



▲ Título: Paisaje reflejo  
Autor: Paola Salamanca  
Año: 2018

# Misqüa, en Busca del Tesoro Dorado

Estefanía Realpe Ruiz<sup>1</sup>  
Héctor Remigio Cadena García<sup>2</sup>

*Universidad Corporativa Minuto de Dios, Bogotá*

## Resumen

La presente investigación - creación, cuyo foco de atención es la transformación cultural de la comunidad muisca, tiene como producto final el diseño de tres personajes para un cómic basado en la novela *Misqüa*. Una novela de ciencia ficción. Obra inédita, en construcción y escrita por el profesor y tutor Héctor Remigio Cadena García. Los personajes dan vida a este tipo de transmutación entre lo narrativo textual a una narrativa visual basada en el cómic, que pretende rescatar el acervo mitológico de esta cultura. Con ese fin, establece una narrativa de ficción que mezcla lo tradicional con personajes basados en la leyenda, pero que fluyen en un mundo contemporáneo como el que a diario vive la población bogotana y cundiboyacense.

**Palabras clave:** muisca, ancestral, cultura, ficción, cómic, identidad.

## Abstract

The present investigation - creation, whose focus is the cultural transformation of the Muisca community. Its final product is the creation of three characters for a comic based on the science fiction novel *Misqüa*, an unpublished work under construction, written by the teacher and tutor Héctor Remigio Cadena García. The characters give life to this type of transmutation between the textual narrative to a visual narrative based on the comic, which aims to rescue the mythological heritage of this culture, with a fictional narrative that mixes the traditional, with characters based on the legend, but that flow in a contemporary world like the one that the Bogota and Cundiboyacense population lives daily.

**Keywords:** muisca, ancestral, culture, fiction, cómic, *Misqüa*, identity.

---

<sup>1</sup> Licenciada en Educación Artística en Formación, miembro del Semillero de Investigación Signific-Arte. Licenciatura en Educación, Artística, Facultad de Educación, UNIMINUTO, Sede Bogotá-Calle 80, Bogotá, Colombia, <erealperuiz@uniminuto.edu.co>

<sup>2</sup> Magister en Comunicación Educativa, maestro líder de investigaciones, Licenciatura en Educación, Artística, Facultad de Educación, UNIMINUTO, Sede Bogotá-Calle 80/Líder Semillero de Investigación Signific-Arte, Bogotá, Colombia, <hcadena@uniminuto.edu>

### Introducción – Génesis Creativa

En un momento dado en la universidad, durante la construcción de la vocación, tomé la decisión de ingresar a uno de los semilleros de investigación llamado Signific-Arte, pues deseaba dar a conocer ese talento que quería vitalizar y aportar a futuras investigaciones. Y era allí donde se podría potenciar ese objetivo. Pero, más allá de dicha intención, en una de las primeras reuniones se pudo escuchar a todos los compañeros del semillero. Cada uno tenía una meta que alcanzar y un proyecto planificado desde sus propias iniciativas, intenciones y reconocimientos de realidades o necesidades situadas. Esto me motivó a escuchar la propuesta del tutor y líder del semillero, Héctor Cadena. Su propuesta fue darle vida a los personajes de su novela *Misq̄ia*, a través de una representación gráfica que pudiera simbolizar la identidad de cada uno de los personajes que había que plasmar. Esto, teniendo en cuenta que busco representar gráficamente las transformaciones en la identidad de la comunidad muisca. Comunidad que con el tiempo ha migrado a nuevos haceres y sentires, adaptándose a un mundo contemporáneo. Aun así, se pretende resaltar y darle sentido a sus cosmologías y cosmogonías, especialmente orientadas para un público general que no pertenece a dicha cultura.

De este modo, enfoqué el objetivo en la creación de los personajes que pueden animar la obra final del maestro, como facilitar la creación de un cómic de igual nombre que se dirija con la misma temática a un público joven y abierto a las historias de aventuras, combinado con la ciencia ficción y fantasía, pero en el contexto de nuestro territorio y de nuestras gentes ancestrales. En ese sentido, planteé como ejes temáticos o categorías para la creación de la obra y el análisis del tema central el reconocimiento de la transformación identitaria en el tiempo y, especialmente, en algunos de los elementos como el vestuario en la comunidad muisca. También planteé el interés por entender varios componentes cosmológicos que pueden facilitar un ambiente onírico en el ejercicio creativo. Eso sí: siempre buscando adaptarlo a la contemporaneidad.

