esta cultura indígena colombiana. A demás este proyecto también se podría integrar con los demás programas de la institución, o presentarse la oportunidad de unión de varios proyectos.

Se pueden considerar otras técnicas de ilustración en base a lo ya registrado por la cultura, apoyándose en tendencias para hacer más atractivo un proyecto, realizando estudios permanentes del público objetivo bien sea al que ya se ha trabajado o a los que se quieren abordar.

ANEXOS

Entrevistas

En las entrevistas se adquirió mucho conocimiento para la ejecución de nuestro trabajo, pues los entrevistados tienen mucha experiencia en el campo de la ilustración y eso nos ayudó a encaminarnos mejor a la hora de dibujar la novela, artistas como kaithzer morejón un ilustrador ecuatoriano, nos explicó cómo se debe proceder para mejorar la creatividad en los trabajos. Antes de las entrevistas se estipuló un guion que a continuación se presenta, para así mejorar el dialogo entre los artistas y el entrevistador. Se recopilaron audios de cada una de las entrevistas que en total fueron 5 almacenadas en el drive del semillero para tener evidencia y base en el desarrollo del trabajo.

Encuesta

EDAD: _____ GÉNERO: M___ F___

¿Conoce usted la diferencia entre cómic y novela gráfica? (CONTEXTO) Sí___ No___

¿Cuándo fue la última vez que leyó una novela gráfica o un cómic?

Nunca ha leído
Entre 1 y 5 meses
Entre 6 y 11 meses
Hace un año o más

¿En qué formato le gustaría leer una novela gráfica o un cómic?

Digital
Físico o análogo
Ninguna

¿Qué tipo de historia le gustaría ver en un cómic o novela gráfica?

Fantasía
Basado en hechos reales
Aventura
Político
Terror

¿Ha leído cómics o novelas gráficas sobre culturas indígenas o contextos parecidos? Sí___ No___

¿Piensa usted que un cómic o novela gráfica despertará el interés de los jóvenes por conocer las culturas indígenas de nuestro país? Sí___ No___

¿Cree usted que los adultos y personas mayores también se interesarían por un cómic o novela gráfica sobre cultura indígena? Sí___ No___

¿Ha escuchado sobre la cultura Panche? (CONTEXTO) Sí___ No___

¿Le interesa saber sobre los eventos históricos que marcaron la existencia de los Panches? Sí___ No___

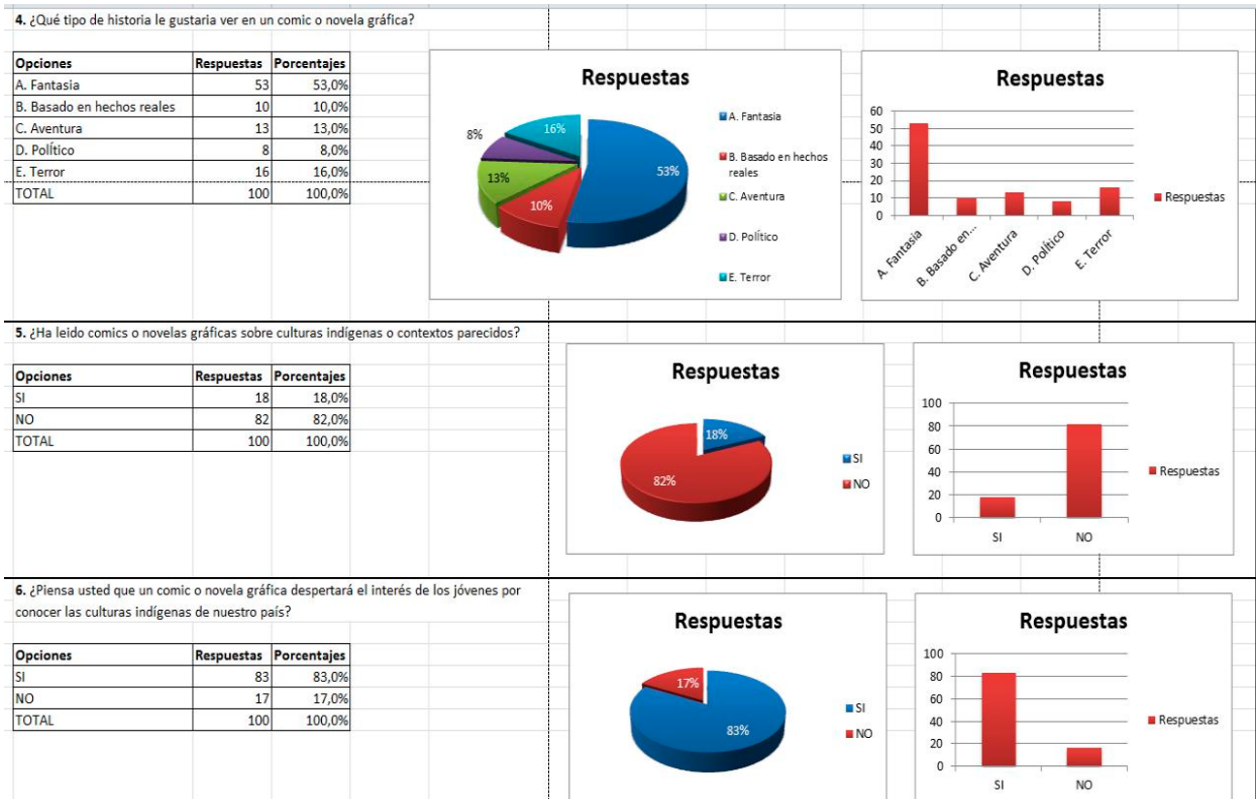
¿Le gustaría conocer manifestaciones artísticas de los Panches? Sí___ No___

