

# DISTINTA

DISTINTA #3  
OCTUBRE 2023  
ISSN: 2954-8268 (impresa) ISSN: 2954-8276 (digital en línea)  
TECNOLÓGICO DE ARTES DÉBORA ARANGO  
INSTITUCIÓN REDEFINIDA

VISTED ESTA  
ARVÍ ✓  


¿ Y TÚ QUÉ PINTAS EN LA CIUDAD CHULO ?



PAINTERS etc.

VIAJAR ↙

VER LAS NUBES ↙

IMAGINACIÓN DE NIÑA

BAILAR SOLA.

DIVERTIRME.

ESCUCHAR MÚSICA.

VER SERIES O PELÍCULAS.



# CONTENIDO

**PFI**  
2023-1

**RAYONES**

**TINTA**

~~**NUNCA HABLE CON**~~

**EXTRAÑOS**

Distinta / Tecnológico de Artes Débora Arango Institución Redefinida – No. 3 (Oct. 2023) – Envigado: Sello Editorial Débora Arango, 2023  
118 p.: il  
SSN: 2954-8268 (impresa) ISSN: 2954-8276 (digital en línea)  
1. Ilustración 2. Artes visuales 3. Diseño gráfico I. Tecnológico de Artes Débora Arango Institución Redefinida 741.6 (Dewey)  
Catalogación en la Publicación–Biblioteca “Jesús Mejía Ossa” Tecnológico de Artes Débora Arango Institución Redefinida

Distinta #3, octubre de 2023  
ISSN: 2954-8268 (impresa)  
ISSN: 2954-8276 (digital en línea)

Revista de periodicidad semestral del Programa de Ilustración para Productos Editoriales Multimediales.

© TECNOLÓGICO DE ARTES DÉBORA ARANGO INSTITUCIÓN REDEFINIDA

Juan Carlos Mejía Giraldo  
Rector  
rectoria@deboraarango.edu.co

Paola Cristina Gómez Cano  
Vicerrectora Académica  
vicerrectoriaacademica@deboraarango.edu.co

Laura Torres Enk  
Subdirectora de Investigación  
Directora Sello Editorial Débora Arango  
investigacion@deboraarango.edu.co

Carlos Alberto Rúa Puerta  
Decano Prácticas Visuales  
decanaturavisuales@deboraarango.edu.co

Gabriel Jaime Lopera Maya  
Líder de Publicaciones  
Coordinador Sello Editorial Débora Arango  
publicaciones@deboraarango.edu.co

Diseño y diagramación  
Daniela Gallego Parra  
daniela@deboraarango.edu.co

Obra carátula: Julio Serna  
Obra contraportada: Mariana Vargas

Edición y Corrección de textos  
Gabriel Jaime Lopera Maya

Comité Editorial Distinta  
Laura Cardona  
Daniela Gallego

Comité de Publicaciones  
Paola Cristina Gómez Cano – Vicerrectoría Académica  
Laura Carolina Torres Enk – Subdirección de Investigación  
Jose Octavio Castro Bedoya – Decanatura Prácticas Escénicas Teatrales  
Juan Sebastián Gil Gil – Decanatura Contenidos Audiovisuales  
David Esteban Valencia Espinosa – Decanatura Proyectos Culturales  
Carlos Alberto Rúa Puerta – Decanatura Prácticas Visuales  
William Felipe Palacio Villa – Decanatura Prácticas Musicales y Producción Sonora  
Óscar Darío Montolla Gómez- Comunicaciones  
Helí Arias Sánchez – Biblioteca

Realización:  
Sello Editorial Débora Arango  
publicaciones@deboraarango.edu.co  
Tecnológico de Artes Débora Arango  
Institución Redefinida  
Subdirección de Investigaciones

Dirección: Calle 38Asur # 39-62, piso 2  
Tel: 3316943 ext. 131

Editado y aprobado en Envigado, Antioquia, Colombia, octubre de 2023.

La responsabilidad moral y legal de los contenidos aquí publicados corresponde a sus autores. Se prohíbe la reproducción total o parcial en cualquier medio o para cualquier propósito sin la autorización escrita del Sello Editorial Débora Arango.





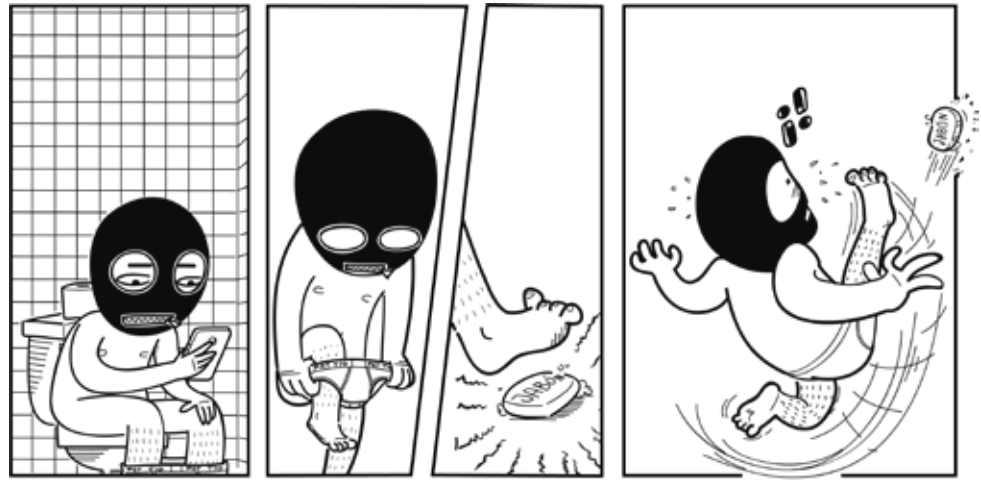
Habitar la ciudad se ha convertido en una experiencia cotidiana para una gran parte de nuestra población. Sin embargo, más allá de ser simplemente un lugar para estar, la ciudad es un entorno que moldea nuestras vidas, pensamientos y miradas, de maneras profundas y distintas.

Ciudad Chulo, se describe como un espacio en donde existe una interacción constante entre los estudiantes y su entorno urbano, donde se tejen redes de relaciones sociales, culturales y económicas. La ciudad es un contenedor de diversidad, donde convergen diferentes formas de vida, creencias, culturas y aspiraciones. Por lo tanto, la experiencia de vivir la ciudad ha permitido a los estudiantes del programa de Ilustración para Productos Editoriales Multimediales, generar nuevas narrativas para crear.

Visibilizar los proyectos que se llevan a cabo en cada una de las asignaturas, revela el avance y conocimiento del estudiante, aunado al esfuerzo y proceso investigativo que se plantea en cada unidad de formación.

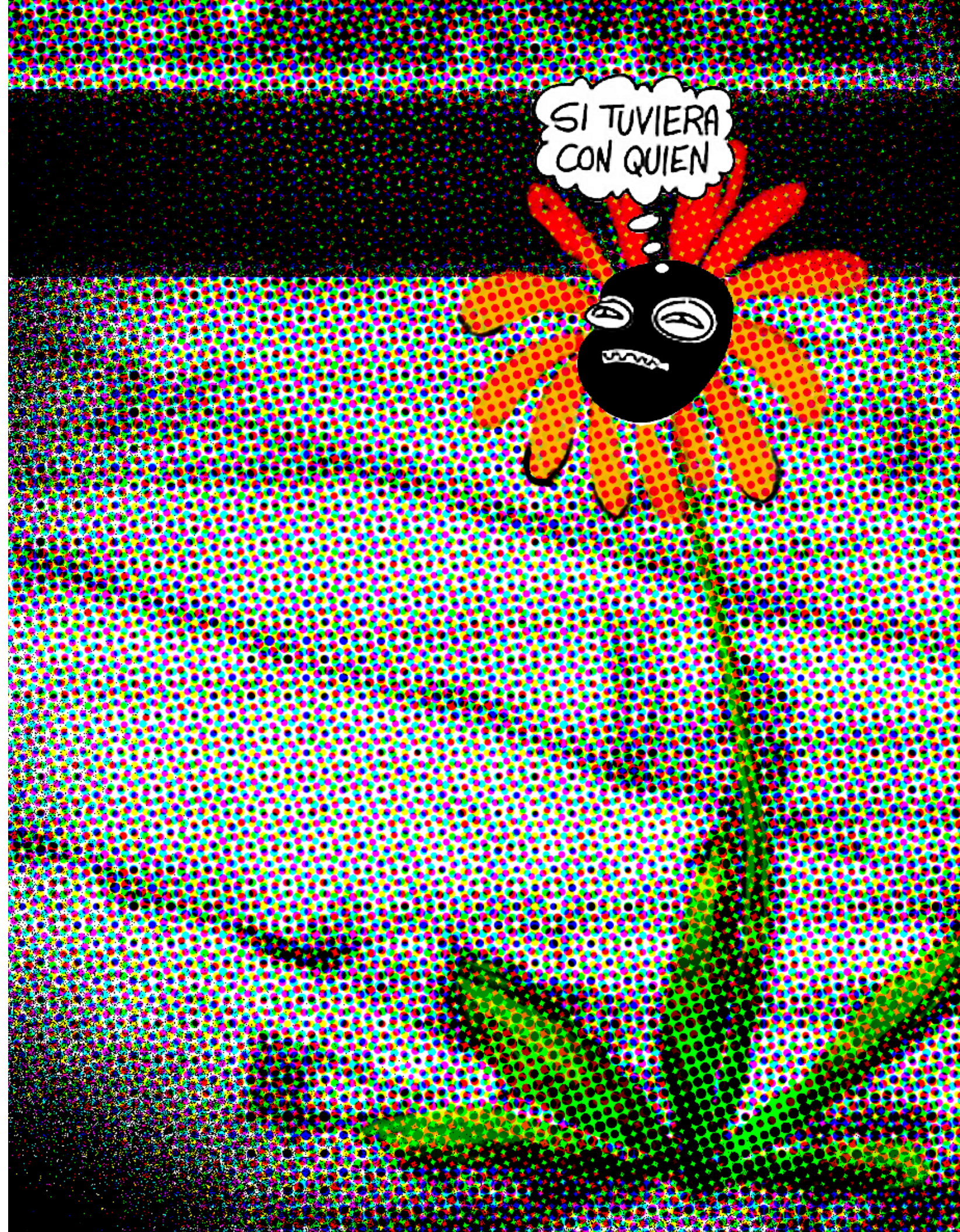
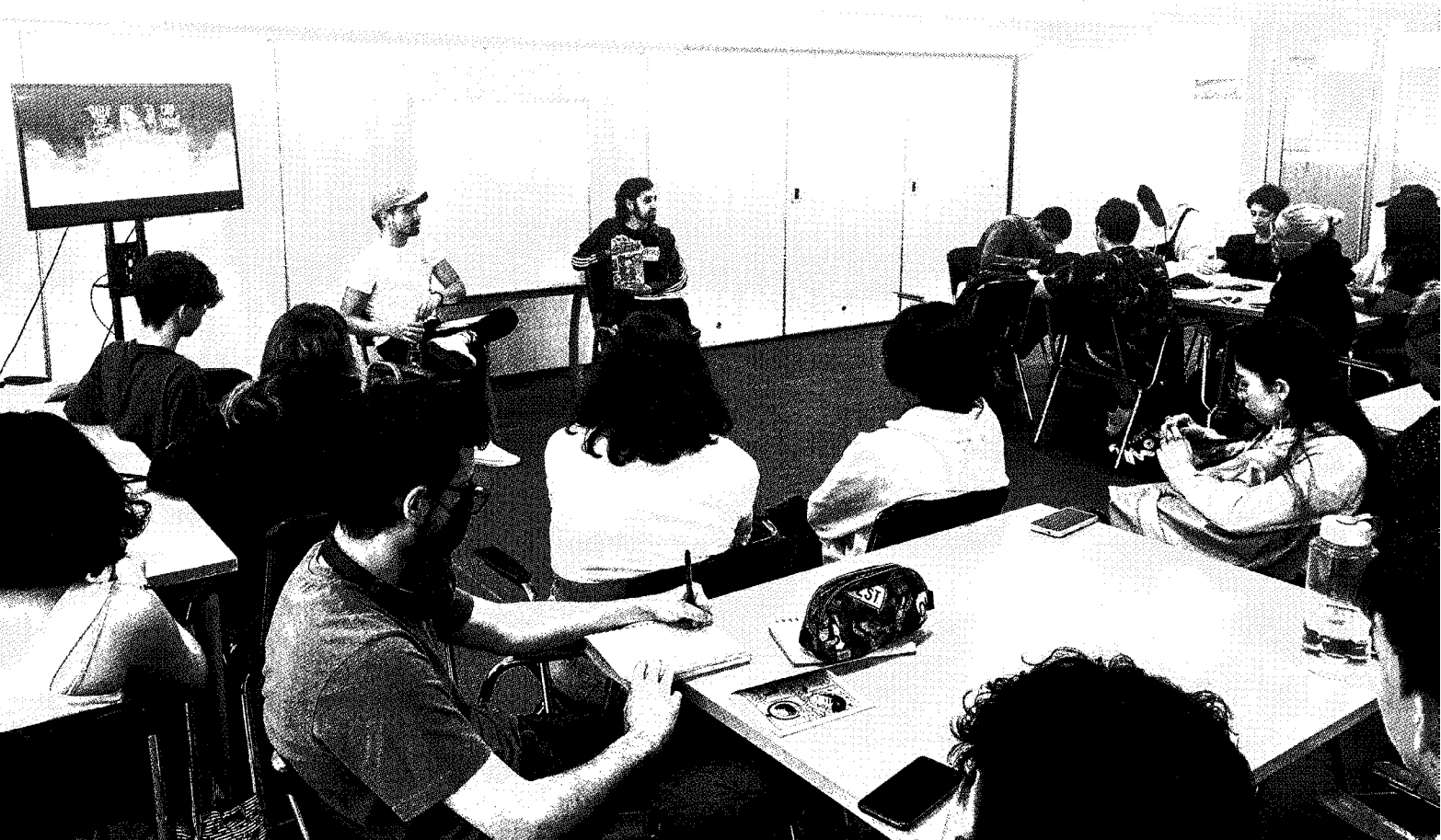
Durante el proceso del proyecto formativo integrador se plantea un espacio para visibilizar los proyectos, habilidades e ideas innovadoras que los estudiantes de quinto semestre de la Tecnología en Ilustración para Productos Editoriales Multimediales generan de acuerdo a las necesidades del sector productivo. Sabemos que una imagen dice más que mil palabras, en la comunicación gráfica y en diferentes contextos o entornos productivos; una ilustración habla, respira y dota de sentido cualquier proyecto empresarial que la emplee. es por esto que queremos generar nuevas conexiones y abrir nuevas oportunidades para ilustradores con la capacidad de investigar, conceptualizar, diseñar y ejecutar proyectos de ilustración para entornos editoriales multimediales.

