

La investigación creación en narrativas virtuales

Lucero Giraldo Marín
Universidad del Quindío, Colombia.
lgiraldo@uniquindio.edu.co

Sandra Leal Larrarte
Universidad del Quindío, Colombia.
salale34@yahoo.com.ar

Jorge Prudencio Lozano Botache
Universidad del Quindío, Colombia
jplozano@uniquindio.edu.co

En el contexto actual, un deber de las universidades es proporcionar nuevos caminos para la investigación, no sólo para ampliar su esquema sino para incentivar a los estudiantes a participar en proyectos ya sea propios o de profesores. Pero, ampliar las bases metodológicas de la investigación formal es un trabajo difícil, en particular por el peso de la tradición positivista que obstaculiza el cambio y desestima aquellos saberes que por su desarrollo obligan a un ejercicio práctico con el viejo paradigma de que la fiabilidad de un método se comprueba porque al repetirlo dará siempre el mismo resultado. Algo que nunca ocurrirá, ni debe ocurrir, en los proyectos creativos basados en las artes.

En el proyecto “*Creación de virtualizaciones digitales desde las virtualizaciones antropológicas halladas en las narraciones del Centro Comercial de Cielos Abiertos de la ciudad de Armenia*”, que se encuentra en ejecución por parte de los autores de la ponencia y financiado por la Universidad del Quindío. Hemos apostado por implementar un nuevo esquema de investigación que es la investigación-creación basada en las artes, en este caso en el audiovisual, con un fin específico de ayudar a los estudiantes a crear conciencia de la importancia de tener actitud científica en su ejercicio práctico.

Teniendo en cuenta que una de las necesidades de los profesionales del siglo XXI es la de estar en constante aprendizaje y fuera de eso, la de ser creativos, es decir personas capacitadas para interrelacionar de maneras novedosas lo existente. Sin embargo, en carreras cuya actividad profesional tiende a ser más práctica que cualquier

otra cosa, como ocurre con la comunicación social, es difícil convencer a los futuros comunicadores de la necesidad de desarrollar su capacidad investigadora para el desarrollo de sus productos.

Es así que en nuestra investigación decidimos atraer a los estudiantes de proyecto de grado con la propuesta de crear un proyecto narrativo, que terminó siendo audiovisual, basado en las virtualizaciones antropológicas del Centro Comercial de los Cielos Abiertos en Armenia – Quindío. Se considera la “virtualización antropológica” como la capacidad de crear hechos u objetos potencialmente, existentes, presentes o concretables, a partir de la imaginación, la memoria y el pensamiento. Dicho en términos útiles para el caso, se trata de la acumulación de información con la que potencialmente se puede construir o reconstruir la realidad.

De esta manera se inició el recorrido metodológico que se trabajó en este proyecto.

RECORRIDO METODOLÓGICO Y TEÓRICO

En primera instancia se trató de definir con cierta exactitud el campo de la investigación en artes en la cual queríamos insertarnos, para eso acudimos a los doctores Pedro Morales y Adyel Quintero (2012) que reconocen tres tipos: investigaciones artísticas con fines científicos y académicos, investigaciones artísticas con fines artísticos e investigaciones artísticas con fines pedagógicos. En realidad, en cualquiera de ellas nos podríamos desenvolver, pero decidimos ubicarnos dentro de las Investigaciones artísticas con fines artísticos, que “están orientadas a ampliar y profundizar los conocimientos técnico-artísticos, culturales o de otra naturaleza, necesarios para la concreción de un proyecto artístico” (Morales y Quintero, 2012, p.49), y se puede incluir una subdivisión: Investigación donde el arte no es un centro de estudio, sino un medio para llegar a una comprensión de la realidad (p. 46), se trata de investigaciones que parten de un fenómeno como medio para llegar a una percepción de la realidad y del ser humano en general.