Pero aún faltaba definir el punto de partida que permitiera orientar unas respuestas claras. Es por eso que tomé la determinación de formular preguntas clave para orientar esas primeras bases que guiarán ese sentido de pertenencia. De ahí que lo primero fue pensar cómo plasmar esa identidad en un contexto contemporáneo. Como elemento simbólico fundamental en todo ser vivo, me motivó de manera sustancial definir cómo funcionaba la identificación de una comunidad ancestral, ya que estas comunidades tienden a pensar y trabajar de manera colectiva y no individual. Esto implicó abarcar temas culturales que van ligados al territorio y sus creencias, es decir, abordar un mundo de experiencias y emociones (Ecurrred.cu, s.f.). Ya teniendo claro cómo plasmar la identidad ancestral muisca en un contexto contemporáneo, pues los recursos de la actualidad son infinitos, pasé a encarar la necesidad de rescatar sus elementos representativos. Ese es el motor de esta investigación: contar una historia que quiere ser representada, y darle ese valor que merece por medio de la creatividad y la imaginación. Surge, entonces, la idea de representarlo en un cómic, recurso importante para llamar la atención en un mundo que se expresa desde lo visual.

Con lo mencionado anteriormente se logró culminar la construcción del producto final, que tiene como base todo un trabajo investigativo. En este caso se dio por medio de una indagación profunda de referentes que contribuyeron a la creación de cada uno de los personajes representativos de la comunidad muisca. Esto se da por medio de bocetos que empiezan con una idea básica y se terminan convirtiendo en figuras basadas en personas reales, los cuales buscan atribuir esa identidad tanto física como emocional. Esos rasgos

que finalmente buscaba representar terminan simbolizados en personajes representativos que llevan en cada característica elementos fundamentales de su cultura, junto a las tres primeras viñetas, en la que se simboliza uno de los escenarios más significativos de la historia en el que un gran descubrimiento se revela a los ojos del espectador.

Con esta creación final, tengo la intención de devolverle algo expresivo y significativo a la comunidad ancestral muisca. En este caso, la representación de su cultura en un cómic en el que el rasgo más fuerte es su mitología, dentro del cual se puede apreciar el punto eje de la aventura. Se logrará por medio del análisis el punto de partida para la elaboración de cada personaje, elemento principal que conforma el cómic, finalizando con el reconocimiento de lo sagrado en el contexto de lo cultural y territorial de los espacios de valor, tanto así que se espera que los espectadores realicen una reflexión por medio del recorrido de narrativa visual en el proceso realizado. Se espera que esta investigación-creación y, a su vez este artículo, sea un recurso de conocimiento y aproximación a la identidad ancestral muisca, para así mismo tener presente las raíces de nuestros ancestros.

### **Marco Teórico o Referencial – Textos y Contexto**

#### ***La identidad para la representación muisca en caricatura***

La identidad es fundamental en la construcción individual y colectiva de cada ser. En ella intervienen factores culturales propios de un sujeto y su comunidad. Es aquí donde se genera un ejercicio de autorreflexión que permite desarrollar al sujeto sus capacidades y potencialidades. El sujeto puede crear una conciencia de lo que representa como individuo. En ese orden de ideas, puede autoconocerse como parte de un grupo en específico. Esto incluye una serie de costumbres que lo diferencia de los demás. De modo que la identidad empieza su construcción en la relación del individuo con su ambiente y los demás, manifestando así la construcción del sujeto en lo colectivo. Definir la identidad es una construcción permanente donde interfieren factores culturales y contextuales.

Por consiguiente, la apropiación de la identidad se da por medio de experiencias que el individuo vive durante su recorrido y apropiación simbólica y cultural. Se construye así mismo mediante sus memorias. La identidad en el contexto actual de globalización ha ocasionado, por un lado, nuevas identidades por las múltiples posibilidades que brinda el mundo; también la resistencia de ciertos grupos que se han visto afectados por las constantes tensiones por la lucha de afirmarse en territorios sagrados que representan esa identidad, por lo que se resisten a abandonar su cultura. Uno de estos grupos en específico está compuesto por las comunidades indígenas que se han ido adaptando al mundo actual por medio de la conservación de sus saberes culturales y su memoria identitaria. Esa lucha por conservar lo que los define como seres únicos hizo surgir una reflexión basada en el mundo actual. Y la razón fue que, al compararlo con la sociedad, se evidenció la existencia de una realidad superficial que carece de empatía, donde no se consideran los valores ni el respeto hacia cualquier ser viviente. Todo esto se pierde al crearse una identidad individual, donde cada uno piensa en sí mismo sin tener en cuenta a los demás; esto también se ve reflejado en el día a día con la violencia y la desigualdad.

Como punto de partida y principal hallazgo para la construcción de los personajes, fue esencial saber cómo las comunidades indígenas asumían la identidad. Esto fue un punto clave para entender, en parte, el pensamiento colectivo de una comunidad. La identidad en las comunidades indígenas es especial porque ellas comparten una característica en común. Esta no se ha enfocado en un solo ser, sino que se construye y forja por medio de una serie de rasgos propios del grupo, lo que convierte a los individuos en seres peculiares que forman parte de la naturaleza. La naturaleza es el eje central del origen de sus creencias y valores. Ronald David Laing, citado por Gitanos.org (2018), define la identidad como un sentido de pertenencia del individuo hacia su ambiente y su cultura. Para él, la identidad es una fuente de fortaleza de tipo ideológico.