¿Le gustaría saber sobre la cultura Panche por medio de una novela gráfica? Sí___ No___

¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por una novela gráfica sobre cultura indígena?

De $5000 a $10000
De $11000 a $20000
$20000 o más
No pagaría

Tabulación (respuestas) Tabla 1. Tabulaciones de respuestas de la 1 a la 3



4. ¿Qué tipo de historia le gustaria ver en un comic o novela gráfica?

Opciones	Respuestas	Porcentajes
A. Fantasia	53	53,0%
B. Basado en hechos reales	10	10,0%
C. Aventura	13	13,0%
D. Político	8	8,0%
E. Terror	16	16,0%
TOTAL	100	100,0%

5. ¿Ha leido comics o novelas gráficas sobre culturas indígenas o contextos parecidos?

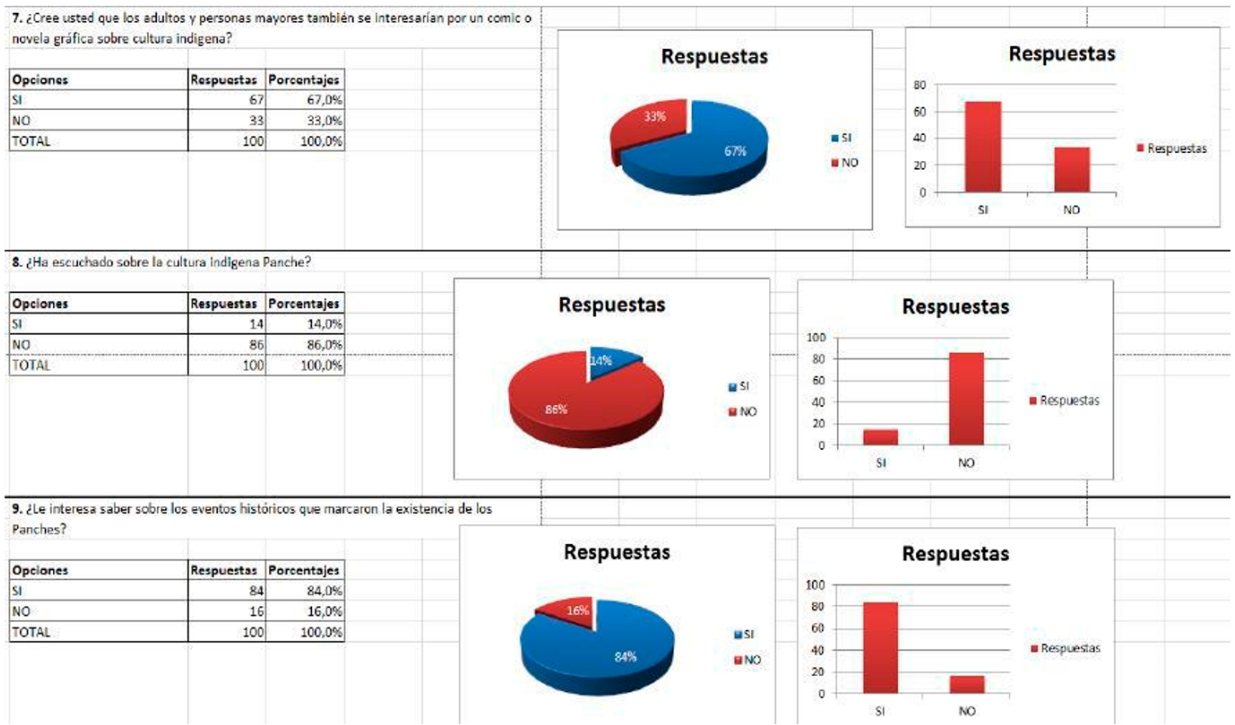
Opciones	Respuestas	Porcentajes
SI	18	18,0%
NO	82	82,0%
TOTAL	100	100,0%