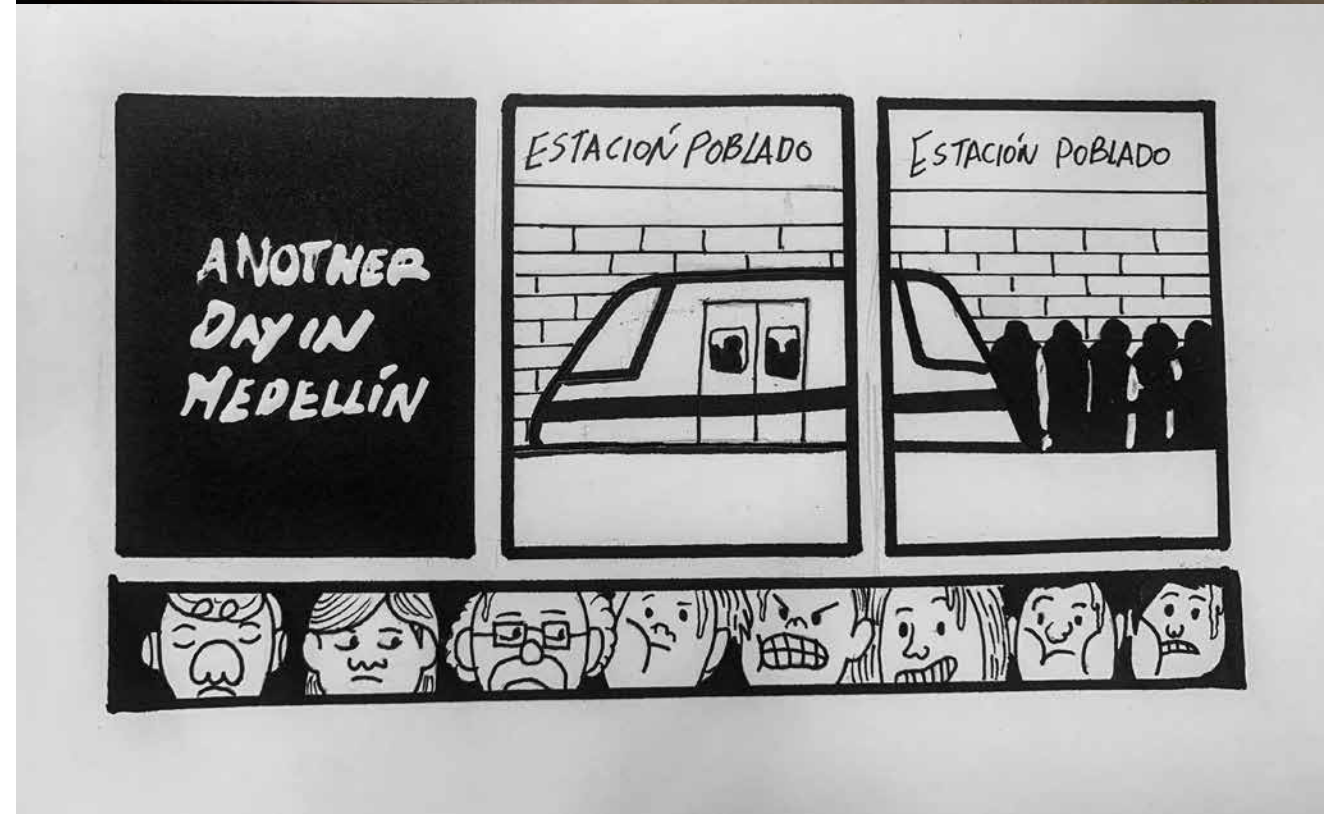
Estos imaginarios revelados a partir de la ciudad, plantean una reflexión y un ejercicio conceptual en donde los estudiantes conectan más con el mundo que los rodea.



# TALLER *Comix*

Espacio para lxs estudiantes de Ilustración con el creador de cómic @casetera.





Resultados de los ejercicios del taller de cómic. Ezequiel Muñoz (pág. anterior) Alejandra Londoño (arriba), Jorge Martínez (abajo).

**CON KROPSILAND**  
 BIBLIOTECA PÚBLICA  
 Y PARQUE CULTURAL  
 DEBORA ARANGO  
 16.03.23  
 2:00PM

**TALLERES DE ASFALTO**

CIUDAD *Mula* 2023





# PISANDO *el mundo*

## RUEDA DE NEGOCIOS

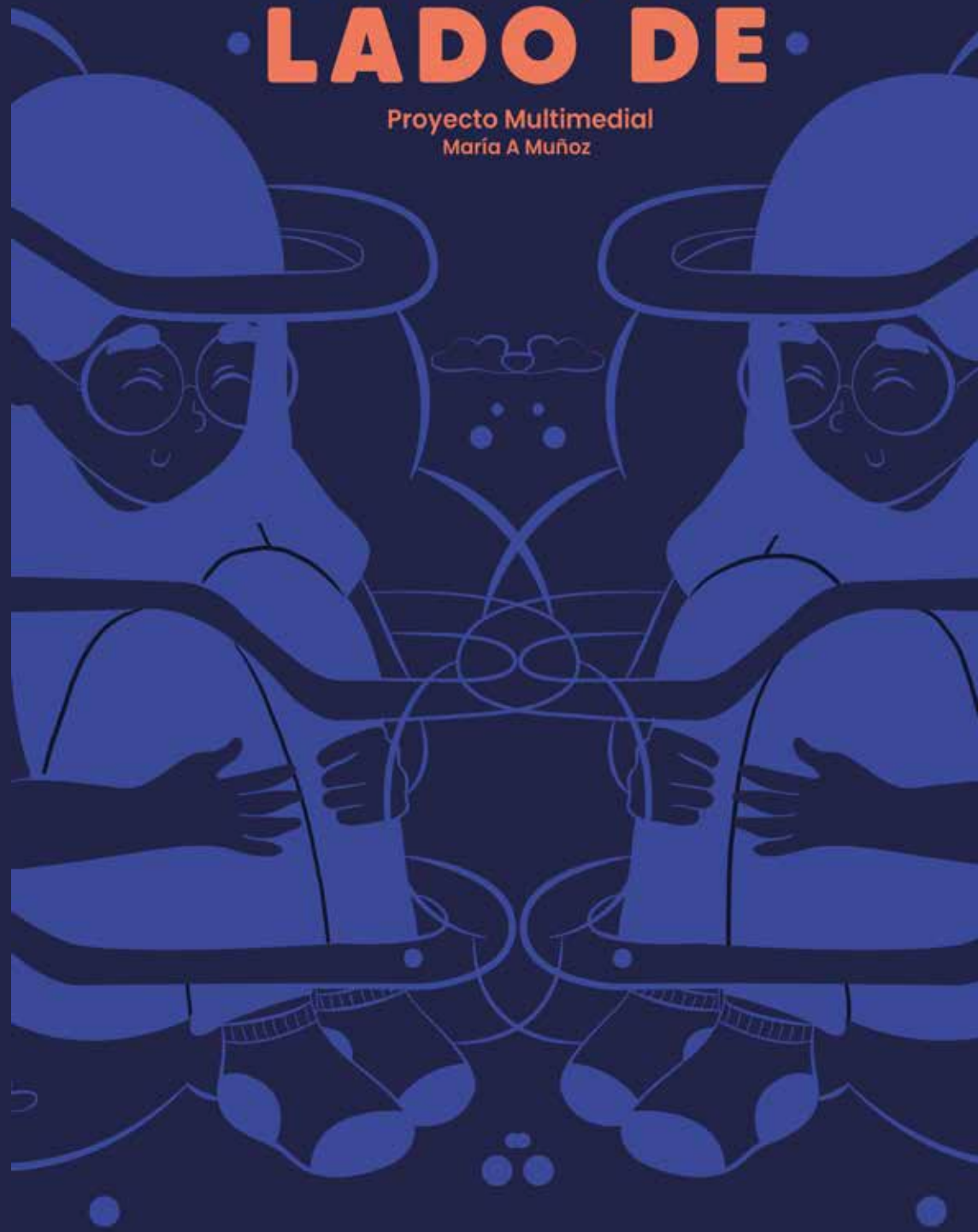
La rueda de negocios es un espacio para presentar los proyectos de vida, las habilidades y las novedosas ideas que los estudiantes de quinto semestre de la Tecnología en Ilustración para Productos Editoriales Multimediales tienen para ofrecerle al mundo laboral.

Porque si una imagen dice más que mil palabras, una ilustración habla, respira y dota de sentido cualquier proyecto empresarial que use este recurso.

Que sea esta la oportunidad de generar nuevas conexiones y abrir nuevas prácticas empresariales para ilustradores con la capacidad de investigar, plantear y desarrollar proyectos que conecten con una nueva generación.

# AL OTRO LADO DE

Proyecto Multimedial  
María A Muñoz



¿Hace cuánto no te sorprendes?



## María Alejandra

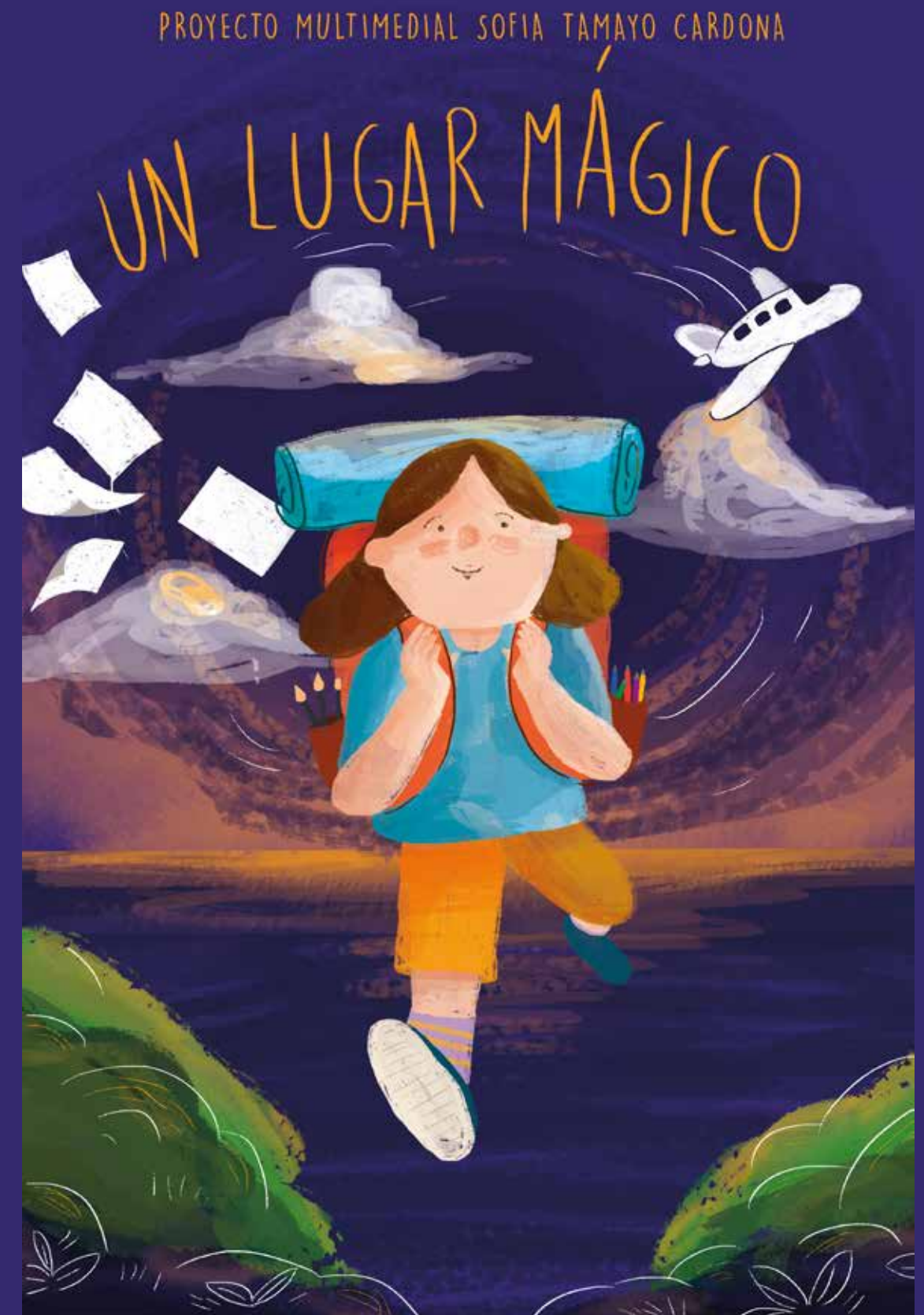
*Al otro lado de...* Mi proyecto multimedial, narra cómo Male se siente incómoda con la visión monótona del mundo.

Male, motivada por ver a sus padres tener algunos acercamientos en el mundo artístico en su infancia, decide continuar con esa semilla que le han implantado, creando en ella una necesidad de intervenir y darle un giro a todo lo que ve, logrando así cercanías a través de la ilustración que le demuestran al espectador nuevas maneras de redescubrir el mundo.



## Sofia Tamayo

Sofia cargada de curiosidad y deseo emprende un viaje al país de la ilustración donde no solo se topará con sitios fantásticos nunca antes imaginados por ella, si no que también aprenderá muchas de las cosas que allí se realizan. Por medio de esta experiencia y con práctica Sofía saldrá de este lugar siendo toda una ilustradora lista para revelar todo su potencial.





## Samuel Torres

Cuando somos niños proyectamos al mundo la esencia de quien realmente somos. A través de la inocencia vivimos en un mundo ficticio que con el tiempo será desenmascarado, revelando la realidad de nuestro entorno. Emprendemos un largo viaje en el que poco a poco y de manera imperceptible, vamos dándole la espalda a nuestro ser y lo dejamos abandonado en el trayecto.

En esta experiencia, nos embarcamos en una aventura donde seremos testigos de ese primer descubrimiento de nuestro verdadero yo, el camino donde lo perdemos, y el momento donde buscamos regresar a nuestras raíces.





## María José

“¡Hola! Mi nombre es Majo, soy una ilustradora infantil, soñadora y creadora de narrativas. Es por ello que hoy quiero contarte una historia sobre el cambio, el miedo y la luz.

Tener miedo es una de las cosas con las que más he tenido que lidiar en mi vida; miedo de las agujas, de la oscuridad y de estar sola. El miedo y la soledad fueron esos sentimientos que me impulsaron a crear mis propios métodos para navegar en este mundo. Encontré que el arte es el farol que me ha ayudado a guiarme por las distintas etapas de mi vida, encontrarle el sentido a la misma y aquello que a veces me gusta mirar para darme cuenta de todo lo que he cambiado y cambiaré.

Te invito a que descubramos la historia de *Utopías propias*, la magia que le da vuelta al mundo”.