Muchas de estas comunidades pasan por una transformación identitaria, gracias a los múltiples cambios que se presentan durante la trayectoria de sus vidas. La identidad no es fija, sino que pasa por una serie de transformaciones en el entorno del mismo sujeto. El sujeto modifica sus conductas a la par que interactúa con su hábitat. La identidad también se forja por resultados propios que se forman en el ambiente y se convierte en perceptibles en la relación histórica, cultural y afectiva de cada individuo. Asimismo, se expone mediante las prácticas que desarrolla el individuo y le permite construir un relato particular basado en su propia existencia.

Aunque un relato incluye ficción, su narrativa no es del todo ficticia, puesto que dicho relato se construye a partir de las experiencias que el sujeto ha vivenciado en el contexto de su existencia y con los otros que lo rodean. Se trata de un relato que da cuenta de los acontecimientos que el sujeto ha vivenciado a lo largo de su historia. Por ello, Taylor indica que “para tener un sentimiento de quienes somos, debemos poseer una idea de cómo hemos llegado a ser y de adónde vamos” (Giddens, 1997, p. 74 como se citó en Toledo, 2012, p. 50).

Así, puedo afirmar que la identidad de la comunidad ancestral muisca es significativa, tomando en cuenta su sostenimiento a través del tiempo. A pesar del desplazamiento que sufrieron, al igual que otras comunidades ancestrales, esta sigue forjando su acervo cultural por medio de la predicación en diferentes contextos de conservación que fluyen en un mundo contemporáneo. Lo anterior demuestra el empoderamiento de la comunidad ancestral con su identidad. Algo que se ve reflejado en la prevalencia como pueblo.

El Ministerio de Cultura de la República de Colombia comparte una breve reflexión y un análisis que muestra el censo y demografía y nos confirma que la comunidad muisca ha sido una de las tantas comunidades que se ha visto sometida a constantes cambios. Este pueblo ha enfrentado múltiples alteraciones sociales, culturales y políticas. Esto ha causado una transmutación cultural al adaptarse al entorno actual. A pesar de todos los acontecimientos que surgieron a través del tiempo, los muisca sobresalen en su conservación cultural, al mantener ciertos elementos identitarios, los cuales son considerados patrimonio cultural del país. Gracias a este reconocimiento se han hecho visibles por diferentes entidades que buscan recuperar y respetar las diferencias culturales.

Todos los factores mencionados son el punto de partida para la construcción de la personalidad de los personajes de dicha comunidad. Los elementos del acervo cultural son los pilares para la construcción y la elaboración de cada personaje (Diago-Egaña, 1989).

### *De los muisca al cómic*

El reconocimiento de una cultura parte de la búsqueda de generar, conocer, recuperar y proteger los elementos que constituyen la identidad. Por esa razón, se toma como base la identificación del pueblo muisca para establecer esa construcción de la historia que está presente en cada comunidad indígena. Lo anterior es fundamental para reconocer la memoria como entidad, lo cual permite a muchas comunidades salir del anonimato y seguir en la lucha por la conservación y el reconocimiento del acervo cultural.

Lo que sabemos de los muisca precolombinos, como lo dice la descripción encontrada en la enciclopedia libre Wikipedia (Wikipedia.com, 2019), es gracias a la tradición oral, las crónicas de los conquistadores y a las excavaciones arqueológicas adelantadas, especialmente después de la Independencia. Las excavaciones que se realizaron en el altiplano cundiboyacense dan evidencia de la gran actividad de personas en el lugar al momento de la llegada de los españoles, en 1536. Según el Censo DANE, la civilización muisca contaba con una población de medio millón de habitantes. Los indígenas de Cota vivían en Bogotá, una de las cuatro confederaciones que estructuran la organización política-territorial muisca (Ecurrred.cu, 2018).

Los muisca fueron un pueblo indígena que habitó en el altiplano cundiboyacense y al sur del departamento de Santander, en Colombia, desde el siglo VI a.C., en la época anterior de la conquista española. En ese entonces, la organización muisca era principalmente igualitaria.

Como muchas comunidades indígenas, su acervo cultural era de una enorme riqueza. La economía de este pueblo se basaba en la agricultura y también en el comercio de materiales como la coca, las plumas y los caracoles de mar. También del algodón, el cual es un elemento fundamental en esta cultura, convirtiéndose en patrimonio textil.

La lucha de estas comunidades por su territorio es significativa en la construcción de su identidad porque existe un fuerte arraigo en sus tradiciones. Las relación existente con la tierra y los sitios sagrados de oración son ejemplo de ello. Es allí, en la naturaleza, donde nace su acervo cultural. El conflicto entre las comunidades indígenas por el territorio ocasionó una desventaja significativa, ya que, al formarse la alianza de los conquistadores con algunos líderes de las confederaciones aborígenes, se fragmentó la unidad y la fuerza. Los muisca, durante los procesos de la conquista y la colonia, sufrieron una enorme pérdida demográfica. (Ministerio de Cultura, s.f., p. 1)

Como muchos indígenas, los muisca se han hecho escuchar. Es por esto que, actualmente, cuentan con un cabildo en las municipalidades mencionadas. El Cabildo indígena es reconocido por el Ministerio del Interior y la Alcaldía Mayor de Bogotá como entidad pública de carácter especial. Estos cabildos son parte fundamental de la comunidad muisca para la conservación y la reivindicación de la cultura. En algunos aspectos pasan a lo contemporáneo, puesto que han tenido que adaptarse a la realidad.