6. ¿Piensa usted que un comic o novela gráfica despertará el interés de los jóvenes por conocer las culturas indígenas de nuestro país?

Opciones	Respuestas	Porcentajes
SI	83	83,0%
NO	17	17,0%
TOTAL	100	100,0%

Fuente: Archivo Digital Semillero IRIS Corporación Tecnológica Industrial Colombiana TEINCO 2019

Tablas 2. Tabulaciones de respuestas de la 4 a la 6



7. ¿Cree usted que los adultos y personas mayores también se interesarían por un comic o novela gráfica sobre cultura indigena?

Opciones	Respuestas	Porcentajes
SI	67	67,0%
NO	33	33,0%
TOTAL	100	100,0%

8. ¿Ha escuchado sobre la cultura indígena Panche?

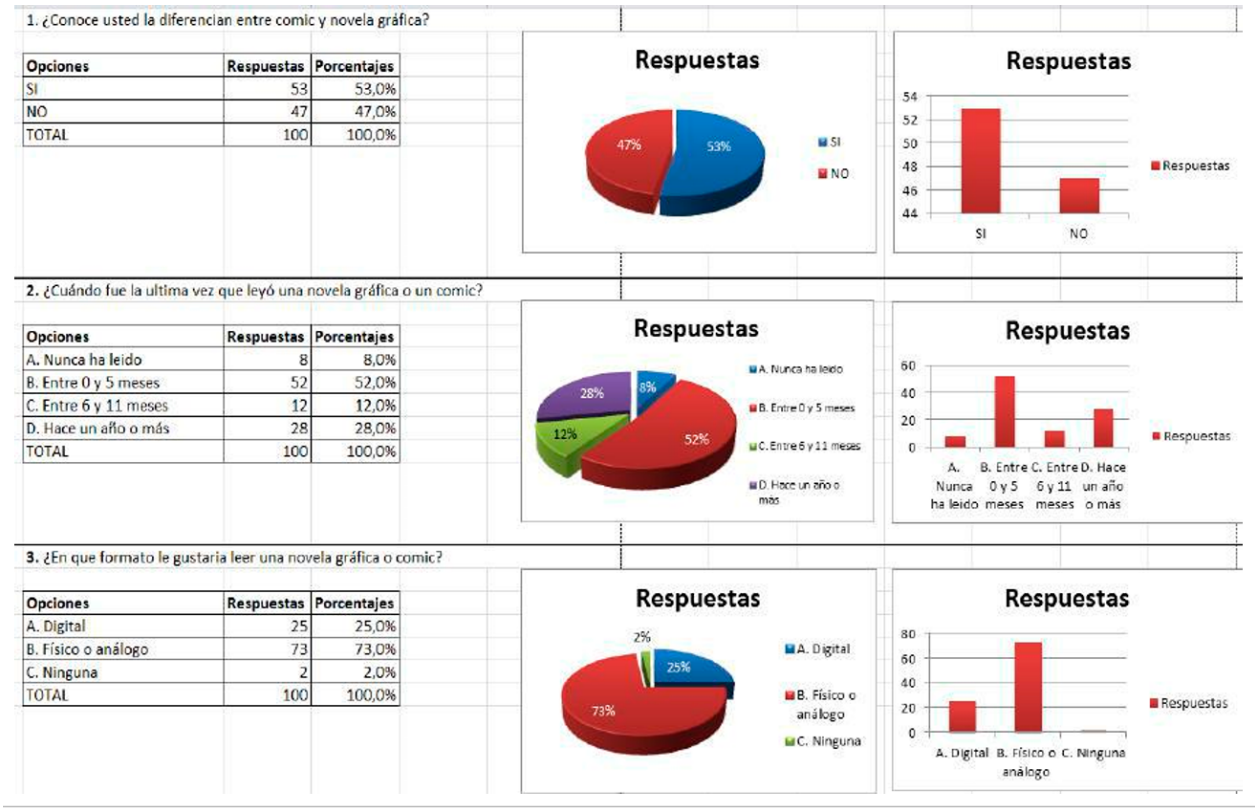
Opciones	Respuestas	Porcentajes
SI	14	14,0%
NO	86	86,0%
TOTAL	100	100,0%

9. ¿Le interesa saber sobre los eventos históricos que marcaron la existencia de los Panches?