## Miguel Arcila

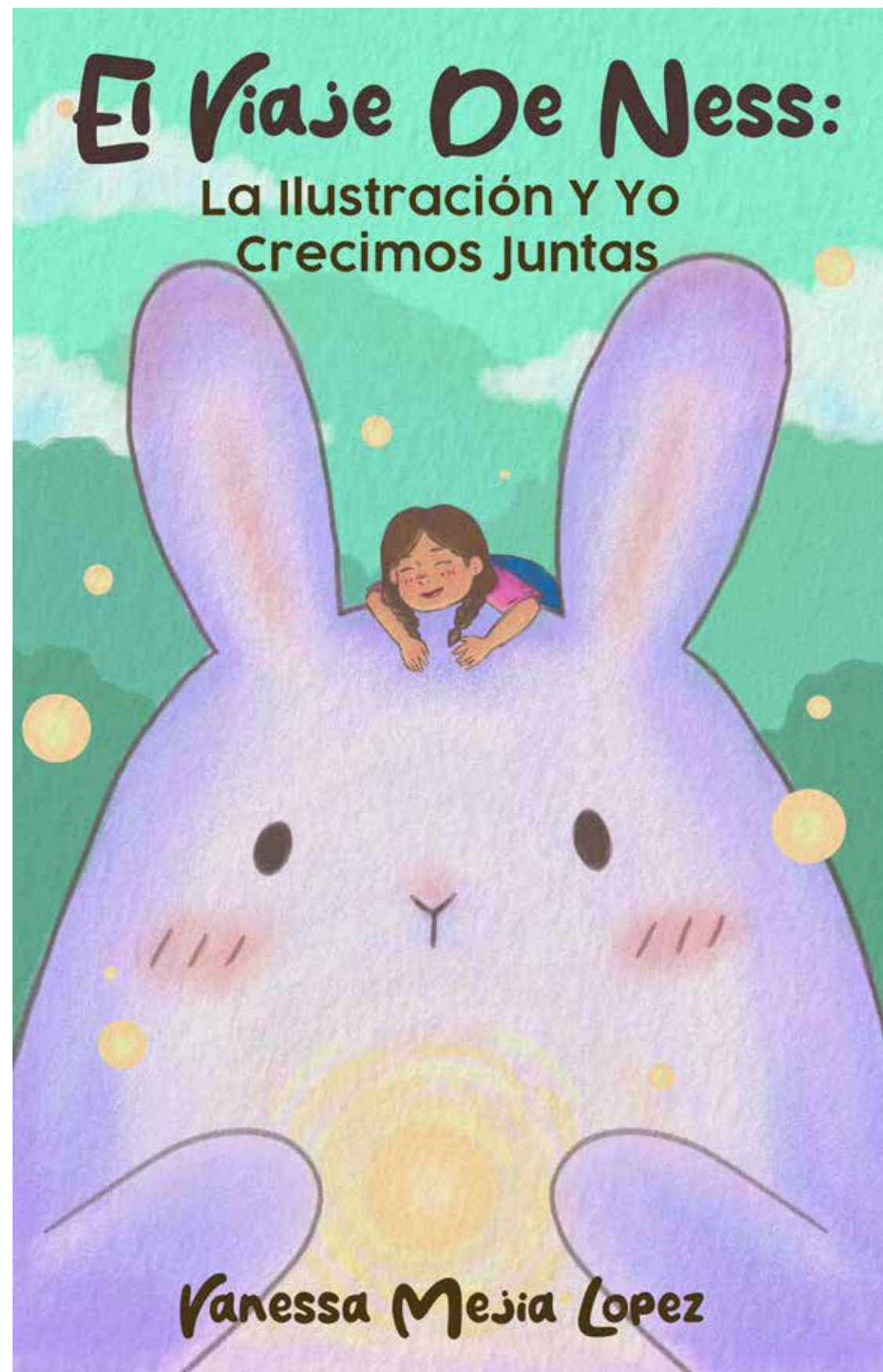
Hola, mi nombre es Miguel y a través de dos momentos contaré el viaje de un dibujante que enfrenta todas las adversidades y obstáculos que tiene que atravesar si desea convertirse en un verdadero ilustrador. Narrado bajo el esquema del viaje del héroe y trasladado a un mundo fantasioso japonés de la era edo.





## VANESSA MEJIA

Quiero contar la historia de una niña que para salir del aburrimiento adopta dibujar como su medio de escape de la realidad, lo que le da vida a una pequeña criatura que se convierte en su mejor amiga, acompañándola en el viaje de crecer y aprender formas nuevas de ilustrar y hacerse más grandes juntas.

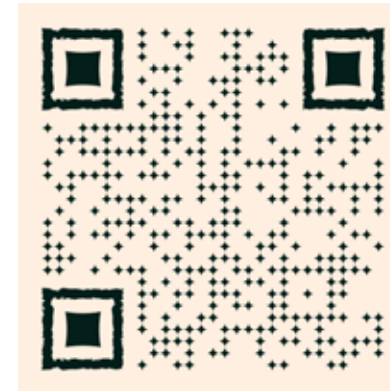


# THE GATE TO A NEW VOYAGE



## LA LLAVE A NUEVAS NARRATIVAS

Verónica Hoyos García



### Verónica Hoyos

Un mensaje con un misterio, un personaje curioso, una propuesta de abrir nuevas posibilidades, ¿aceptarás el reto?



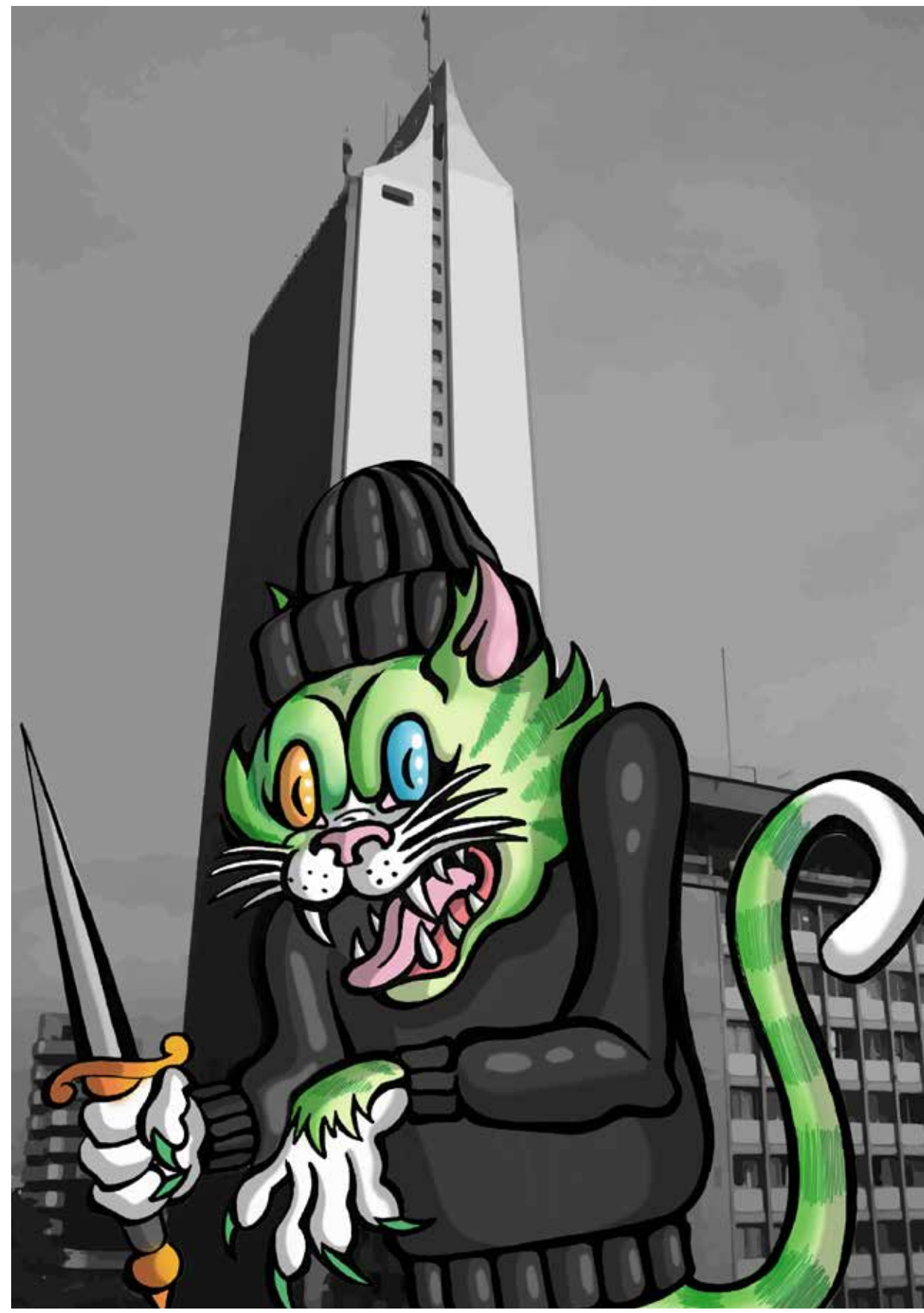


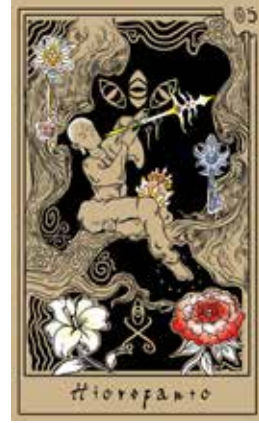
## PABLO OTALVARO

Siempre he sido una persona libre en muchos aspectos; en este mundo las influencias de personas, lugares u objetos siempre fueron, son y serán un referente, el apoyo por parte de las personas que me rodean y la confianza de mis padres de dejarme hacer lo que me apasionara son los detonantes de hacer lo que hago ahora. El arte es un canal para liberar todo lo que muchas veces no puedo expresar y me sirve para escapar cuando me siento agobiado.



