Con esto se alcanzó la justificación requerida para fundamentar el proyecto, el cual subsanaría tres necesidades: la formativa, concentrada en el deseo de incentivar la actitud investigadora; la relacionada con las virtualidades antropológicas, que implica el descubrimiento de las potencialidades de la información disimuladas en las narrativas

sociales sobre el Centro Comercial de los Cielos Abiertos que facilitarían una mayor comprensión de la identidad que cobija a los ciudadanos de Armenia y, por último, la creativo-divulgativa, cuya finalidad es dar a conocer al mundo (gracias a los beneficios de la web) y a los mismos quindianos, los imaginarios, los ideales y la memoria que identifica a los armenios como personas poseedoras de una cultura única que los diferencia dentro de un mundo globalizado.

PRIMER PASO, RECONOCER EL ESPACIO DE TRABAJO

En segunda instancia se procedió a reconocer el espacio que cobija el foco de la investigación y a estudiar el concepto de narrativas sociales, que están involucradas en el descubrimiento de las virtualidades antropológicas. De este modo se encontró que el Centro Comercial de los Cielos Abiertos,

Es un eje que atraviesa la carrera 14 hasta el más simbólico de los parques tradicionales de Armenia, el Parque de Sucre, el de la antigua ceiba. Es precisamente en este recorrido donde ha comenzado, desde su inauguración, el ejercicio ciudadano de apropiación del sendero peatonal. Allí se combinan el arte, la visita, el jolgorio y la alegría, donde su máxima expresión se concentra con los jóvenes de las nuevas generaciones. (Crónica del Quindío, 2017)

El segmento conocido como Cielos Abiertos, es en realidad un imaginario que se trató de implantar en el momento en que en el 2011 se creó el proyecto urbano de la peatonalización de la Carrera 14, la cual constituye la senda principal por la que transitan los ciudadanos y se desarrollan las convocatorias sociales y políticas realizadas por y para la comunidad.

La carrera 14, es para las armenitas, lo que en otro tiempo se llamaba la Calle Real. Durante la colonización lo primero que se hacía era trazar una calle que atravesara todo el pueblo y funcionara como “Calle Real”. Se trata de una forma de organizar el espacio, creando flujos imaginarios de personas, productos y creencias. “Crear un espacio social es conceder lugares específicos para los diferentes grupos sociales, con fines de residencia, de prestigio y de actividad” (Zambrano, 2018) Así, no sólo la ciudad sino la calle, se forma como escenario para la integración y reconocimiento del estatus y las formas ciudadanas.

Objetivo 1, identificar narraciones sociales

Uno de los objetivos de la investigación consistió en *Identificar las narraciones de las virtualidades antropológicas de la Carrera 14 de la ciudad de Armenia*. Para lograrlo recurrimos a técnicas de investigación cualitativas, que, como parte de las investigaciones sociales requirió un acercamiento a la comunidad para que a través de unos de sus miembros descubrir “los diversos sentidos con que los individuos significan sus mundos distintos y comunes” (Guber, 2001, p. 60).

En este caso, en el que la investigación involucra un espacio urbano que cualquier ciudadano de Armenia transita frecuentemente, fue inevitable trabajar bajo los efectos de la observación participante. La presencia directa del investigador (en este caso investigadores) en la zona de trabajo, facilitó la comprensión individual y grupal del flujo de la comunicación entre los individuos que se mueven dentro del espacio. El hecho de que el campo de trabajo perteneciera a la cotidianidad del grupo de investigador no impidió que se estableciera un distanciamiento, puesto que los conocimientos y las experiencias previas de los investigadores funcionaron como punto de control de la información recabada.

Con esto claro, se acudió a la entrevista etnográfica en las que se realizaron preguntas abiertamente ambiguas para activar la locuacidad e imaginación de los entrevistados. Teniendo en cuenta que lo que se intentaba era descubrir las narraciones que hay sobre el Centro Comercial de los Cielos Abiertos, era de capital importancia provocar la fluidez de los sujetos investigados. Por esa misma razón se acudió también a la técnica del focus group, con la intención de confrontar opiniones y generar colaboración en las narraciones realizadas.