Ahora bien, esto no quiere decir que deseen ser iguales a los demás, sino que, a través de los años, se creó una resignificación identitaria que parte de la reconfiguración para la autenticidad de cada ser, donde “una unidad distinguible cualquiera que sea ésta (una roca, un árbol, un individuo o un grupo social)...” (Giménez, 1997, p. 11) toma esa identidad y le da nuevas características, formando así esa parte vital en la distinción y originalidad de cada ser. De igual forma, los seres deben ser reconocidos de manera individual y colectiva dentro de lo que se denomina reconocimiento social, el cual postula diferentes tipos de configuraciones identitarias. De cierta manera, es preciso pertenecer a una comunidad para dimensionar comprensivamente lo que significa la pertenencia social (Cadena, 2018, p. 51).

Todos los factores que se involucran en el acervo cultural de la comunidad ancestral muisca son importantes, puesto que se reconocen en ciertas manifestaciones culturales específicas. Un rasgo fundamental en la identidad cultural es la cosmovisión. La cosmovisión es la manera en la que cada cultura interpreta y entiende el cosmos, de modo que se terminan construyendo manifestaciones desde las creencias. Así, costumbres, ceremonias, ritos y símbolos permiten ver e interpretar la vida y el comportamiento. En este sentido, las tradiciones se convierten en vehículos para transmitir y recuperar la memoria (Pardo, 2018).

### ***El cómic como herramienta educativa***

El cómic es una herramienta visual en la cual se incorpora la narración y se construye mediante imágenes fijas. Imágenes que se encarga de comunicar relatos o historias de uno o varios personajes. Tiene una secuencia narrativa ocular por medio de viñetas que poseen el lenguaje artístico visual a través del gesto, el color y el movimiento. Una definición del cómic se recoge en el libro de José Luis Rodríguez Diéguez (1988), *El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza*, y es hecha por Antonio Marín, un historiador y editor de historietas. Para él, el cómic es:

Una historia narrada por medio de dibujos y textos que se relacionan y representan una serie progresiva de momentos significativos de la misma, donde cada momento se expresa por medio de una ilustración que recibe el nombre de viñeta, donde según las necesidades narrativas permite significar todas las manifestaciones de cada personaje protagonista de alguna historia plasmar su sentir, pensar y verbalización. (Diago-Egaña, 1989, p. 55)

Los aportes de la definición de un conocedor como A. Martín permiten comprender que en un cómic se busca significar las manifestaciones de cada personaje, al expresar esto dentro de los límites de un mundo fantástico que ofrece la historieta.

También Rodríguez (1988) calificó al cómic como un producto cultural persuasivo que estimula y refleja un sistema ilustrativo de refuerzo para enseñar, crear o mostrar mitos y valores. Desde el punto de vista educativo e identitario, el cómic refleja manifestaciones de la sociedad. En los cómic se puede evidenciar la agresividad, fuerza, valor, honradez, ingenuidad, sabiduría y la familia. También se muestra el rol de la mujer y el hombre en la sociedad. Se debe interpretar al cómic como un instrumento que funciona persuadiendo y estimulando. La imaginación y la interpretación del mundo visual es su sello (Diago-Egaña, 1989, p. 55).

Román Gubern (1972), en su libro *El lenguaje de los cómics*, define cómo se incorpora el idioma del cómic por medio de la estructura narrativa, la cual es requerida como un elemento fundamental. En el cómic, el narrador cuenta los hechos que suceden a los personajes en un lugar y en un tiempo determinado gracias a una secuencia que precede históricamente y cuyo antepasado más remoto sería la escritura jeroglífica.

En ese orden de ideas, Ballester (2017), en su tesis titulada *El cómic y su valor como arte*, indicó lo siguiente:

Para hacer un cómic, sería necesario tomar una corriente continua de decisiones referentes a la imagería: ritmo, diálogos, composición, gestualidad y demás alternativas. Dichas decisiones se pueden dividir en cinco elecciones: el momento, el encuadre, la imagen, la palabra y el flujo. (p. 145)

Así pues, cuando menciona elegir el momento, se refiere a la composición de un guion que implica la imaginación como base de toda manifestación artística para definir los sucesos que construyen una historia, donde se espera ver una estructura comprensible. El encuadre y la imagen sirven como punto de estética, al elegir las escenas más convenientes como representación de cada uno de los momentos de la historia y el tipo de imagen encargada de dar esa apariencia visual, formando parte del aspecto creativo y visual.