Opciones	Respuestas	Porcentajes
SI	84	84,0%
NO	16	16,0%
TOTAL	100	100,0%

Fuente: Archivo Digital Semillero IRIS Corporación Tecnológica Industrial Colombiana TEINCO 2019

Tabla 3. Tabulaciones de respuestas de la 7 a la 9



1. ¿Conoce usted la diferencian entre comic y novela gráfica?

Opciones	Respuestas	Porcentajes
SI	53	53,0%
NO	47	47,0%
TOTAL	100	100,0%

2. ¿Cuándo fue la ultima vez que leyó una novela gráfica o un comic?

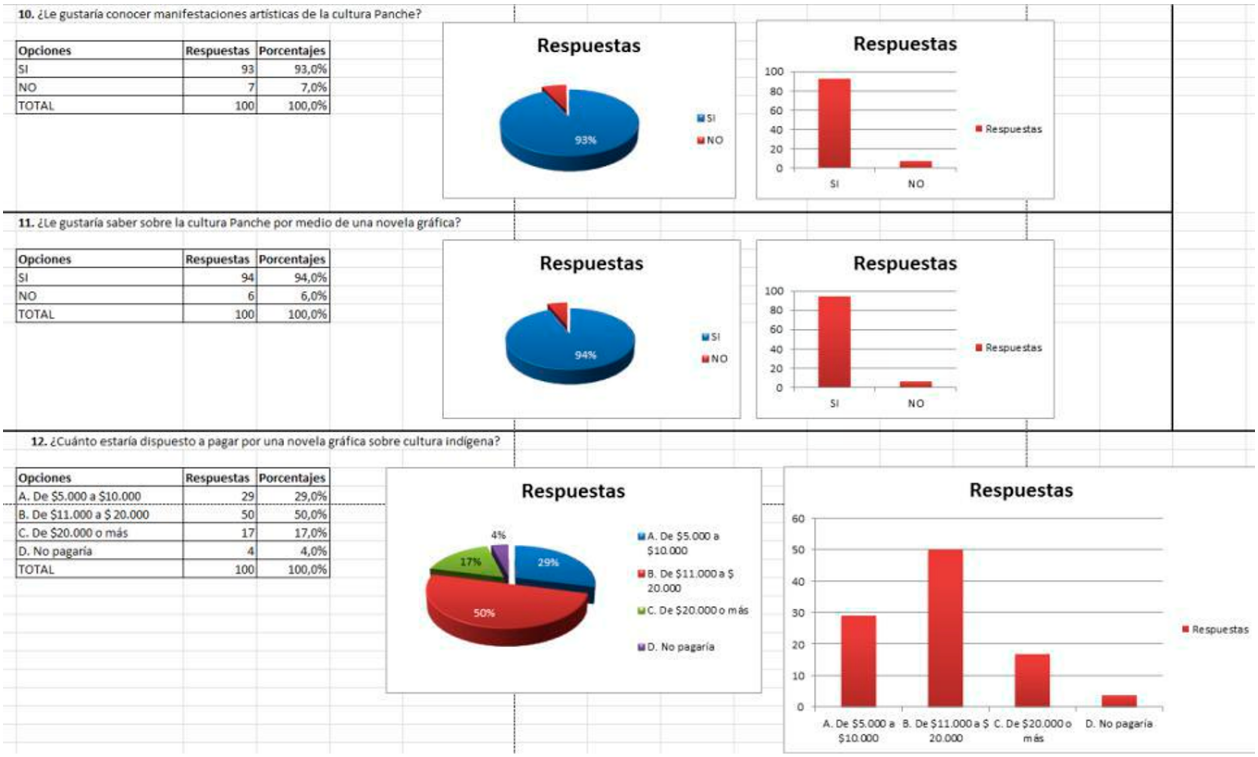
Opciones	Respuestas	Porcentajes
A. Nunca ha leido	8	8,0%
B. Entre 0 y 5 meses	52	52,0%
C. Entre 6 y 11 meses	12	12,0%
D. Hace un año o más	28	28,0%
TOTAL	100	100,0%

3. ¿En que formato le gustaria leer una novela gráfica o comic?