Todo esto tenía una lógica, la de activar la necesidad narrativa. No hay que olvidar que somos seres narradores por naturaleza. Los humanos somos la única especie que ha convertido un elemento comunicativo tan natural como la voz en palabras, y estas al unir las las lleva al arte. Las narraciones hechas por la comunidad son actividades culturales que definen su sentido de pertenencia y su relación con el mundo. Es decir, que las narraciones traspasan el mero hecho lingüístico y lo lleva hasta un acto retórico que va más allá de intentos de persuasión sino de construcción de comunidad.

Las narraciones de la comunidad pertenecen a un primer nivel de comunicación, usan un lenguaje natural con estructuras internalizadas, pero no conscientes. Mientras

que en la literatura o en los medios de comunicación se hace una modelización secundaria del lenguaje el cual debe responder a criterios conscientes de creación. Así lo explica el semiólogo Iury Lotman:

[...] los lenguajes secundarios de comunicación (sistemas de modelización secundaria), es decir, estructuras de comunicación que se superponen sobre el nivel lingüístico natural (mito, religión). El arte es un sistema de modelización secundario. No se debe entender «secundario con respecto a la lengua» únicamente, sino «que se sirve de la lengua natural como material». [...] Puesto que la conciencia del hombre es una conciencia lingüística, todos los tipos de modelos superpuestos sobre la conciencia, incluido el arte, pueden definirse como sistemas modelizadores secundarios. (Lotman, citado por Albaladejo, 1988, 20).

La intención general, además de identificar los contenidos narrados, era la de reconocer las comunidades narrativas y la formación de memoria. Definimos comunidad narrativa como elaboraciones colectivas, en las que se narra la adaptación intelectual hacia las circunstancias vividas por la ciudadanía como conjunto.

Es por esta razón que, al estudiar a las comunidades narrativas, se acudió al concepto de memoria colectiva. Puesto que también son un reflejo de la organización del pasado en un eterno presente, esas anécdotas, esos personajes, esos miedos, que constantemente se repiten en las conversaciones son la evidencia de aquello que sostiene a la comunidad y que le permite adaptarse a las alternativas actuales. Por eso en las entrevistas se acudió a acontecimientos reconocidos, como por ejemplo el terremoto de 1999 un evento traumático que aún está en la memoria de los armenios y se recurrió a un símbolo del pasado cafetero como es el del arriero.

Con esto se pudo reconocer que toda narración se realiza a través de la interacción, no solo entre individuos, sino que se produce dentro de una comunidad, un contexto social, en un espacio y en un tiempo determinado. Por lo tanto, la actividad narrativa, comprende:

1. **un narrador**, autorizado por el grupo, que según Grolier: “son frecuentes los relatos donde el narrador aparece profundamente identificado con roles y expectativas de conducta establecidas; pero también pueden hallarse relatos que nos presenten un narrador fuertemente individualizado que resista y hasta trascienda los patrones de conducta dominantes.” (2014, p. 25)
2. **una comunidad social de referencia**, que es cercana para ellos, con unas reglas, una historia y unos compromisos compartidos. Estos son de naturaleza cognitiva social, que según Van Dyck (1987), se expresan desde conceptos como: conocimiento, creencia, deseo, preferencia y por otros como, autoridad, poder, cortesía y estatus.
3. **un valor narrativo**, que es diferente a un valor social, aunque toda narración incluye o alude a algún valor social. El valor narrativo se explica como el contrato emocional que comporta la acción narrada. Para que la historia sea efectiva, el relato inicia con una carga emotiva que puede ser positiva o negativa, y debe terminar con una carga opuesta a la que inició.
4. **Una perspectiva**. Tiene que ver con la posición que toma el hablante a la hora de expresar la narración, el punto de vista desde el cual se narra también tiene que ver con “desde quién se narra”. Es decir, el hablante cuenta algo de sí mismo o desde su ángulo de visión cuenta lo que le pasó a otro, o bien se coloca en la posición de otro para contar la historia. Se pregunta dónde se instala el “yo” en la narración y qué lugar ocupa el “otro” (Fillinch,2000).
5. **Un doble escenario**. Toda narración se cuenta desde un sub-grupo social y una comunidad mayor que los representa. Pero también se mueve en el escenario de acontecimientos y acciones, es la parte visible de lo que se cuenta. El otro es el de la consciencia y los sentidos, que es la subjetividad que acompaña a la narración, en el que se configuran las intenciones y sentidos ocultos.