### ***Acervo mitológico para la imaginación e interpretación simbólica***

La mitología muisca es esencial para la construcción de los personajes; sus raíces, como comunidad, son las creencias, los mitos y las leyendas. Esta convicción no se basa en una revelación divina. Fue transmitida, aproximadamente, desde el siglo VI a. C., hasta la actualidad por intermedio de relatos orales, historias antiguas que se conservaron gracias a las Crónicas de Indias escritas por los españoles. También el arte rupestre legó una memoria muy rica. La mitología muisca llegó por parte de terceros que hicieron la gran tarea de conectar y rescatar los mitos. Fueron estos y otros cronistas que establecieron diferentes versiones, reguladas por varias personas, para salvaguardar estos registros para distintas épocas y contextos (Correa, 2005).

El territorio juega un papel primordial. Tanto geográfica como culturalmente tiene una concepción material e incorpórea: es el lugar donde habita la población y se convierte en un territorio espiritual

donde surgen pensamientos en torno a su cosmovisión. Es en el territorio donde las creencias y lo espiritual se hermana con la naturaleza y los hombres. La tierra es patrimonio cultural y fundamental en toda comunidad; allí nace un sentir y un propósito figurativo de cada pensamiento; allí se despliega un sentir colectivo con las personas que comparten ese mismo parecer simbólico. Todas las manifestaciones tienen una explicación.

Las comunidades indígenas lograron desarrollar una serie de creencias propias sobre el universo, la naturaleza y los fenómenos que conforman su cultura y se manifiesta en la concepción de lo mitológico. El territorio es epicentro de todas las manifestaciones de una comunidad en los mitos que nacen como una expresión simbólica que lo vincula con lo sagrado, y le da una concepción divina a algunos animales y personas. Para los muisca, sus mitos toman un significado y un valor cultural enorme en cada elemento que cumple un papel fundamental en la enseñanza y la crianza de los integrantes de una comunidad. La naturaleza es esencial para la construcción espiritual. Y también un elemento fundamental para la elaboración del cómic, pues se ilustran lugares sagrados, como las lagunas en las cuales los muisca iban a orar, ofrendar y hacer rituales en agradecimiento o petición a sus deidades.

Los elementos simbólicos nacen del significado divino que se genera a partir de la presencia de creencias representativas de una comunidad. Hay un vínculo en la forma de sentir la expresión cultural de un territorio. Y esto da, a su vez, un significado espiritual. Es algo más de lo meramente visible, pues se brinda un estado de pertenencia al territorio, respetando cada elemento desde una concepción sagrada. Lo anterior es la manifestación de la memoria y la identidad colectiva. La cotidianidad, como expresión espiritual, configura, así, costumbres y modos de vivir. Todo lo cual forja una cultura.

Ahora bien, el agua es un recurso fundamental para todo ser vivo, pues se tiene la concepción de que es fuente de vida, un recurso esencial desde tiempos pasados donde se guardan pensamientos, historias y memorias. La importancia de este recurso hídrico, especialmente en la concepción que se da en las comunidades indígenas, emerge como patrimonio cultural y se manifiesta en un conjunto de valores que nacen de las creencias. Creencias que constituyen identidad y fortalecen el sentido de pertenencia de cada miembro (González, 2015).

Asimismo, como elemento sagrado, el agua posee una significación espiritual, pues de ella nacen mitos y leyendas que le dan un sentir simbólico a una colectividad. El agua es una de las divinidades del pueblo muisca y tal espacio sagrado pertenece a las deidades femeninas asociadas directamente con las fuentes hídricas, como lagunas, ríos, humedales, cascadas y lagos, que a su vez son consideradas fuente de vida y representan el útero de la mujer, pues allí se celebran ceremonias religiosas. Esta representación nace en el mito creacionista que señala a Iguaque como vástago de Bachué, la primera mujer y semidiós del cosmos muisca (Camargo y Wiesner, 2017).

En este punto debo mencionar el mito de Bochica, que ilustra a un hombre mayor considerado un dios, el cual enseña y protege a los indios formando un vínculo sentimental entre sus principales actividades representativas. Les enseñó a sembrar la tierra y tejer las mantas de algodón. Al final, el venerable anciano salvó a los pobladores de una inundación tocando las rocas con su bastón mágico y separándolas para formar el Salto del Tequendama. Es considerado un mito importante en el ciclo chibcha, pues los historiadores antiguos y modernos han presentado a Bochica como un hombre fiel, servidor de dios, quien después de la muerte fue transformado por la nación chibcha hasta el punto de convertirlo en una figura divina (Villa, 1993).

De esta variedad de mitos de la comunidad muisca se rescatan los que ayudan a la construcción y la elaboración de la identidad de cada personaje del cómic *Misqüa*. El mito de Bachué representa al personaje femenino. Además de llamarse igual, se incorporan elementos provenientes de la

leyenda. Bochica, el maestro de los muisca, en el cómic conserva el mismo nombre del personaje principal. Aparte de ser físicamente parecido al maestro de los muisca, representa a la comunidad y muestra esa resistencia. Al seguir sus creencias en el mundo actual, mantiene su acervo cultural. De tal manera, los mitos son elementos de suma importancia, como fuente de inspiración y transmisión de conocimiento de un mundo lleno de posibilidades.