CAZADORES  
PRIMITIVOS  
NORRFE



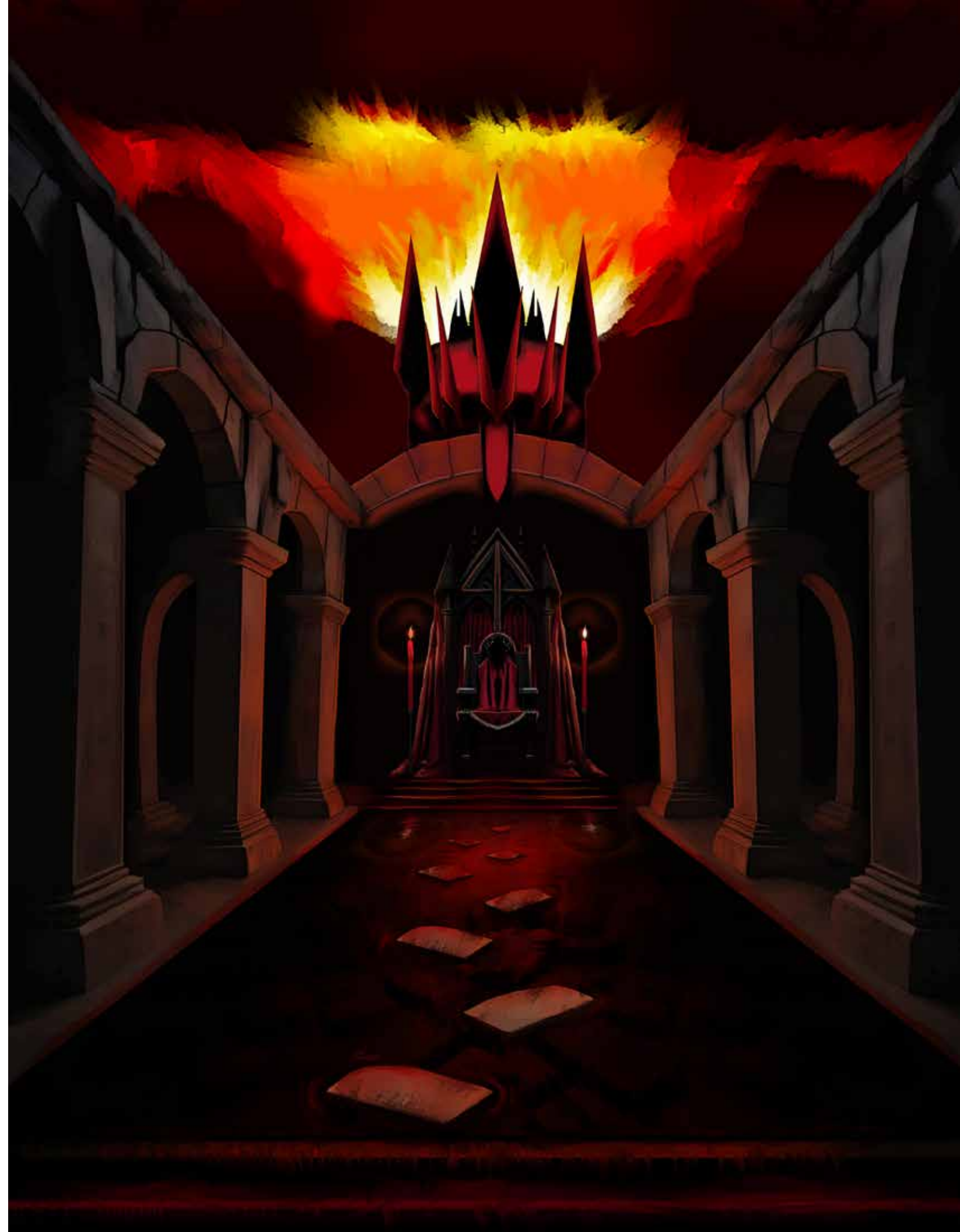


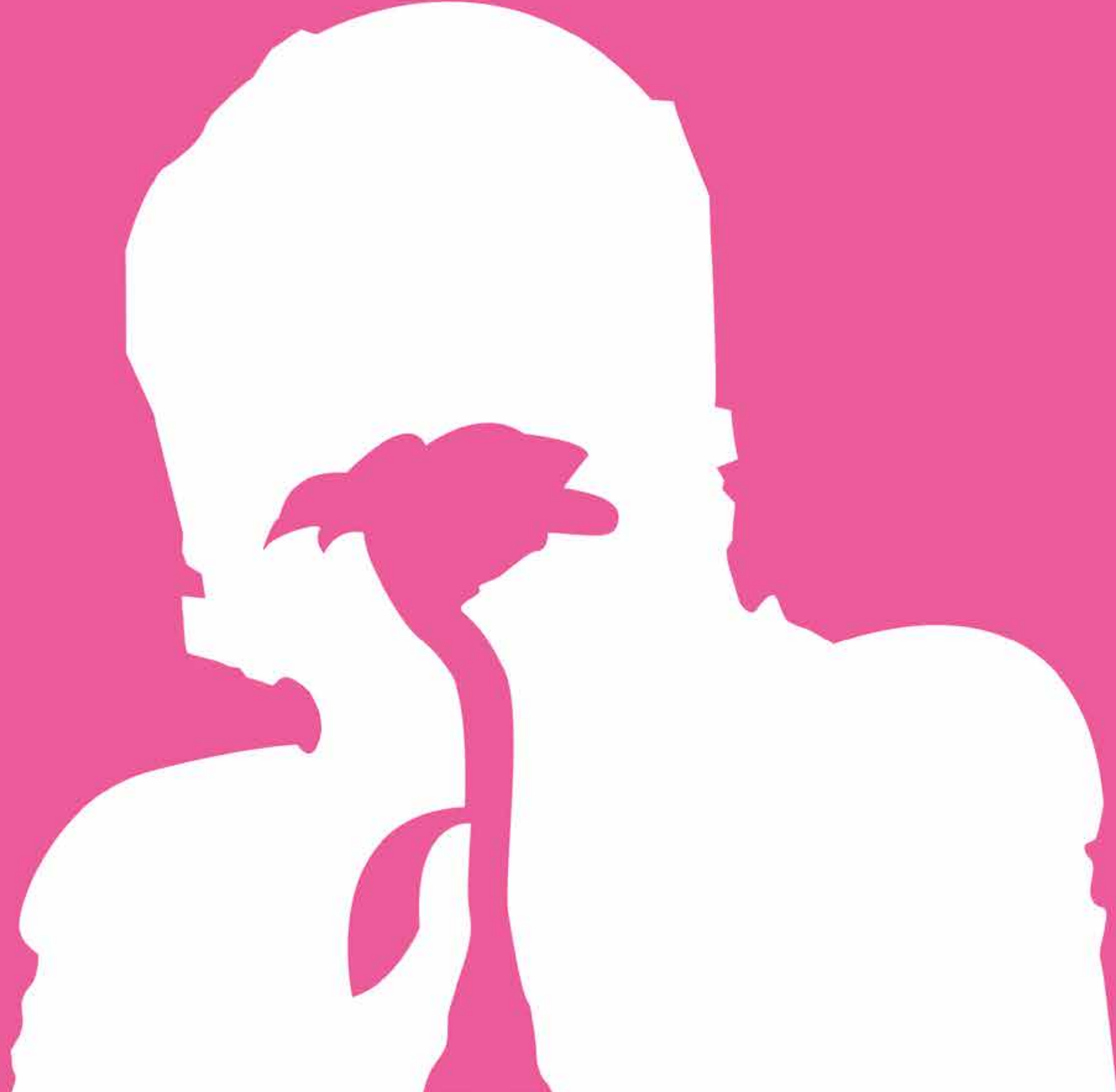
Concept Art: Jorge Martínez

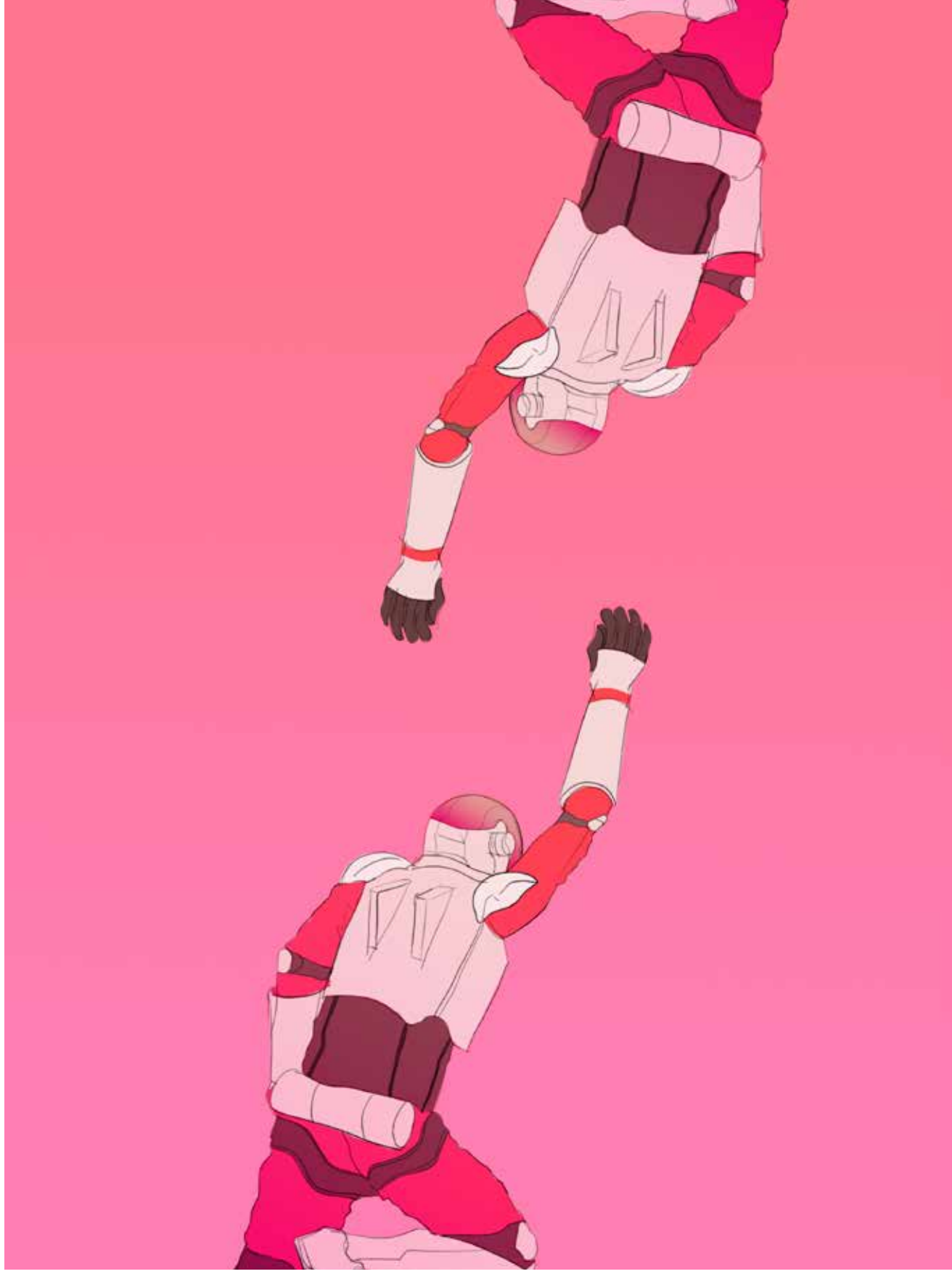


RAYONES

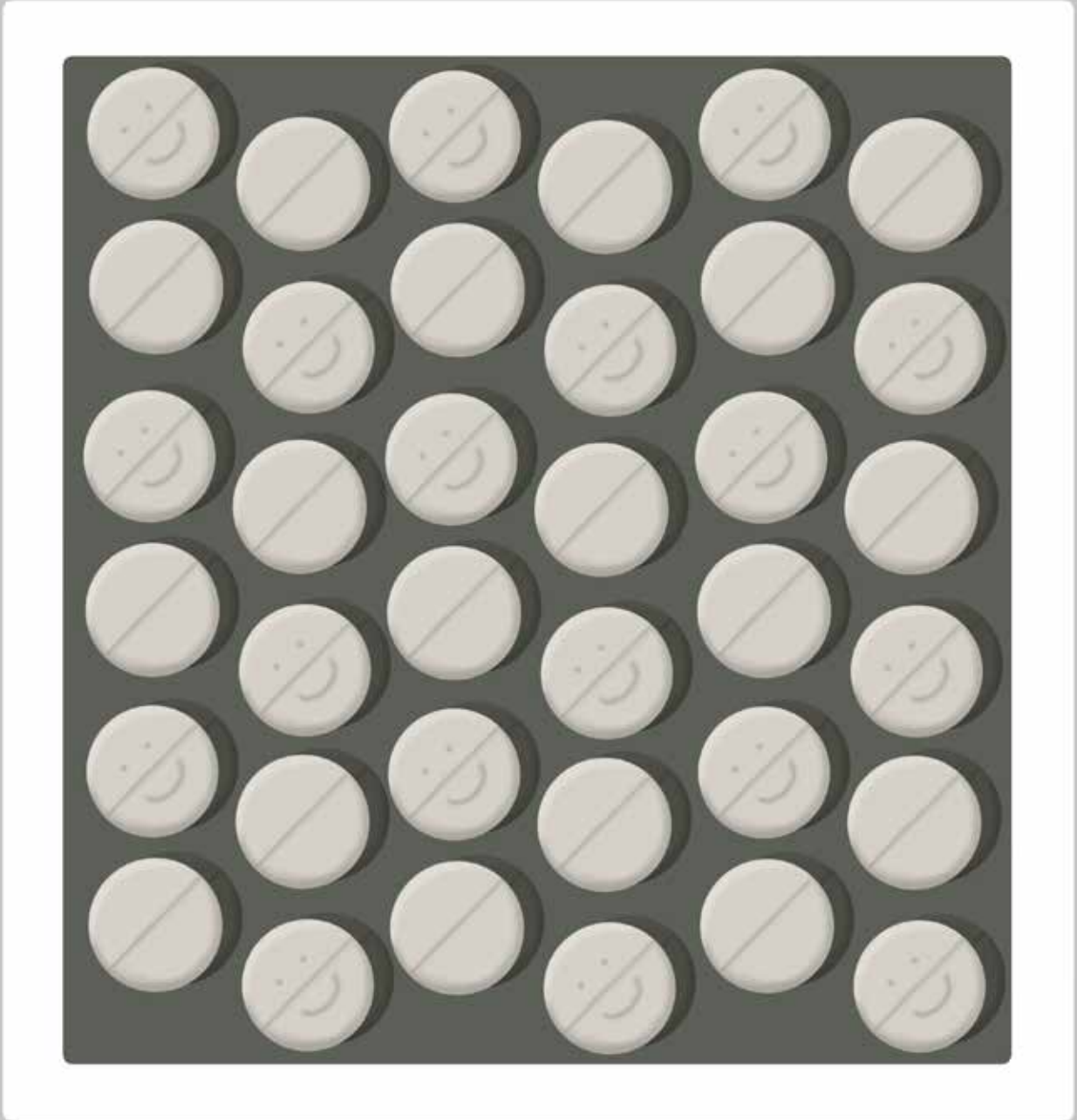


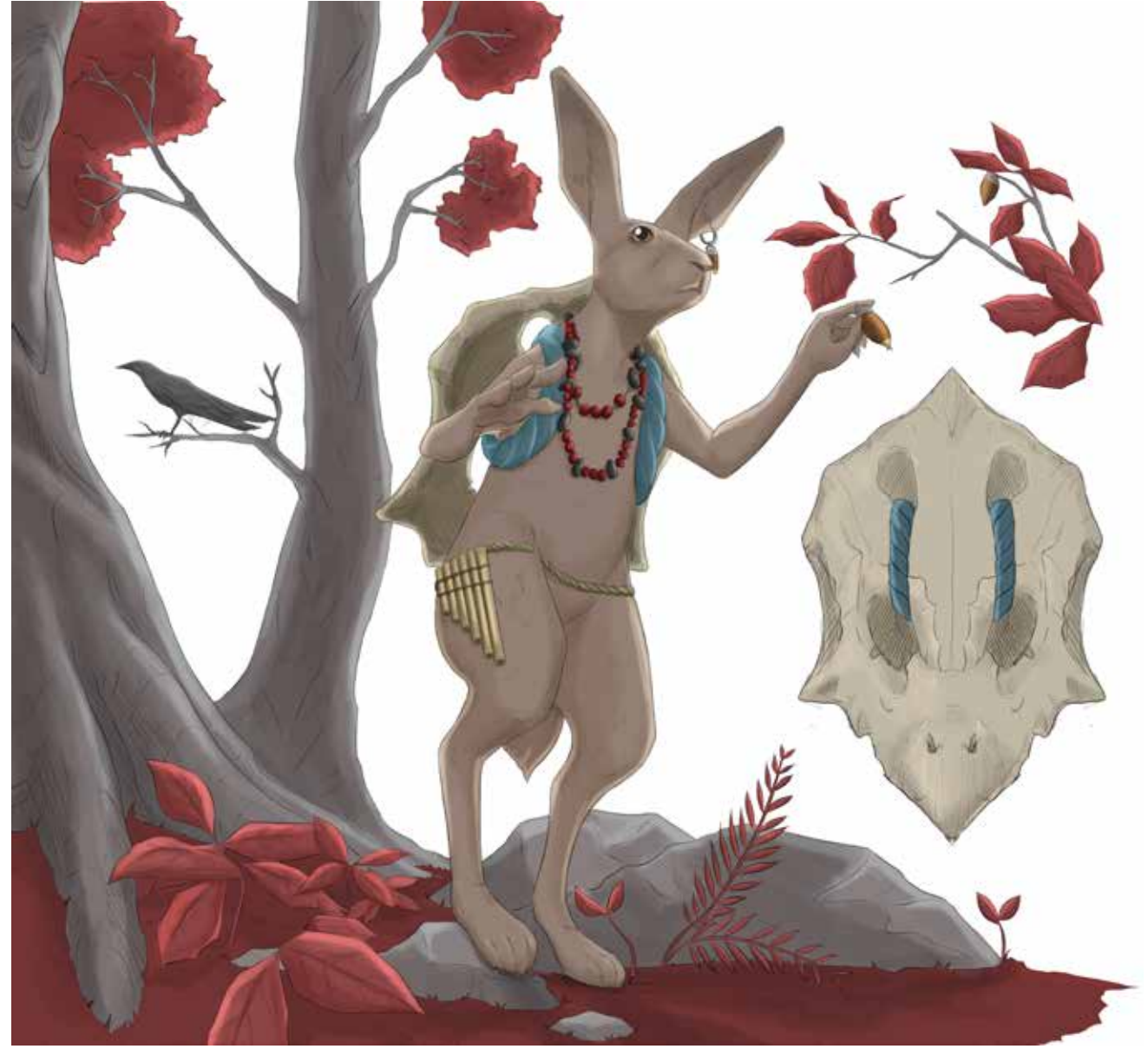




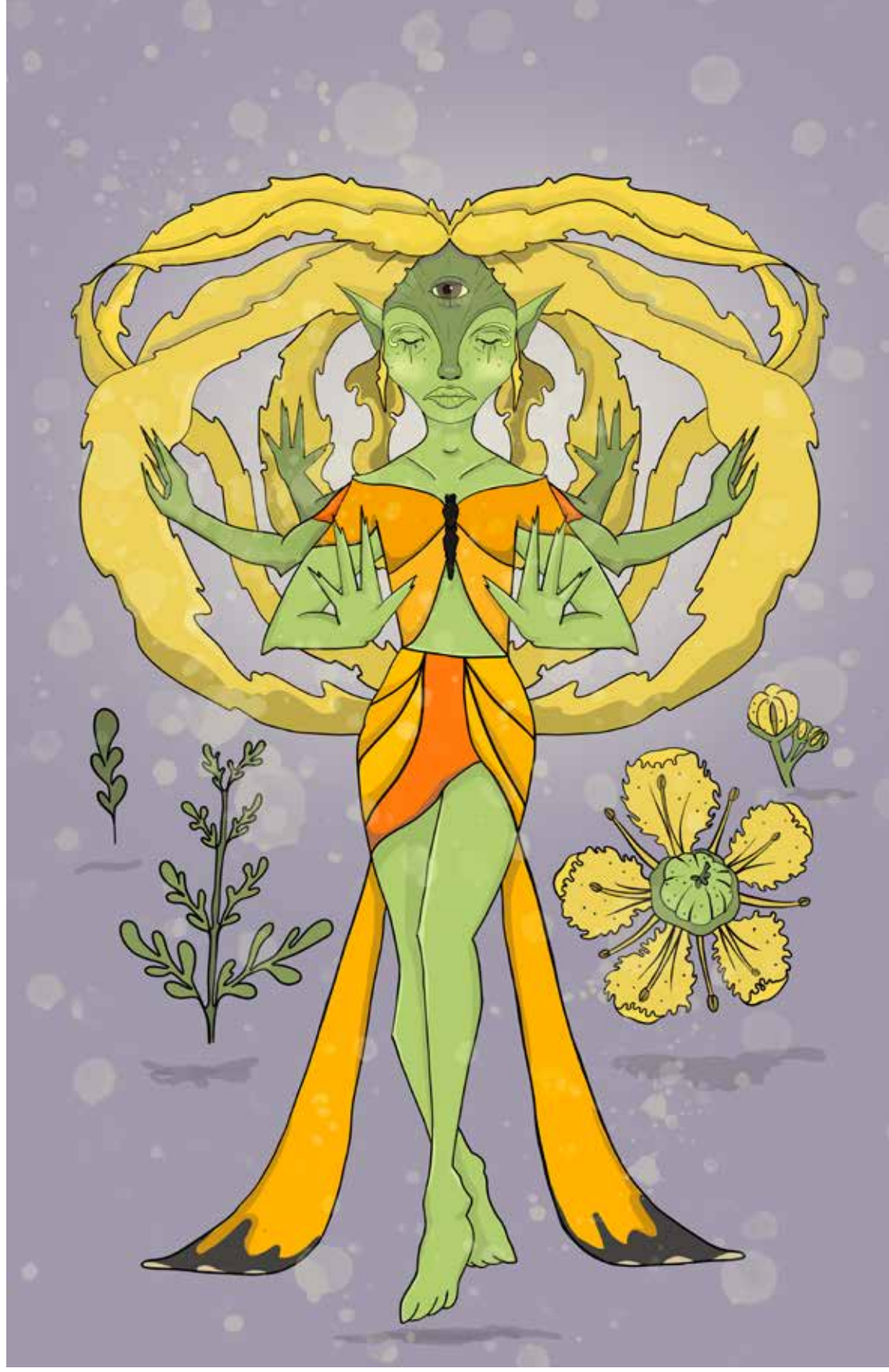














Diorama: Luis Hoyos

Paper toy: Valeria Cifuentes



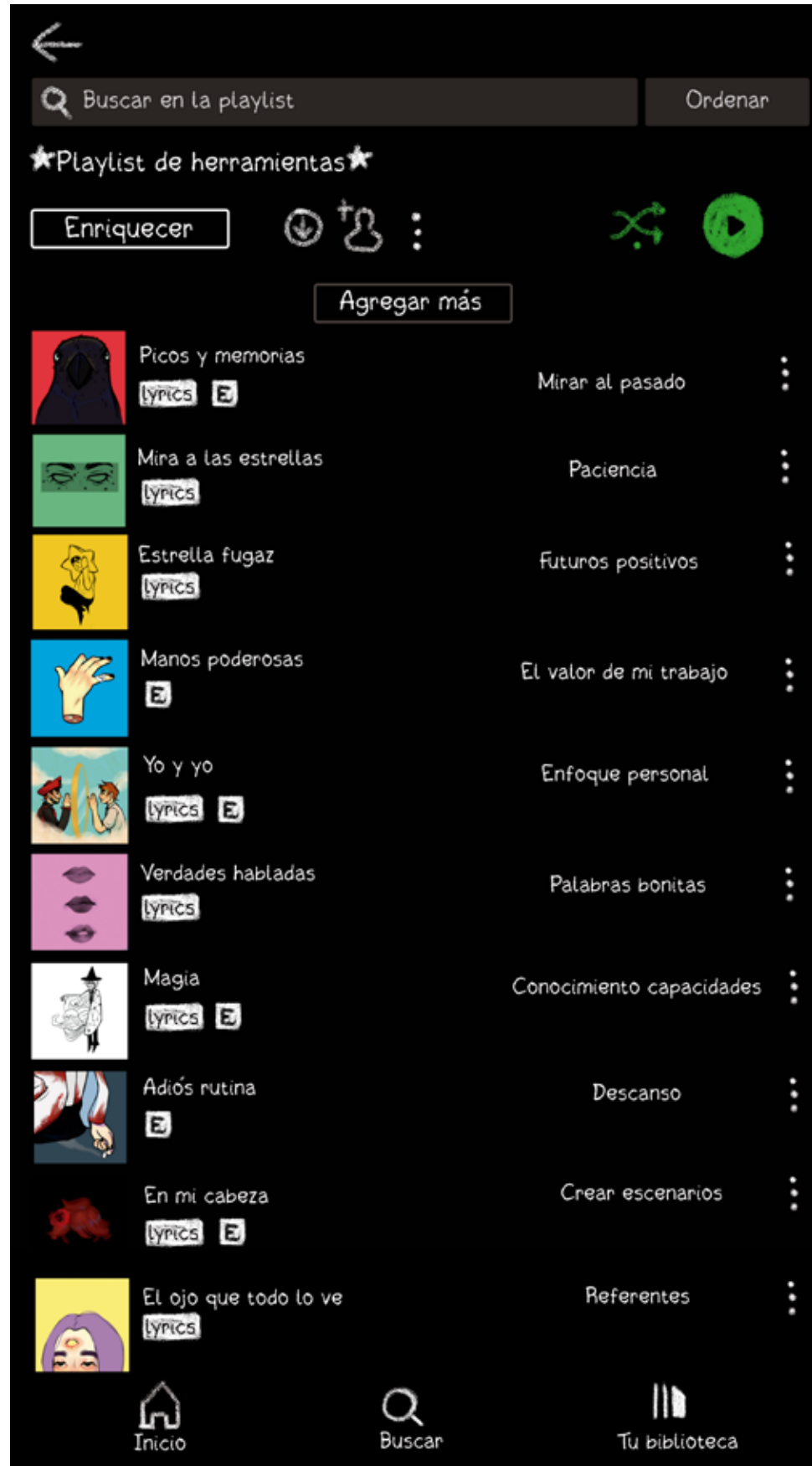


Ilustración: Mariana Vargas



Ilustración fotográfica: Mary Ana Echeverri

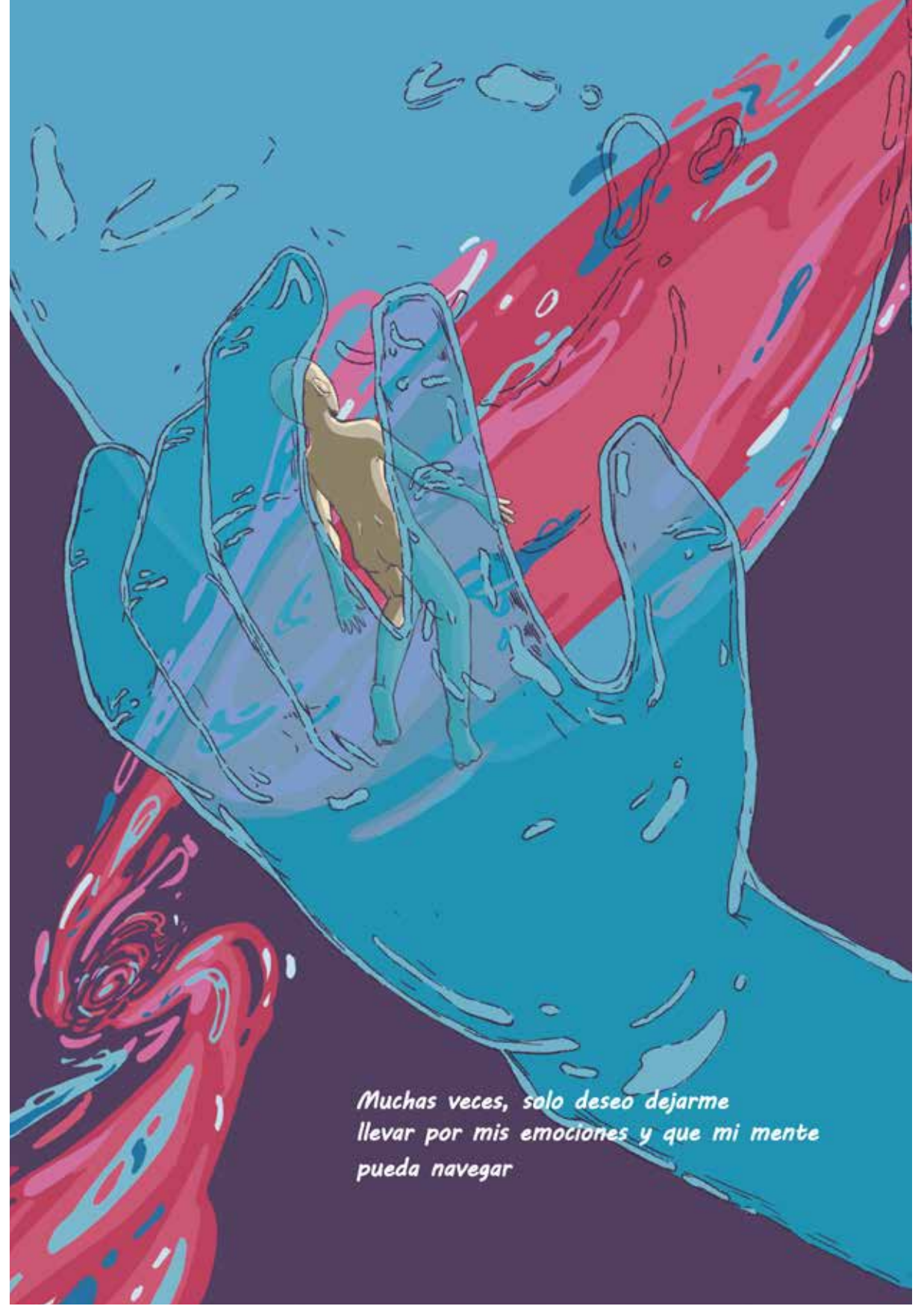


**COSMOGONÍA**

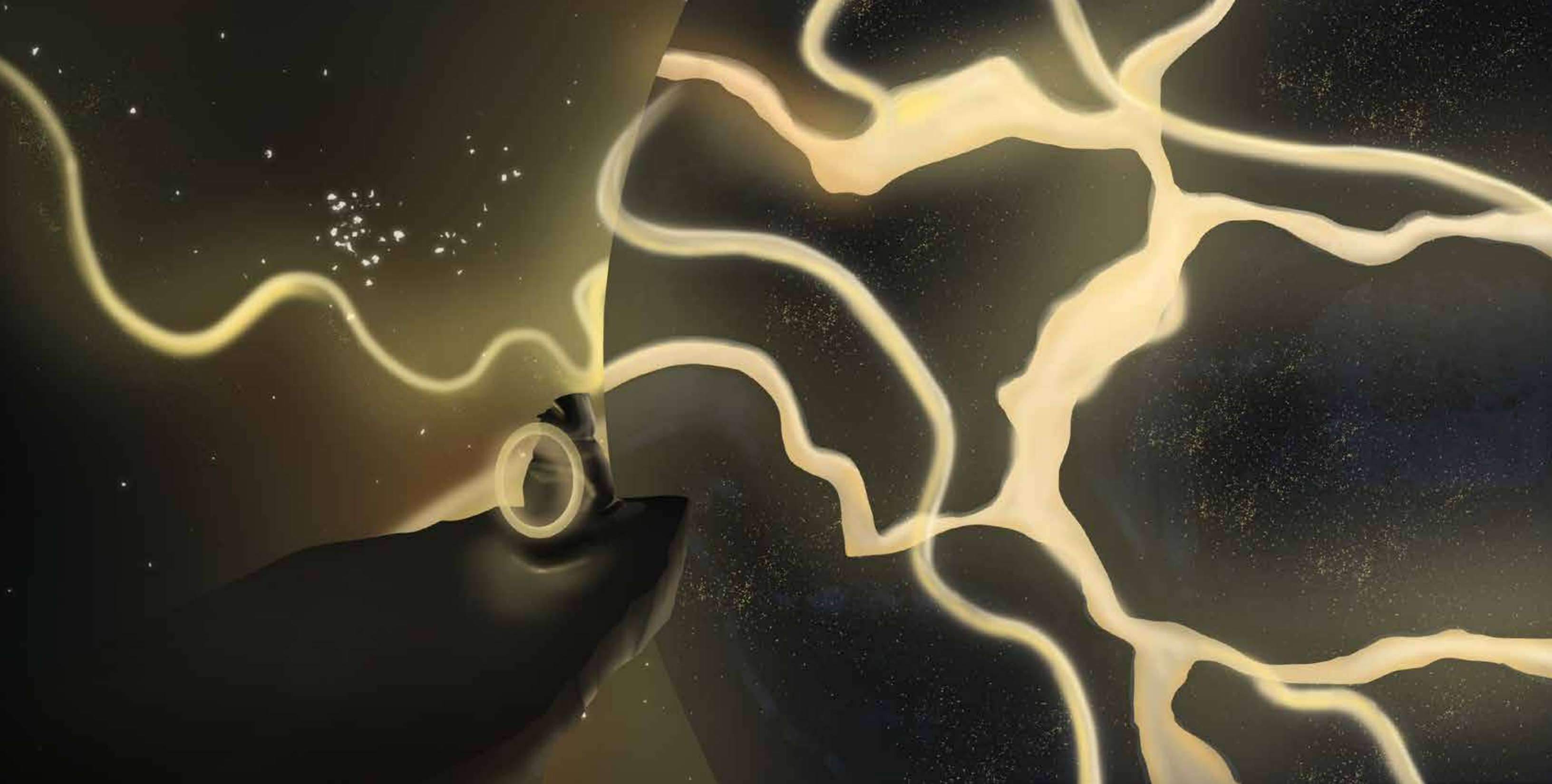
“Yo soy mi mundo, y lo habito a través de mis acciones y creaciones, así como lo hace una entidad divina que toma sus decisiones, estoy creando y transformando esas acciones constantemente, por esto compongo mi universo como si fuese parte de mi propia cosmogonía”.

Ilustración fotográfica: María Alejandra Muñoz









#### **FUEGO**

Para la mayor parte de pueblos primitivos, el fuego es un demiurgo y procede del sol, es su representación sobre la tierra; por esto se relaciona a su vez con el rayo y el relámpago. Realiza el bien (calor vital) y el mal (destrucción, incendio). Sugiere el anhelo de destruir el tiempo y llevarlo todo a su final. El fuego es la imagen arquetipo de lo fenoménico en sí. (CIRLOT, Juan Eduardo; CIRLOT, Victoria. *Diccionario de símbolos*. Siruela, 2004).



### Álamo

Aparte del simbolismo general del árbol, de la madera y de la vida vegetal, el álamo posee una significación alegórica determinada por la dual tonalidad de sus hojas. Es así el árbol de la vida, verde del lado del agua (luna) y ennegrecido del lado del fuego (sol) positivo-negativo. (CIRLOT, Juan Eduardo; CIRLOT, Victoria. *Diccionario de símbolos*. Siruela, 2004).