Objetivo 2, el análisis de las narraciones

Para el segundo objetivo: *Analizar las narraciones de las virtualidades antropológicas de la Carrera 14 de la ciudad de Armenia*. Se acudió al análisis de contenido propuesto por I Krippendorff, (1990) por considerarlo un referente importante y necesario en este tipo de procedimiento analítico.

Carlos Conte (2000), cita a I Krippendorff, quien plantea que el análisis de contenido “es una técnica de investigación destinada a formular, a partir de ciertos datos, inferencias reproducibles y válidas que puedan aplicarse a su contexto” (1990, p. 28). Si bien es cierto que para Krippendorff el análisis de contenido es un estudio eminentemente cuantitativo, para este grupo el enfoque del proyecto es completamente cualitativo, por lo que se decidió que para poder realizar las inferencias lo mejor era acudir a la teoría de los campos semánticos.

Desde los campos semánticos se pueden organizar familias de palabras, que para Cristóbal Corrales (1991) se agrupan desde el concepto de semánticas posibles, es decir que se organizan de acuerdo a la cercanía con la lexía original y que apoyan el acercamiento al significado. Esto implica que el primer trabajo del investigador es localizar cuál es o son los campos semánticos sobre los cuales gira el discurso recogido en las pesquisas, para después proceder al reconocimiento de los préstamos léxicos.

...en el terreno del léxico, por la experiencia acumulada en las viejas y fecundas relaciones entre la lexicografía y la lexicología, un correcto desenvolvimiento práctico irá ajustando la metodología, pues mientras más sepamos del léxico real, más sabremos también, como es lógico y evidente, de ese léxico hipotético del cual hablamos... (Corrales, 1991, p. 81)

De lo anterior se infiere que en el camino de la investigación, el campo semántico se va ajustando conforme se va ampliando el corpus de conocimiento sobre el tema. Es por esto, y debido a la gran cantidad de lexías que resultaron por cada campo semántico se agruparon por campos de inclusión, para de este modo llegar al análisis y a unas conclusiones.

Se decidió que los tres campos semánticos principales para nuestro proyecto fueran: Carrera 14, Arriero y Terremoto. De ahí surgieron como campos de inclusión para la **Carrera 14**, tales como: espacio público, turismo, medio ambiente, infraestructura y comercio. En este campo semántico se evidenció la cercanía física y afectiva que hay con la Carrera 14 por considerarla un espacio para el relax y propicio para el comercio, que para muchos resulta elitista. También fue claro que para la gran mayoría el concepto de Centro Comercial de los Cielos Abiertos es totalmente desconocido.

Otra de las respuestas que arroja el análisis es que la idea inicial de crear en la Carrera 14 un espacio interactivo en la que se ilustrara el proceso del café, según se relata en la página de Arquitectura Civil donde se detalla el proyecto, la simbología temática se le escapa a la mayoría de los transeúntes. Algunos solo ven monte en esos tramos que ilustran el proceso de la siembra del café, esto también obedece al descuido del municipio que no continuó haciéndole mantenimiento a dichos espacios por lo que han perdido su belleza original.

En lo referente al **terremoto**, un episodio de la vida de los armenios que marcó un antes y un después en su memoria, los campos de inclusión fueron: emoción, metáforas y efectos. Como ha ocurrido con los más recientes desastres del huracán Katrina o el sismo de la ciudad de México, después del desastre y de que se vuelven a erigir los edificios caídos se entierran los muertos y se pagan las deudas, quedan las imágenes.

Luego de que se asientan los miedos y la gente se va quedando sola con sus recuerdos, nada más es necesario preguntarles sobre el tema para que afloren las imágenes con la misma nitidez del día en que ocurrió. Para investigadores como Eduardo Tzili-Apango (2017) de la Universidad Autónoma de México lo que sobrevive siempre ante un desastre es el desasosiego y este se asienta en la manifestación de imágenes mentales cargadas de elementos emocionales.