Cabe destacar que la simbología de una comunidad ancestral transmite la memoria cultural a partir de la representación de ideas. La sabiduría de la sociedad, la naturaleza y el género se manifiestan en constante diálogo con la cosmogonía. La variabilidad del arte en cada territorio está relacionada con los materiales de los que disponían. Las creencias y la expresión en cada cultura desarrolla su propio sistema de símbolos.

La comunidad muisca no deja de sorprender por la variedad de técnicas que emplearon para plasmar y elaborar una simbología única, basada en su cosmogonía y cosmología. Esto terminaría constituyendo un hecho cultural fundamental. Sobresalen el uso de instrumentos y herramientas que les ayudaron a dominar algunos animales y a representarlos. También se construyen y forjan aquí los rituales de adoración, el homenaje a los dioses y muchas otras costumbres (Rico, 2013).

### ***Patrimonio textil para la construcción y representación gráfica del arte rupestre***

Los muisca eran hábiles tejedores. En clima frío siempre estaban vestidos y tejían unas camisas cerradas que les llegaban un poco más abajo de las rodillas. A veces, iban con mangas o sin ellas y encima se colocaban unas mantas que, comúnmente, eran blancas; los integrantes con mayor jerarquía llevaban, usualmente, figuras pintadas de negro o rojo en su manta (Martínez, 2019). Todos estos artefactos fueron hechos en algodón y con agujas de hueso, teñidos con tintes vegetales. Entre los pueblos colombianos, los muisca fueron los que mejor dominaban las artes de los textiles y con sus creaciones hacían ofrendas, pagaban tributos o comerciaban (Martínez, 2019).

La industria del tejido tenía para los indios una importancia extraordinaria; todos los acontecimientos de la vida los festejaban con regalos de mantas. Para decorarles, usaban como colorantes numerosas plantas. También utilizaron colorantes de origen mineral o especie de barro a base de tierras de colores. (EcuRed, s.f.)

Desde las primeras noticias que se tienen de la presencia de arte rupestre en el altiplano cundiboyacense, este ha sido asociado a la tradición de Bochica, dios civilizador de los muisca. Diversos cronistas (Simón, Piedrahíta, Zamora, Vargas Machuca), consignaron apartes de mitos en que se relacionan sitios rupestres con la presencia de esta deidad o se le atribuye la elaboración de las pinturas. (Martínez, 2008)

El arte rupestre es una manifestación artística de las pinturas y los dibujos prehistóricos existentes en el mundo. Son una expresión cultural de un grupo en específico. Así pues, los diseños rupestres de diversas piedras en Sutatausa son la evidencia de patrones repetitivos que semejan una técnica de tejido que se conserva y se mejora. El color rojo tiene acá un papel importante, pues con él se mejoraban los motivos. El color rojo simbolizaba la fuerza del pueblo muisca, de ahí su trascendencia. Muchos de esos diseños textiles eran líneas en su interior y laberintos elaborados con algodón y pintados con diversos pigmentos vegetales.

La tradición textil se remonta a la época precolombina, tiempo en el que representaban su cultura por medio de pinturas rupestres. En estas pinturas se mostraban los tejidos. En toda la provincia de Ubaté, en especial en el municipio de Cucunubá, vecino a Sutatausa, perviven aún las prácticas artesanales en torno a la elaboración de tejidos (Martínez, 2008).

El antropólogo Álvaro Chaves Mendoza afirmó que, desde su origen mítico, en relatos como la creación de los seres humanos, en los cuales se transmiten oralmente las costumbres culturales de generación en generación para fijar las pautas culturales y recordar los acontecimientos trascendentales, aparece el tejido para justificar un oficio esencialmente femenino (Tavera y Urbina, 1994).

## Metodología – Desarrollo creativo

### *Creación de la identidad*

El estudio cultural y hermenéutico utilizado en esta investigación fue de suma importancia para la comprensión del bagaje cultural de la comunidad muisca, y para poder establecerlo en una obra visual y literaria como lo es el cómic. De forma que se integraran más herramientas que ayudarían a identificar las prácticas sociales de dicha población, se definió hacer un rescate desde el método etnográfico. Este método contribuyó al registro y a la observación de algunos de los componentes culturales que se verían reflejados en la creación de los personajes representativos. En consecuencia, se recolectó información por medio de videos, páginas, referentes y fotografías que se utilizaron para la construcción de los personajes. El estudio que establecí para darle una base a la investigación empezó a finales de 2019 en el semillero de investigación, cuando pensé en la idea de visitar algunas personas de la comunidad muisca y hacerles preguntas orientadoras para la construcción de la identidad muisca y hacerla ver desde las artes. Pero por la crisis sanitaria de 2020 esta idea ya no podría ser parte de dicha investigación, por lo que busqué las alternativas visuales y de información que brinda la tecnología para hacer una aproximación. De esta manera, los personajes del cómic fueron tomando forma con cada pequeño aspecto con el que se logró el acercamiento a la tradición cultural de la comunidad ancestral indígena muisca. Así, se hizo desde un lenguaje artístico como lo es las artes plásticas. Una expresión artística fundamental en un mundo visual.