### Agricultura

Como alegoría, se representa de igual manera que la diosa Ceres, con la que se puede identificar, con un arado y un arbusto que comienza a dar flores. Alguna vez, lleva un cuerno de la abundancia lleno de frutos y flores, o sus dos manos se apoyan sobre una pala o azada. Se incluye el zodiaco para significar la intervención del año, el transcurso de los trabajos y de las estaciones. (CIRLOT, Juan Eduardo; CIRLOT, Victoria. *Diccionario de símbolos*. Siruela, 2004).



### Jardín

El jardín es el ámbito en que la naturaleza aparece sometida, ordenada, seleccionada, cercada. Por esto constituye un símbolo de la conciencia frente a la selva (inconsciente), como la isla ante el océano. Es a la vez un atributo femenino en los emblemas de los siglos XVI y XVII. En los jardines tienen lugar muchas veces acciones de conjunción, o se guardan tesoros, lo cual está en plena conformidad con los significados asignados. Un sentido matizado del símbolo deriva de las características del jardín, en especial de forma y ordenación, niveles y orientación, lo cual corresponde ya a los principios generales que determinan el simbolismo del paisaje. No debemos dejar de citar el texto bizantino, que se cree del siglo XI, publicado por Margaret H. Thomson, *El jardín simbólico*, en el que se expresa el simbolismo de diversas plantas, además del de la tierra, el agua, la cerca, el jardinero, entre otros. (CIRLOT, Juan Eduardo; CIRLOT, Victoria. *Diccionario de símbolos*. Siruela, 2004).



### Mandrágora

Planta a la cual se atribuían virtudes mágicas por tener las raíces una figura parecida a la humana. Con este nombre se conocía también el fantasma de un diablo, como hombrucillo negro, sin barba y con los cabellos despeinados y esparcidos. Es una imagen del alma, en su aspecto negativo y minimizado, en la mentalidad primitiva. (CIRLOT, Juan Eduardo; CIRLOT, Victoria. *Diccionario de símbolos*. Siruela, 2004).