Un desastre natural es un evento inmanejable y se considera un escenario expresivo en el que las personas elaboran narraciones de extraordinario artificio sin siquiera darse cuenta, es así que los armenios al hablar de terremoto lo describen como: “olas que rugen como leones”, o “fue tan horrible como la delincuencia misma”, un hombre entrevistado manifestó que su recuerdo más vívido fue el de ver personas desnudas que salían corriendo de las casas mientras estas se caían. Las imágenes son fragmentos emocionales que quedan grabados en la retina que dejaron su impronta en la mente de los ciudadanos, pero también depende de la situación vivida, pues para un joven que en esa época era tan sólo un niño solo se acuerda del “encierro” al que fue sometido por sus padres por temor a tenerlo lejos en caso de una réplica o está la señora “que caminaba como una autómatas” y que solo en la noche se vino a dar cuenta de que estuvo caminando descalza.

El efecto más recordado, además de ver “camionados de muertos” y el polvo que se levantó segundos después de que se detuviera la tierra, fue la delincuencia. Algo que

afectó mucho a los armenios, sobre todo si se tiene en cuenta que la delincuencia en el Quindío no es muy elevada y más en ese sector de la ciudad que siempre se ha considerado una zona segura. En las entrevistas surgió siempre como corolario la inseguridad, pero al momento de pedirles un testimonio siempre se remitieron a contar historias de terceros que les habían contado lo que nos permite deducir que es más un sentimiento que una realidad.

En lo referente al **arriero**, los campos de inclusión fueron: espacio, época y actividad. Uno de los símbolos más importantes de la cultura cafetera, sin lugar a dudas es el arriero, que era la profesión que tenían algunos campesinos dueños de finca de organizar una recua de mulas con fardos llenos de café para llevarlas al mercado. Con la apertura de las vías y la llegada de los automóviles, es una actividad prácticamente extinta y que sólo se conserva como elemento pintoresco para el turismo.

Como se trata de un símbolo, su recuerdo permanece así que cuando se les preguntaba por el arriero todos sabían de qué se les estaba preguntando, pero es curioso que muy pocos habían reparado en la estatua que lo representa, ubicada en la Carrera 14. Para la mayoría es un lugar obvio, porque es el espacio adecuado para mostrar el camino que llevaban los arrieros cuando iban a vender su café en el mercado. La respuesta más corriente es que el arriero viene de la finca y va para la finca, es decir que se mueve en un espacio circular. Otros fueron más allá en sus respuestas, para ellos el arriero “viene de la historia y se va desapareciendo”, una manifestación de la conciencia que se tiene de que en Armenia no se conserva la memoria, estamos olvidando todo lo que representó algo en el pasado.

Finalmente, dentro de los hallazgos se encontró que hay varias formas de clasificar a los ciudadanos: los mayores, que recuerdan la Carrera 14 antes de ser peatonalizada y consideran que era mejor como espacio vehicular, pero que también creen que la ciudad era más bella antes de la transformación realizada aproximadamente en los años 60 o 70, cuando se acabó con el patrimonio arquitectónico; los menores de treinta que la ven como un lugar de relajamiento, para practicar el voyerismo comercial; los ciudadanos ilustrados, que saben a lo que se refiere el imaginario de Centro Comercial de los Cielos Abiertos y los ciudadanos no informados, que sólo lo reconocen a la Carrera 14 como una vía peatonal.

Los ciudadanos son los narradores y los protagonistas de la narración, pero en todos ellos es el pasado cafetero y el recuerdo de la vida antes del terremoto el que funciona como comunidad social de referencia. En los casos analizados la perspectiva está directamente relacionada con el valor narrativo, la narración se hace desde la emocionalidad, que en este caso se divide en dos tipos: los mayores, que consideran que todo pasado fue mejor, y la gente joven que carece de memoria, viven en un eterno presente donde todo está bien.

Paul Ricour (2012) afirma que las identidades halladas en las comunidades narrativas no son estables sino algo móvil, en constante construcción. Por eso el reconocimiento del estado actual de las virtualizaciones antropológicas no acaba con este acercamiento, sino que se debe estar en constante monitoreo porque cada cambio en el contenido narrativo implica el reflejo de un cambio al interior de la comunidad.