Opciones	Respuestas	Porcentajes
A. Digital	25	25,0%
B. Físico o análogo	73	73,0%
C. Ninguna	2	2,0%
TOTAL	100	100,0%

Fuente: Archivo Digital Semillero IRIS Corporación Tecnológica Industrial Colombiana TEINCO 2019

Tabla 4. Tabulaciones de respuestas de la 10 a la 12



10. ¿Le gustaría conocer manifestaciones artísticas de la cultura Panche?

Opciones	Respuestas	Porcentajes
SI	93	93,0%
NO	7	7,0%
TOTAL	100	100,0%

11. ¿Le gustaría saber sobre la cultura Panche por medio de una novela gráfica?

Opciones	Respuestas	Porcentajes
SI	94	94,0%
NO	6	6,0%
TOTAL	100	100,0%

12. ¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por una novela gráfica sobre cultura indígena?

Opciones	Respuestas	Porcentajes
A. De $5.000 a $10.000	29	29,0%
B. De $11.000 a $ 20.000	50	50,0%
C. De $20.000 o más	17	17,0%
D. No pagaría	4	4,0%
TOTAL	100	100,0%

Fuente: Archivo Digital Semillero IRIS Corporación Tecnológica Industrial Colombiana TEINCO 2019

Encuestas

En las encuestas se tocaron temas fundamentales para el desarrollo de la novela gráfica, la toma de decisiones y el horizonte de la creación. Se realizaron en total 100 encuestas a los participantes del SOFA, en especial a los que ingresaban a los salones del cómic y manga, y al salón de ilustración.

REFERENCIAS

- *Ochoa S. B. (1945). Los Panche. Lecciones para primeros conocimientos. INCANH. Instituto Colombiano de Antropología e Historia.*
- *Delgadillo, D. M. (2016). El cómic: un recurso didáctico para fomentar la lectura crítica., Facultad de Humanidades, Departamento de Lenguas, Bogotá D.C. Universidad Pedagógica Nacional*
- *Cortés Fierro, A (211). Nosotros Los Panches...Oscar García. Mesitas del Colegio Cundinamarca.*
- *Delgadillo, D. M. (2016). El cómic: un recurso didáctico para fomentar la lectura crítica., Facultad de Humanidades, Departamento de Lenguas, Bogotá D.C. Universidad Pedagógica Nacional*
- *Eisner, W. (1996). La Narración Gráfica. Principios y Técnicas del Legendario dibujante. Nueva edición actualizada del manual creado por el maestro de la novela gráfica. Bogotá D.C. Editorial Norma.*
- *García, S. (2015). Educación de las artes visuales y plásticas en Educación Primaria. Madrid: Ediciones Paraninfo, 194 pp.*
- *Garretón, N. A. (2004). Mitos y leyendas de los pueblos precolombinos. Tesis para optar el título de Diseñadora Gráfica. Santiago, Chile.*
- *Mondragón, E. (2017). Culturas indígenas de México. Intervención del diseño de la comunicación gráfica para la división de espacios naturales. México D.F. División de ciencias y artes para el diseño.*
- *Perdomo, L. R. (1975). La cerámica Panche tipo "El peñón", un ejemplo de delimitación cerámica por computador. Revista Colombina de Antropología. https://doi.org/10.22380/2539472X.1671. Bogotá D.C. Instituto Colombiano de Antropología e Historia.*
- *Revista Educación y Humanismo, 2008) (Mineducación, No. 14 - pp. 145-164 (junio, 2008) Antecedente de la Etnoeducación Indígena en Colombia. Barranquilla, Colombia. Universidad Simón Bolívar*
- *Ríos Flores, J. (2017). Intervención del diseño de la comunicación gráfica para la difusión de espacios culturales. Universidad de Palermo. Buenos Aires.*
- *Triana, M. (2014). Pontificia universidad javeriana. Obtenido de repository.javeriana.edu.co/:https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/15262*
- *Vélez M, González Astor A, (2001) El Diseño gráfico, Universidad de Granada, recuperado en https://es.slideshare.net/DeivyRoaPalacios/el-diseo-grfico-manuel-velez*
- *Zamora Halajeswki, H. (2019) El mundo de los cómics y las novelas gráficas. Publicado en la página70 en Creación y Producción en Diseño y Comunicación N°79. Universidad de Palermo. Buenos Aires.*