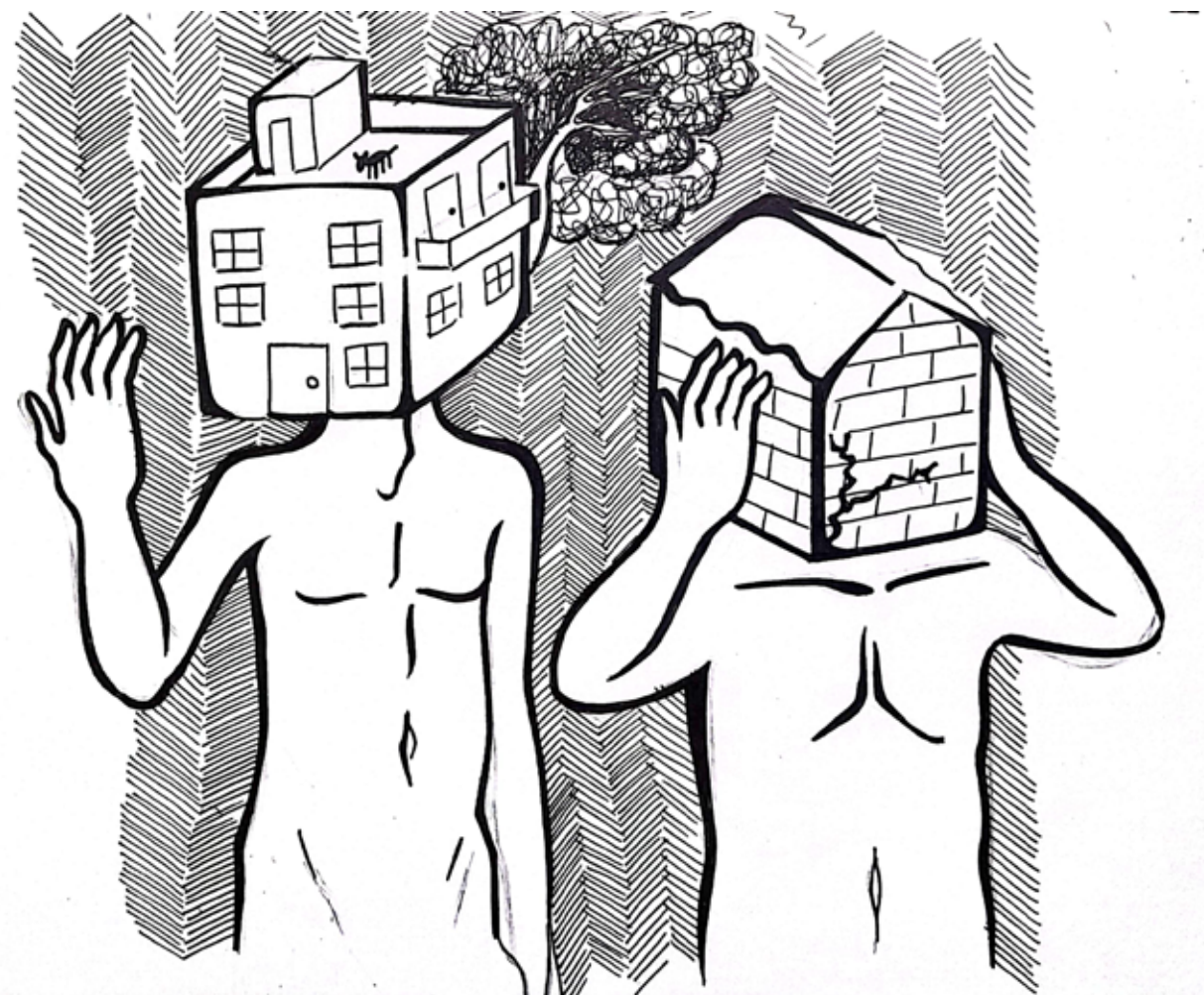


### Esfera

Símbolo de la totalidad, como el rotundus alquímico. Corresponde, en el espacio de tres dimensiones, a la circunferencia en el de la línea. Ya para los presocráticos, esfera equivalía a infinito (lo único uno), e igual a sí mismo, con los atributos de homogeneidad y unicidad. Emblemáticamente, la esfera se identifica con el globo, que, por similitud con los cuerpos celestes, se considera alegoría del mundo.

Pero existe aún otro significado de la esfera, más profundo si cabe; *Sphairos*, equivalente a infinito, y en el Banquete, Platón, al referirse al hombre en estado paradisiaco, anterior a la caída, lo juzga andrógino y esférico, por ser la esfera imagen de la totalidad y de la perfección. Es posible que tengan este sentido las esferas transparentes que alojan a las parejas de amantes en el Jardín de las delicias del Bosco (Prado).

(CIRLOT, Juan Eduardo; CIRLOT, Victoria. *Diccionario de símbolos*. Siruela, 2004).



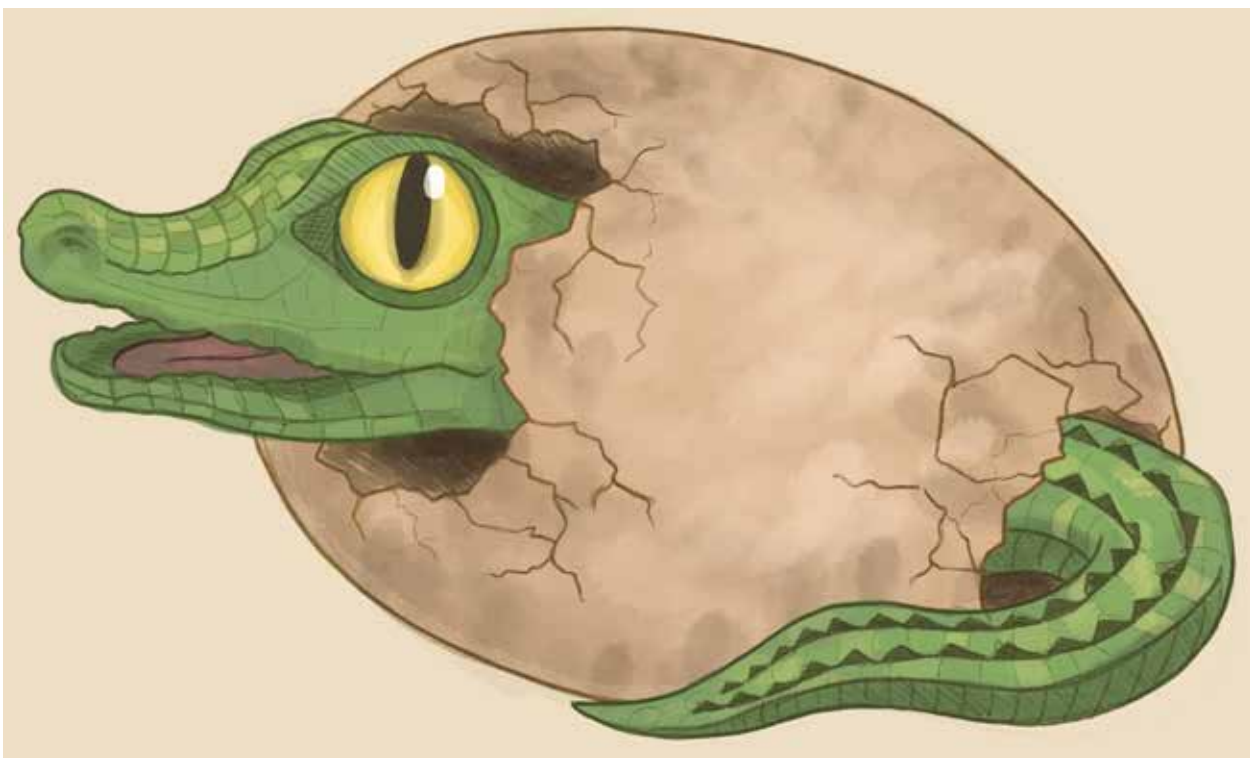
### Habitación

Símbolo de la individualidad, del pensamiento personal. Las ventanas simbolizan la posibilidad de entender, de transir a lo exterior y lejano.

Muchos ritos de encierro acompañan la pubertad en múltiples lugares de la tierra. La leyenda de Dánae, que fue encerrada por su padre en una torre de bronce, pertenece a este simbolismo. En una leyenda de Siberia aparece una «casa de hierro oscura» con el mismo sentido.

Podemos aludir aquí al «jarrón con tapa», uno de los ocho emblemas de la buena suerte del budismo o chino, símbolo de la totalidad, de la idea «sin salida», o sea, del estado de inteligencia supremo a triunfando sobre el nacimiento y la muerte (puertas y ventanas, en la habitación). De ahí que puedan acaso identificarse la estancia hermética y el jarrón tapado.

(CIRLOT, Juan Eduardo; CIRLOT, Victoria. *Diccionario de símbolos*. Siruela, 2004).



## CROCODILIA

SON ANIMALES VERTEBRADOS DESCENDIENTES DE LOS DINOSAURIDOS AL TANTAL QUE ELLOS SON OVÍPAROS Y ESTÁN CUBIERTOS DE ESCAMAS

PODEMOS DURAR A HORAS SALES EL AGUA

DESafortunadamente ESTE ORDEN SE ENCUENTRA EN PELIGRO DE EXTINCIÓN

LA CAZA INDISCRIMINADA, DEFORESTACIÓN Y EL TRÁFICO DE ESPECIES SON LAS MAJORES AMENAZAS

EN ÉPOCAS DE FRÍO HIBERNAN RALENTIZANDO SU METABOLISMO Y RESPIRACIÓN

MUCHO TIEMPO SIN SER FREJA

SON EL ORDEN CON LOS INDIVIDUOS MÁS GRANDE DEL GRUPO DE LOS REPTILES

SOMOS PEZOS PARA MEJORAR LA SUSTENTACIÓN

ESTÁN EN ZONAS INTERTROPICALES DE ASIA, AMÉRICA Y AFRICA

MENOS EUROPA Y LA ANTARTIDA

EN LA CADENA ALIMENTICIA SON SUPERDEPREDADORES, AYUDANDO A CONTROLAR LAS ESPECIES

COCKROILLO

CAIMÁN

ALLIGATOR

NATIONAL GEOGRAPHIC - OKT.org

# COMPRENDIENDO LA DISLEXIA

**¿QUE TAN COMUN ES?**

Es común que en ocasiones la dislexia se confunda con la "pereza", pero podrían estar esforzándose más de lo que crees.

**¿QUE TAN COMUN ES?**

Esta afecta a una de cada 5 personas y puede ser hereditaria. Resulta ser 3 veces más prevalente en hombres que en mujeres.

**¿QUE ES LA DISLEXIA?**

La dislexia es un trastorno de aprendizaje que consiste en la dificultad en la lectura debido a inconvenientes para identificar los fonemas y relacionarlos con las letras y las palabras.

**ALGUNAS PERSONAS CON DISLEXIA**

Vincent van Gogh, Walt Disney, Steve Jobs, Steven Spielberg, George Lucas.....

**TIPOS DE DISLEXIA**

- Adquirida.
- Dislexia evolutiva.
- Dislexia fonológica.
- Dislexia superficial.
- Dislexia mixta.

AUNQUE LA DISLEXIA NO ESTÁ LIGADA AL INTELLECTO DE LA PERSONA, PUEDE PRESENTAR DIFICULTADES PARA EL, PERO NO ES UN LIMITANTE PARA LAS PERSONAS QUE LO PADECEN.

PARA MAS INFORMACIÓN - VER VIDEO WHY THE DYSLEXIC BRAIN IS MISUNDERSTOOD BY VOX



# CONMOCIÓN

Cuento e ilustración de *Isabel Zapata*

Ganadora de la convocatoria Reto de ciudad  
"CALLE - CUENTO - RAYE"

reflejaban sus miradas, en ellas se podía ver el dolor, la tristeza, la esperanza y la dureza que los acompañaban cada día.

Mientras estaba perdida en mis pensamientos me percaté de una mujer que resaltaba, no solo por su físico, si no también por su actitud y energía. Era alta con cabello largo y liso, llevaba un vestido muy ajustado de color negro que hacía que sobresalieran un poco sus senos y sus nalgas; a su lado estaban otras mujeres acompañandola, pero las miradas siempre se centraban en esta mujer. De repente escuché una voz:

-Ey!, mujer hermosa, ¿cuánto cobra por la nochecita?

Al alzar la vista me encontré con un hombre moreno, con poco cabello y muy drogado. Su mirada estaba perdida pero lujuriosa; hablaba un español muy forzado y me repugnaba. Solo lo miré y me paré del lugar para irme y dejarlo atrás, pero éste vino detrás de mí y me dijo:

-Mamasita, venga vamos a pasar rico, ¿cuánto quiere?

Solo aceleré el paso y traté de no prestarle mucha atención, me asustó el hecho de que no dejara de seguirme y me hiciera algo, así que decidí entrar a un restaurante que encontré en mi huída. Al voltear me dí cuenta de que aquel hombre ya no estaba y me sentí un poco más tranquila, aunque mi corazón aún seguía agitado por el suceso.

Saqué mi celular y llamé a mis amigas para saber por dónde venían; no quería estar más tiempo sola en aquel lugar, pero pese a mi insistencia ellas no contestaron. Así que decidí quedarme en aquel restaurante y pedir algo para seguir en la espera. El restaurante era grande y lujoso, sus paredes eran de tonos cafés y tenían algunas plantas alrededor, sus luces eran sobrias y esto


hacía muy cómodo y tranquilo aquel lugar. Los meseros iban muy bien presentados y las personas que se encontraban compartiendo allí eran completamente diferentes a las que había visto hacía unos minutos en aquel parque; sus vestimentas eran pulcras y elegantes, hablaban en voz baja y se podía notar que disfrutaban la noche, muchos con sus copas de vino y otros con vasos de whisky. A decir verdad llegué a sentirme un poco fuera de lugar, no porque estuviera mal vestida, sino porque no era un lugar al que acostumbrara a ir. Aún así me quedé, ya que todavía me sentía un poco temerosa.

Pasaron más de 20 minutos y mis amigas no aparecían, ya estaba desesperada y enojada por esperar tanto tiempo, así que decidí regresar a casa. Llamé al mesero, pagué la cuenta y me dispuse a salir del lugar; al estar en la calle aún nerviosa me dirigí con pasos rápidos a la zona de taxis y mirando de cuando en cuando a las personas de mi alrededor, no quería toparme de nuevo con aquel hombre. No sé si el susto y la angustia se me podía notar en la cara, ya que me di cuenta de que algunas personas se quedaban mirándome, pero no les daba importancia, yo continuaba mi camino. Al llegar al lugar donde estaban los taxis un señor me dijo amablemente mientras señalaba uno que estaba disponible, que podía usar ese, yo le sonreí y le di las gracias, luego me monté en la parte de atrás y mientras cerraba la puerta saludé al chofer y le dí la dirección. Al mirar hacia el retrovisor me dí cuenta que era aquel hombre repugnante del parque. Me miraba fijamente con una medio sonrisa. Yo entré en pánico y quise salir corriendo pero era tarde, ya había arrancado el carro y le había puesto seguro a las puertas; traté de gritar pero sentí un golpe en mi cara y me desmayé.

Abrí los ojos, no sabía cuánto tiempo había transcurrido; me dolían la cabeza y la nariz,

pude notar que mi blusa estaba llena de sangre y mis manos estaban atadas, a mi alrededor vi sillas tiradas y algunas mesas con licor en ellas, al fondo había una barra y luces, parecía ser una discoteca pero no estaba segura. Unos pasos más adelante estaba ese hombre sentado mirando a la nada y me sentí aterrada, las lágrimas comenzaron a caer y sollocé; muy lentamente él se dio vuelta hacia mí, le dije que me dejara ir entre llanto pero él no dijo ni una sola palabra y en silencio se acercó a mí. De su bolsillo sacó una corbata y la colocó en mi boca para impedir que gritara. Me empujó hacía atrás haciendo que quedara acostada; tenía tanto miedo y no podía parar de llorar. Traté de moverme para zafarme pero fue inútil, las cuerdas estaban muy apretadas. De repente sonrió y dijo:

-Te hubiese dado mucho dinero- mientras bajaba mi pantalón. Moví mis pies para apartarlo pero me sujetó con firmeza, traté de gritar desesperada pero nadie escuchó. Entonces cerré los ojos para respirar y coger un poco de fuerzas y le dí un cabezazo en su nariz. Este empezó a sangrar mucho pero no apartó sus manos de mi cuerpo. Al ver esto noté cómo me rendía poco a poco y dejaba de luchar, él ya estaba desnudo de su cintura hacía abajo; al instante sentí un fuerte dolor en mi entrepierna y fue entonces cuando desperté.



eran las 09:00 p.m. y me encontraba sentada en una acera del parque Lleras esperando a que llegaran mis amigas. Mientras tanto me tomaba una cerveza y observaba a mi alrededor; había mucha gente y mucho ruido, era una mezcla de música, gritos y conversaciones por todos lados, tanto que al fin no se entendía nada, era un poco confuso y abrumador estar ahí, pero también muy interesante.