Objetivo 3, aplicación creativa

Estamos en la recta final, en este momento llegamos al tercer objetivo que dice: *Aplicar los elementos de la gramática de medios de virtualidad digital a las narraciones antropológicas, identificadas y analizadas, de la Carrera 14 de la ciudad de Armenia.* Y para lograrlo se pensaron en varias posibilidades de virtualización que ofrece el Internet, pero finalmente se decidió trabajar el audiovisual como medio de divulgación más cercano a la gente por lo que se procedió a elaborar una serie Web.

Este es el momento en que el proyecto artístico comienza a activarse. Considerando que en el nuevo mercado de medios el mejor soporte y el que está ofreciendo mayores oportunidades para los futuros comunicadores es la web, puesto que es más barato de producir, permite mayor libertad creativa y ofrece una facilidad única para acercarse a un público masivo.

De acuerdo a datos arrojados por la Comisión de Regulación de Comunicaciones, en Colombia el 70% de los nacionales están conectados a la Internet y de esos el 88% pertenece a alguna red social. Lo que confirma una transición de la televisión análoga a la televisión digital, de hecho, hasta hace muy poco las personas pasaban alrededor de seis horas diarias viendo televisión y dos en Internet, en el último quinquenio la cifra se volteó ahora la gente ve dos horas de televisión y pasa seis horas en Internet.

Este auge ha llevado a que se fragmente la audiencia conforme se amplía la producción, según datos arrojados por Interactive Advertising Bureau (IAB Spain) en 2011 por una producción hecha para la televisión transmitida por señal electromagnética, se están realizando algo más de 60 proyectos para la web.

La serie Web es un formato audiovisual de carácter episódico, la cual se puede presentar de tres maneras: autoconclusiva, con continuidad o mixta. En el primer caso se refiere a series con temáticas, pero sin personajes definidos cuyos capítulos inician y terminan en el horario de emisión. Una serie con continuidad son series con una temática y un grupo de personajes definidos, con la diferencia de que los capítulos no llegan a una conclusión en cada emisión sino que dejan líneas narrativas abiertas para continuar en el siguiente capítulo. Una serie mixta es aquella que tiene personajes definidos para toda la serie, sus aventuras empiezan y terminan en cada capítulo, pero sus tramas e interacciones personales tienen continuidad.

Para efectos del desarrollo argumental en los que se pudiera aplicar los hallazgos de la investigación, se decidió trabajar una miniserie de cinco capítulos y de tipo mixto. Es decir, una miniserie, contrario a la serie tiene un número de capítulos definidos en los que se genera una historia completa (con inicio, nudo, desenlace) y será mixta porque tendrá un personaje y una temática que atravesarán toda la historia.

El grupo debió reunirse durante varias sesiones de trabajo, generar discusiones y hacer talleres creativos para elaborar la propuesta argumental derivada de los hallazgos. La estrategia del taller obedeció a las siguientes características señaladas por Tomás Motos en las que él retoma a Legrande (1993):

- Dada la frecuencia y naturaleza de los intercambios la interacción entre los miembros es muy elevada.
- En el taller la participación y colaboración entre los miembros del grupo juega un papel primordial. Se favorece la autonomía y la iniciativa. Gran parte de ésta se reserva a los participantes, sobre todo en la ejecución de las tareas que se han cumplir.
- La iniciativa del profesor-animador se sitúa esencialmente en el nivel de la planificación y de la organización del trabajo, pues supervisa la marcha y juega el papel de persona-recurso.

-El trabajo en taller favorece el desarrollo de relaciones interpersonales estudianteestudiante y profesor-estudiante.

- El taller permite enfocar una gama amplia de objetivos cognitivos, afectivos, psicomotores, etc. (Motos, 2018)

Respondiendo a las necesidades formativas, el taller dio lugar a la discusión y a la creación de manera libre, permitiendo que los estudiantes se apropiaran de los términos y conocimientos alcanzados en la investigación. Permitió a los estudiantes generar su propio plan de ejercicio práctico para poder alcanzar el objetivo final.