En la construcción del cómic tengo claros los componentes para determinar la identidad, a fin de plasmar la información recolectada en cada escenario y gesto de cada personaje de la novela *Misqüa* (en proceso de creación). La novela cuenta la historia de tres personajes que se encuentran en un mundo lleno de realidades, donde dos integrantes de la comunidad muisca intentan desde sus creencias encontrar esa verdad en la cual creen con todo su ser, y por el otro lado el personaje detective, el cual no cree que exista algo fantástico, más allá de lo que es su mundo, y termina dándose cuenta de las realidades que ahora se abren ante sus ojos. Con esa referencia y descripción de los elementos de la novela, puedo proceder a la realización de cada figura representativa y a los lugares de cada escena para la elaboración del cómic. Teniendo en cuenta que la novela aún está en construcción, se realizarán las viñetas de una de las escenas más significativas y representativas de la historia. Esta busca expresar gestos de asombro al encontrarse con fenómenos que expresan las creencias de esos seres míticos, como los que llevan luz a la comunidad, pero ahora desde una mirada contemporánea de la historia. Una vez definidas y organizadas las ideas, se inició la búsqueda de referentes que dieran la representación de cada personaje para trazar la identidad clave en cada pequeño aspecto.

Para la construcción de los personajes se hizo evidente la clase de referentes que justificaran la investigación recolectada del acervo cultural de la comunidad muisca. Por ese motivo se escogieron personas reales, con cualidades representativas de una persona con identidad ancestral. Como punto de inspiración para imaginar al personaje de la novela se buscaron indígenas pertenecientes a una comunidad, tras lo que se encontró al señor Abuelo Suaga Gua Ingativá Neusa, quien fue punto clave como modelo para este ejercicio artístico. Se trata de un abuelo perteneciente a esta comunidad ancestral y reconocido por ser un líder importante. Él imparte el conocimiento de las ceremonias y de medicina indígena para prevenir las enfermedades en todas sus manifestaciones: mental, emocional y física. También se ha prestado a colaborar en universidades a nivel

Latinoamérica y, además, es un personaje sumamente importante y significativo. Al tratarse de un hombre mayor, sabio, espiritual, protector de la vida y la naturaleza, se puede apreciar que la identidad que se busca plasmar es grande y significativa. El aspecto físico otorgado al personaje será de un hombre de estatura promedio, cara gruesa, nariz larga, piel blanca y ojos oscuros que expresan sabiduría y conocimiento. En la ilustración final el hombre está basado en Bochica: alto, con piel y barba blanca, ropa color crema, carga un bolso ancestral donde lleva todas sus pertenencias, su bastón ancestral y un gorro campesino boyacense.

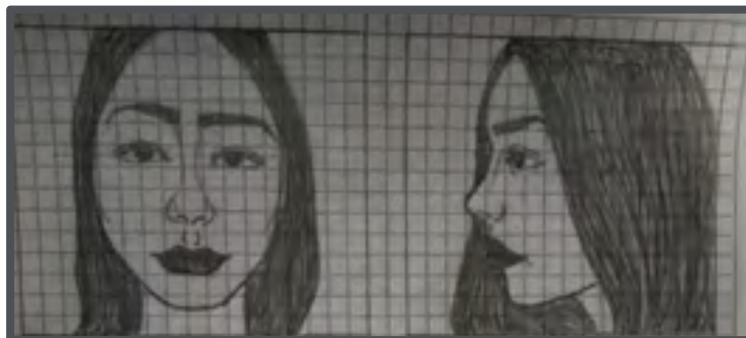
Como inspiración para crear a la mujer indígena de la novela y diseñar la ilustración se tomó como punto de partida una mujer real. Fue escogida Ati Seygundiba Quigua Izquierdo. Una mujer que ha demostrado ser valiente y luchadora. Es reconocida como activista, política, administradora pública y magister en gobierno. También es ambientalista y pacifista indígena de procedencia colombiana y perteneciente al pueblo arahuaco. Pueblo cuya frase “sanar la tierra es sanarnos a nosotros mismos”, dice mucho de su cosmovisión. Físicamente se busca que sea una mujer real, con atributos más representativos. Será una mujer bonita de cabello y ojos negros, piel morena y una enorme sonrisa. Es valiente y habla por su pueblo. Al igual que Ati, lucha junto con otras mujeres por ser reconocida, no tiene miedo al cambio y prevalece ante las adversidades. Enfrenta sus temores y, durante el viaje, demuestra valentía y heroísmo, ayudando a sus compañeros de viaje a descifrar esos acertijos del universo. Por esto, es importante para la creación del personaje, pues cumple con sus principios (Banco de la República, 2017).