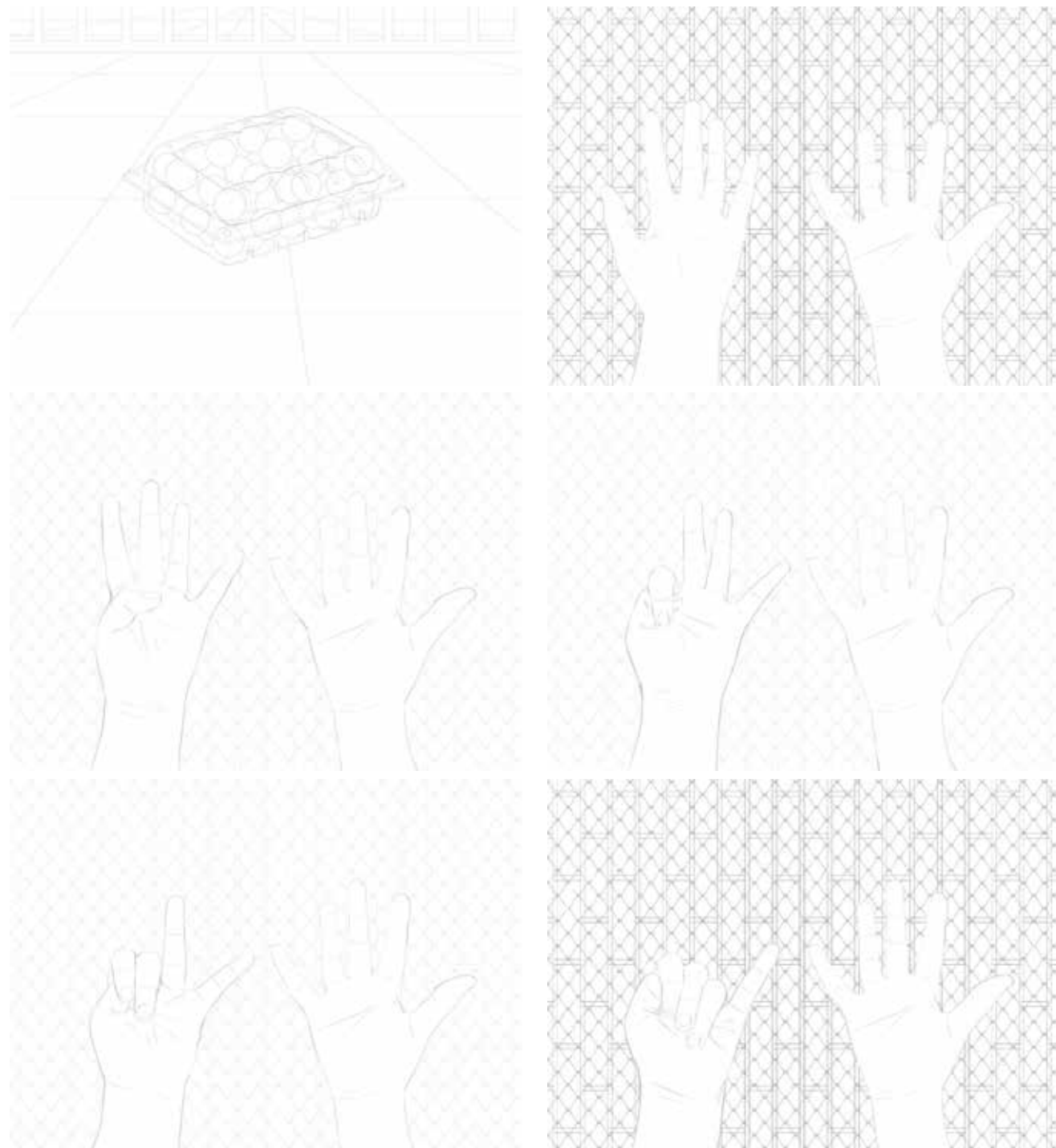
Un grupo de jóvenes caminaba con un parlante que usaban para poner pistas de música y le improvisaban a las personas que pasaban; algunas eran amables, les sonreían y les daban algo de dinero, pero había otras que los miraban feo y hasta con desprecio. Vagabundos muy drogados y borrachos bailando en la mitad de la calle, mujeres con niños pequeños durmiendo en las aceras, hombres vendiendo vicio y cuidando de las mujeres que estaban en aquel parque, borrachos buscando tener alguna aventura con las mujeres que se encontraban allí, algunos vomitando entre los arbustos... Y yo solo pensaba en las infinitas historias que debía tener cada una de esas personas. Sus comportamientos eran tan diferentes a lo que

# UCHUVAS EN EL LIMBO

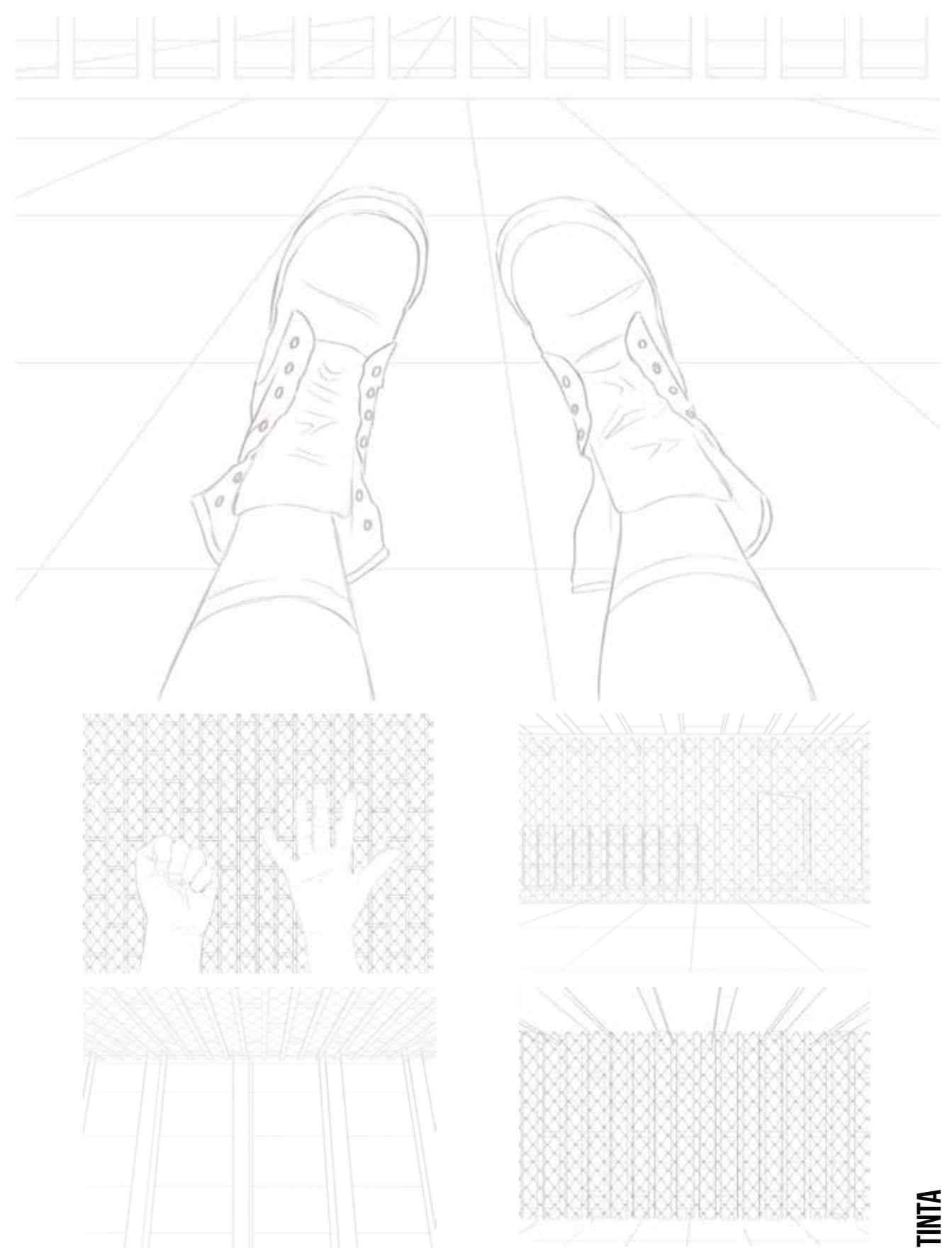
## El ocio

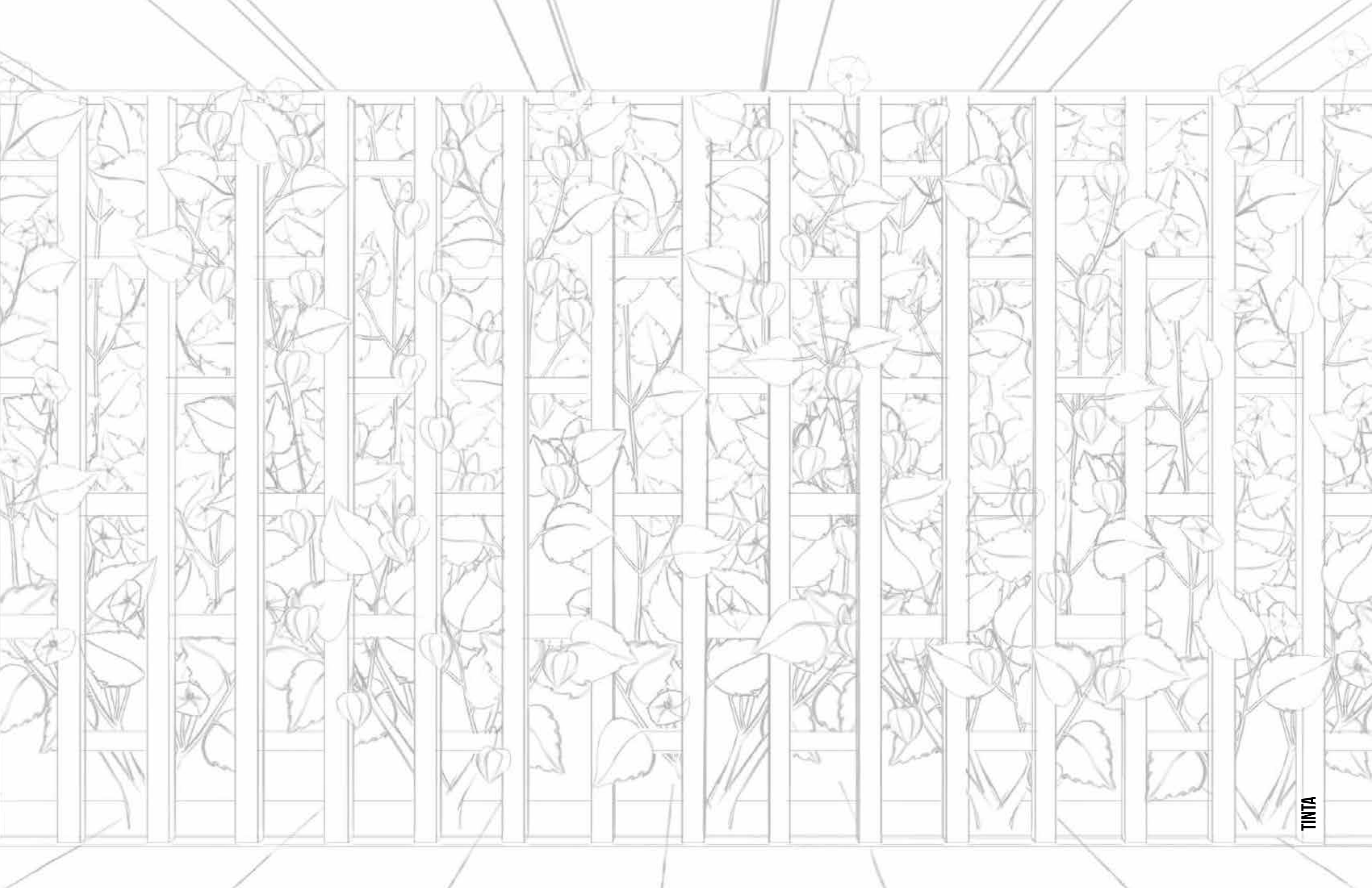
En el ocio descubres lo natural que es el desear crear, ver algo hecho por ti en el mundo, ver algo hecho por alguien igual que tú en el mundo. No es algo mágico, único o de solo unas personas; años de solo supervivencia nos ha hecho creer que estas cosas son de pocos, que son genios o peor, que no necesitamos crear también. Vemos todas esas cosas bellas maravillosas como algo externo a nosotros, nos negaron esa parte humana de todos y no sabemos cómo enfrentarnos al aburrimiento, no sabemos cómo se siente el ocio, qué se siente no estar exhausto, hambriento, estresado.





La idea para el libro sale del momento que me ingresaron al CTP (Centro de Traslado por Protección) tras el intento de robo de unas uchuvas, donde fui cautiva por 4 horas. Pero lo más interesante no fue el ridículo de la situación, lo que gratamente me sorprendió fue la forma en que sentí ese momento.







# SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN - CREACIÓN 3M MONSTRUOS, MIEDO Y MEMORIA:

**EXPLORANDO LA  
PERCEPCIÓN A TRAVÉS DE  
LA CREATIVIDAD**

## Resumen

El Semillero de Investigación *Creación 3M - Monstruos, Miedo, Memoria*, es un proyecto académico y creativo que tiene como objetivo investigar y comprender las diversas formas de percepción de los conceptos de monstruos, miedo y memoria en niños, jóvenes y adultos. Para lograrlo, se utiliza un enfoque interdisciplinario que integra la imagen y la escritura, permitiendo la expresión a través de la ilustración como herramienta fundamental. Este enfoque único y creativo enriquece significativamente la comprensión y la comunicación de estos catalizadores conceptuales.

## Introducción

La relación entre los conceptos de monstruos, miedo y memoria ha sido objeto de estudio en diversas disciplinas a lo largo de la historia. Estos conceptos, a menudo relacionados con lo desconocido y lo inquietante, desempeñan un papel crucial en la construcción de la identidad individual y colectiva. En el Semillero de Investigación Creación 3M, también conocido como Monstruos-Miedo-Memoria, se aborda esta relación de manera novedosa, integrando la creatividad y la expresión a través de la imagen y la escritura.

Ilustración: Mateo Velázquez

## Metodología

El Semillero 3M adopta un enfoque de investigación-creación, involucrando a estudiantes de diferentes programas académicos del Tecnológico de Artes Débora Arango y a su vez cuenta con la participación de practicantes de Universidades como La Universidad de Antioquia y la Universidad de San Buenaventura. Este enfoque permite una comprensión más completa y rica de cómo los conceptos de monstruos, miedo y memoria son percibidos y experimentados por diferentes grupos de edad.

El método se basa en la realización de encuestas, talleres y sesiones de trabajo en las que los participantes son invitados a explorar su relación con estos conceptos a través de la creación de imágenes y textos. Se fomenta la libre expresión y se brinda un espacio seguro para que los participantes compartan sus pensamientos, sentimientos y experiencias. Las ilustraciones y escritos generados en estos talleres se consideran datos valiosos que arrojan luz sobre cómo se perciben y comprenden los Monstruos, el Miedo y la Memoria en la mente de los participantes.

## Monstruos como metáfora

En el marco del Semillero 3M, los monstruos se consideran metáforas de lo desconocido y lo perturbador en la vida de las personas. Los participantes exploran cómo estos monstruos, ya sean reales o imaginarios, influyen en sus miedos y en sus recuerdos. A través de la ilustración y la escritura, se crean representaciones visuales y narrativas de estos monstruos, lo que ayuda a darles forma y a comprender su significado en la psicología y la cultura de cada individuo.