Siendo así se decidió que el personaje fuera el arriero porque en las entrevistas surgió como el personaje más emblemático dentro de la historia local, y que permitirá mostrar la evolución de la Carrera 14 hasta convertirse en Cielos Abiertos y señalar lo que la gente prevé en que se va a convertir. El concepto que centralizará la historia será el de la memoria, puesto que uno de los problemas que se aprecian en la recolección del corpus fue la de la pérdida de la memoria y la idea de que vivimos en un eterno presente.

REFERENCIAS

Arquitectura Civil (2017) Diseño para la peatonalización de la carrera 14 – para la Alcaldía de Armenia (Quindío). [En línea] En: página oficial de la constructora Arquitectura Civil. http://arquitecturacivil.com/us_portfolio/disenio-para-la-peatonalizacion-carrera-14-para-la-alcaldia-de-armenia-quindio/ [Consultado en septiembre de 2018]

Conte, Carlos. (2000) Algunas consideraciones sobre el análisis de contenido. [En línea] http://www.carlosconte.com.ar/files/trabajos/consider_krippendorff.pdf [Consultado en septiembre de 2018]

Corrales, Carlos. (1991). Teoría del estudio de los campos semánticos. [En línea]
<file:///C:/Users/SANDRA/Downloads/Dialnet-EIEstudioDeLosCamposSemanticos-91771.pdf> [Consultado en septiembre de 2018]

Fillinch, María Isabel. (2000). La perspectiva en la narración: una guía para la lectura. [Recuperado en agosto de 2017]
http://cdigital.uv.mx/bitstream/123456789/5751/2/la_perspectiva_en_la_narracion.htm

Gubern, Rosana. (2001). La etnografía, método, campo y flexibilidad. Editorial Norma.

Grolier, Juan Carlos. (2014). Comunidades narrativas. El impacto de la praxis feminista sobre la teoría social. [Recuperado en agosto de 2017]
http://www.juancgorlier.com/wp-content/uploads/2014/09/comunidades_web.pdf

Krippendorff, Klaus. (1990). *Metodología de análisis de contenido*. Barcelona: Paidós.

La Crónica del Quindío. (2017) Recorrido cultural de la carrera 14 de Armenia. [En línea] En: La Crónica del Quindío versión digital.
<http://www.cronicadelquindio.com/noticia-completa-titulo-recorrido-cultural-de-la-carrera-14-de-armenia-seccion-la-general-nota-107216> [Consultado en septiembre de 2018]

Mendoza García, Jorge. (2015). Exordio a la memoria colectiva y el olvido social. Universidad de Tlaxcala. En: Athenea Digital, No. 8 [Recuperado en agosto de 2017] <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53700801>

Morales, Pedro y Quintero Adyel (2012). *Investigación en Artes.*: Bogotá: Corporación Universitaria UNITEC

Motos, Tomás. (2018) Bases para el taller creativo – expresivo. [En línea] Universidad de Málaga.
https://www.researchgate.net/profile/Tomas_Motos/publication/324517086_Bases_para_el_taller_creativo_expresivo/links/5ad19e91a6fdcc29357c41ef/Bases-para-el-taller-creativo-expresivo.pdf [Consultado en septiembre de 2018]

Ricour, Paul. (2012). La identidad narrativa. Fragmento. [Recuperado en agosto de 2017] <https://textosontologia.files.wordpress.com/2012/09/identidad-narrativa-paul-ricoeur.pdf>

Tzieli-Apango, Eduardo. (2017) Consecuencias sociales del sismo. [En línea] En: Likedin <https://es.linkedin.com/pulse/las-consecuencias-sociales-del-sismo-eduardo-tzili-apango> [Consultado en septiembre de 2018]

Van Dyck, Teun. (1987) La pragmática de la comunicación literaria. Editado por Arco, Madrid – España.

Zambrano, Fabio. (2018) El concepto histórico de la descentralización en Colombia. *Nómadas*, (48) Universidad Central. Recuperado de <http://nomadas.ucentral.edu.co/index.php/component/content/article?id=723>