## El miedo como motor emocional

El miedo es una emoción humana universal y en el contexto del Semillero 3M se examina en relación con la percepción de los monstruos. Los participantes exploran sus miedos personales y colectivos, identificando cómo los monstruos, en todas sus manifestaciones, pueden desencadenar estas emociones. La expresión creativa a través de la ilustración y la escritura permite a los participantes darle forma al miedo y encontrar formas de lidiar con él.

## La memoria como constructora de identidad

La memoria desempeña un papel fundamental en la formación de la identidad de una persona. En el Semillero 3M se investiga cómo las experiencias relacionadas con monstruos y miedos influyen en la memoria individual y colectiva. A través de la escritura y la ilustración, los participantes reflexionan sobre sus recuerdos y cómo estos se entrelazan con los conceptos de monstruos y miedo, contribuyendo a la construcción de su identidad personal.

3M **CAZANDO MONSTRUOS** Semillero de Investigación 3M  
Monstruos - Memoria - Miedo

Dibuja tu Monstruo




Nombre: Arnoldo  
Nivel de peligro: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 10

Alias: Naldo  
Especie: No identificado  
Produce: Problemas  
Como calmarlo: Mirarlo fijamente a los ojos  
Descripción: Monstruo de alta peligrosidad que habita principalmente en ciudades. Nerviosas de todo el mundo. Su principal enemigo es el silencio. Se alimenta de los malos pensamientos.

Datos del encuestado:  
Edad: 27  
Ocupación: Estudiante / Diseñador  
Género: Sexo masculino

3M **CAZANDO MONSTRUOS** Semillero de Investigación 3M  
Monstruos - Miedo - Memoria

Dibuja tu Monstruo



Nombre: Carolina  
Nivel de peligro: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 8

Alias: tragate la puericia (TLP)  
Especie: Enanos  
Produce: opresión, distorsión de la realidad  
Como calmarlo: Reírse a la Vostalgia  
Descripción: Van bastante por Mongolia. La papavita le gusta papavero. Se dice que Suelta un líquido negro extraordinariamente pegajoso. su expresión es el espejo de lo que percibe este monstruo. es cotidianamente persona.

Datos del encuestado:  
Edad: 18  
Ocupación: Estudiante  
Género: Femenino

Nombre - Víctima: Old-P  
Lugar: Desconocido  
Edad: +80 años  
Crimen: abuso, violencia, maltrato  
Aspecto: Señora de gran edad, pelo blanco, desprendido, arrugada, ojos caídos  
Estado de la víctima: timy-P: Insegura, Ansiosa, Problemas de seguridad, Asustada





Ilustración: Ezequiel Muñoz Naranjo

## Resultados y Conclusiones

El Semillero de Investigación Creación 3M -Monstruos-Miedo-Memoria ha arrojado resultados, tomando como herramienta la encuesta cazando monstruos y la información que esta nos ha permitido sistematizar. Gracias a todo este proceso que se ha elaborado en el semillero se ha participado en el RedColsi departamental y nacional, obteniendo resultados muy gratificantes. Este proyecto ofrece una valiosa contribución al campo de la educación y la cultura, ya que nos ayuda a comprender mejor cómo los conceptos de monstruos, miedo y memoria influyen en nuestras vidas y en nuestra percepción del mundo que nos rodea. Los hallazgos de este semillero pueden servir como base para futuras investigaciones y proyectos educativos que utilicen la creatividad como una herramienta poderosa para explorar y comprender conceptos complejos.

Natalia Rivera Pascuali  
Docente investigadora //  
3M- Monstruos- Miedo - Memoria

~~NUNCA~~ HABLE CON EXTRAÑOS

## dedicatoria

Es maravilloso que Jorge Enrrique Jaramillo haya sido parte de nuestro taller de escritura creativa y haya compartido su pasión por la escritura con nosotrxs. En esta sesión especial, tenemos el privilegio de honrar su memoria al compartir algunos de sus textos y cuentos.

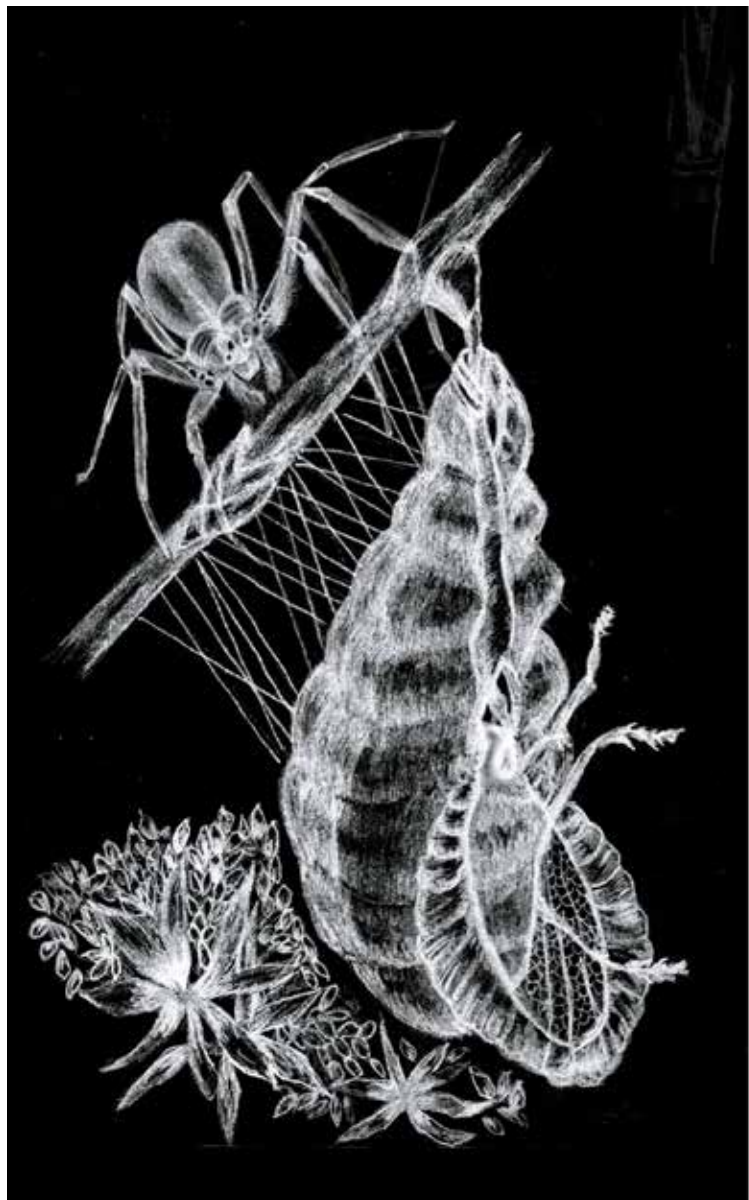
Al compartirlos, estamos rindiendo homenaje a su legado literario y manteniendo viva su voz. Cada palabra escrita es un testimonio de su talento y una oportunidad para recordar la belleza de su obra.

En esta sesión, te invitamos a sumergirte en los escritos de Jorge Jaramillo y a apreciar la fuerza que emana de sus palabras.

# CUENTOS NEGROS DE ANIMALES GRISES

*In memoriam...* Jorge Enrique Jaramillo

Cuentos en un universo negro y mágico  
donde los animales corren la misma suerte,  
sus destinos son grises y tienen final trágico  
todos bajo el sino inexorable de la muerte.



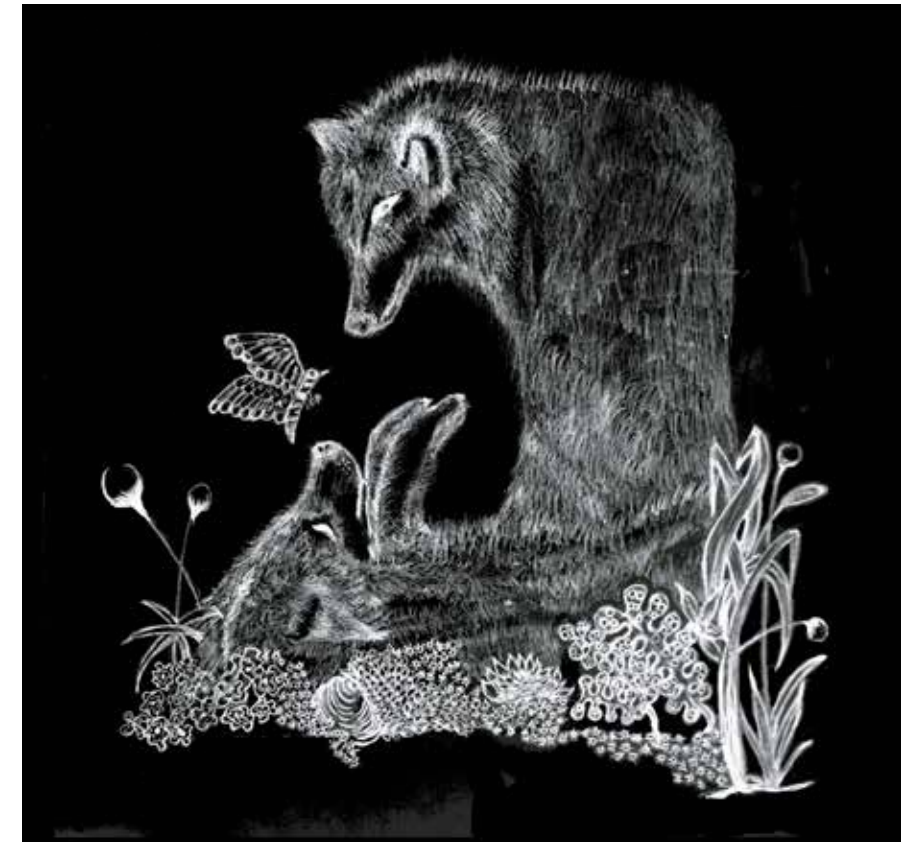
Ilustraciones Claudia Jaramillo

## Lunes de mala pata

Bajando por la ladera como el mismo Pegaso  
Sentía el viento azotado contra su gran cabeza  
Cuando de repente y sin querer da un mal paso  
Y como una inmensa bola rueda sobre la maleza  
Desconcertado ve una de sus patas de reojo  
Nota que ha perdido el hierro mientras rodaba  
A su mente viene lo poco vale un caballo cojo  
Y también recuerda lo mal que siempre acababa  
Piensa entonces en lo que es más urgente  
Debe encontrar cuanto antes un herrero  
Pues para seguir viviendo es inminente  
Que le forjen una herradura primero  
Encontró por fin a un diestro artesano  
A quien narró su situación con desespero  
Pero este haciendo un gesto de desgano  
Se excusó pues era lunes del zapatero  
El caballo le reprochó en tono altanero  
Tiene usted una cabeza demasiado dura  
No es arreglar un zapato lo que quiero  
Ya suplicarás por fraguar mi herradura  
En eso un fuerte vendaval se desata  
Asustando al único crío del zapatero  
Con rapidez el viento su local desbarata  
Y su pequeño corre en pleno aguacero  
Por favor llévame tras él para no perderlo  
Te pondré ya mismo un hierro fino y duradero  
A lo que el caballo replica sin dejar de verlo  
¿Es una nueva versión del lunes del zapatero?  
Te suplico que no hagas mi vida más dura  
Pon tu pata aquí y te haré un trabajo prolijo  
Juro que te calzaré la más fina herradura  
Así podremos cabalgar en pos de mi hijo  
Conmovido con lo que el zapatero decía  
Y sintiendo llegar la parca a hora inmadura  
Pensó que el crío de todas formas moriría  
Al igual que él esperando su herradura

## Último sueño

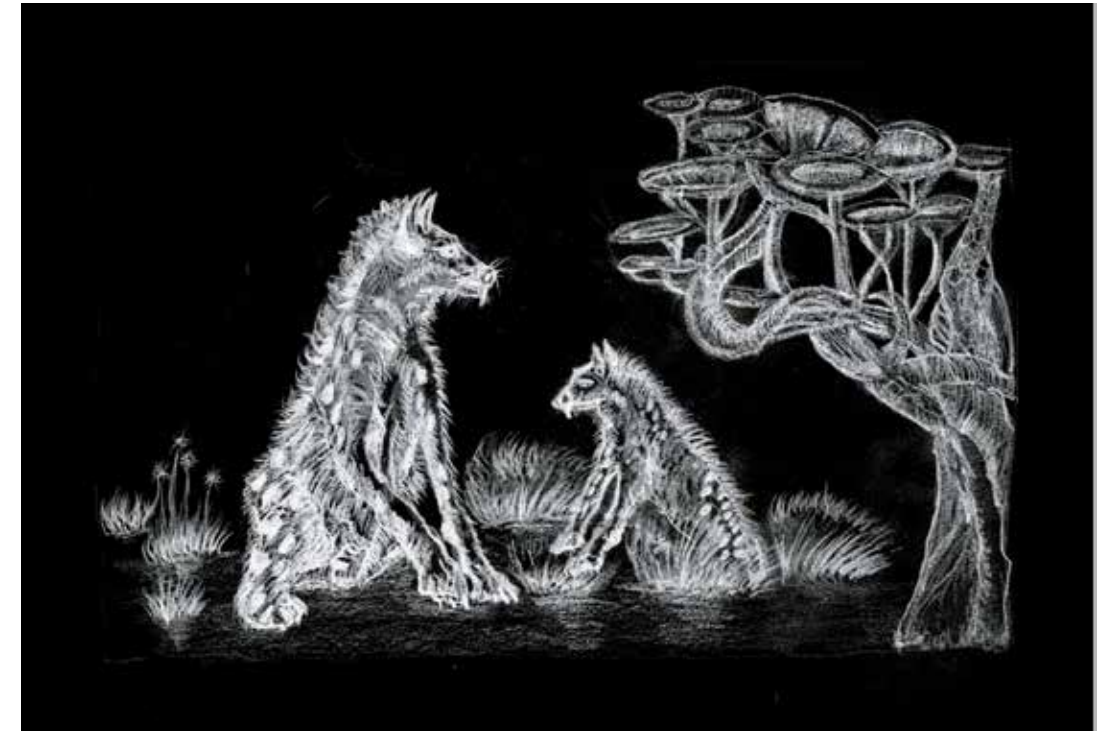
El primer día de primavera  
El oso aún sueña en su cueva  
-Roncando fiel a su manera  
Con una figura delgada y nueva  
Una sombra asoma en la caverna  
Le acaricia el lomo con dulzura  
Y le promete abundancia eterna  
Al tiempo que le hace una atadura  
Creyendo que sólo es un mal sueño  
El gigante animal sigue dormido  
Soñando que ese ser es su dueño  
Y que para él viene lo más temido  
Intenta despertar el coloso  
Mientras oye un lamento  
Perdón por esto señor oso  
Pero hoy serás mi alimento



Ilustraciones: Claudia Jaramillo

## Diente con diente

Se consideraba a la hiena jefe como la más justa  
Siempre paciente y ponderada en sus juicios  
Solía decir que el ejemplo es lo que más ilustra  
Y que la injusticia es el peor de los vicios  
Un día su cachorro mayor cometió un error  
Luego de la cacería robó una presa ajena  
Y como dicta la ley a pesar de su terror  
Sacar dos colmillos superiores era la pena  
Para sorpresa de la reina madre  
La manada propuso el perdón  
Considerando la ley inquebrantable  
Ella propuso algo desde la razón  
Aunque a mi hijo la ley debe castigar  
Siento que también soy responsable  
La ley dice que dos colmillos hay que sacar  
Y considero que no es el único culpable  
Una pena a medias será mi sentencia  
A mi hijo un colmillo se le sacará  
Y a mí por complicidad y sin resistencia  
En justicia lo idéntico se me hará



Ilustraciones: Claudia Jaramillo



ISSN (E): 2954-8276



ISSN: 2954-8268