Asimismo, el detective fue basado en un policía colombiano a cargo de buscar respuestas y ayudar a resolver los misterios que se presentan durante todo el viaje. Fue imaginado y sustentado en el aspecto físico y mental de un detective tradicional. Este personaje es masculino. Se trata de una figura de autoridad, alto, de piel morena, barba y cabello negros, ojos color marrón y labios gruesos. En este orden de ideas, la finalidad fue lograr un interés por su cultura, tanto por el valor que representa como por la investigación hecha para tener este producto y darlo a conocer. Los primeros bocetos de los tres personajes se dieron por la recolección de todos los aspectos representativos antes mencionados, y se hizo una primera creación con rasgos más notables.

## Resultados – Descripción y Muestra de los Productos Finales

Figura 1

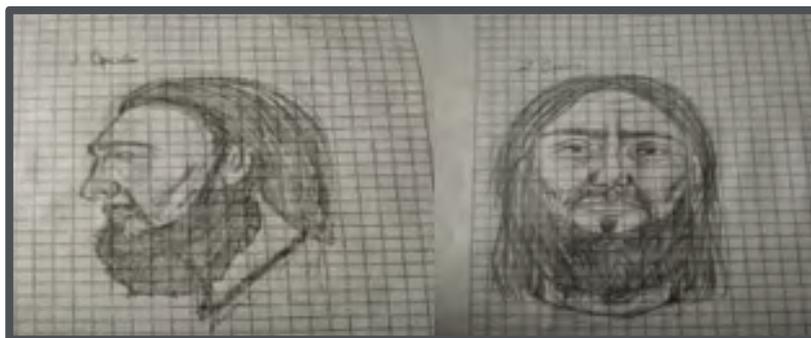
Boceto de la mujer muisca



En el boceto del rostro de la mujer muisca se buscó plasmar una apariencia más asociada a Ati Quigua, tanto en el físico como en su comportamiento. En ella, como vocera de su pueblo, se enfatizan los rasgos que se pronuncian y caracterizan como una mujer alegre y decidida. Para la creación se tuvo en cuenta el libro *Para crear historietas*, escrito por Juan Acevedo (2020), el cual facilita la construcción de cada elemento del cómic. Uno de ellos: el gesto, donde se lo explica como un proceso fundamental para darle vida a un personaje y en el que cada pequeño detalle, por más fino que sea, es importante.

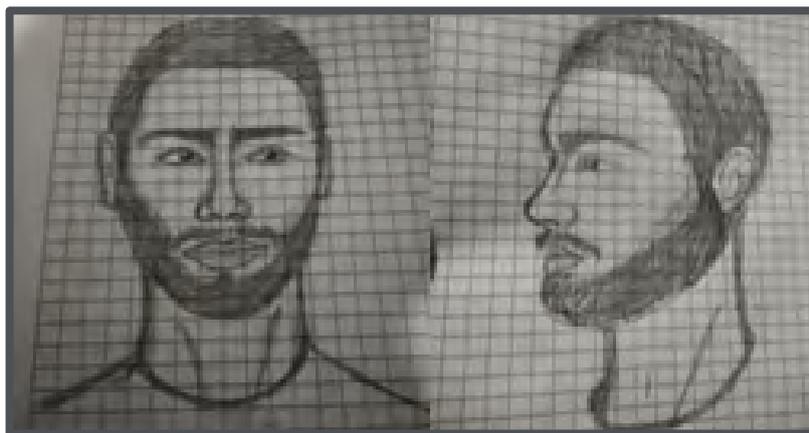
De igual forma, con el siguiente personaje se utilizaron las herramientas que ayudarán a la elaboración del mismo. El rostro del abuelo muisca, personaje principal del cómic, se muestra en una actitud serena. Por esa razón, solo se plasmaron dos bocetos: de frente y medio lado. Solo se tuvieron en cuenta estos dos ángulos porque ambos conforman el gesto más pronunciado de dicho personaje y representa a su referente: Abuelo Suaga. En él, los gestos son muy tranquilos, transmite paciencia y sabiduría.

**Figura 2**  
Boceto del abuelo



El detective también tiene una base clara, donde se enfatizan rasgos de una persona perteneciente a las autoridades colombianas. Con base en la investigación de un detective, se diseñó una persona cautelosa y pendiente de los hechos que pasan en su entorno. Es por eso que el boceto del rostro del detective se encuentra en dos ángulos: de frente y medio lado. En ambos se refleja una actitud de alerta. Es una persona que siempre está analizando la situación. Los rasgos para el rostro se escogieron como forma representativa de una persona común de Bogotá y que, de esta manera, pudiera ser identificado. Luce facciones pronunciadas y cabello rizado y corto.

**Figura 3**  
Boceto 3 (frontal) y 4 (perfil)



Ya teniendo la primera pregunta resuelta se parte a representar los colores que iban a plasmar la identidad de cada personaje. Esto se podía lograr por medio de la aplicación de los principios de la psicología del color, campo de estudio necesario para otorgarles identidad a los personajes. Mediante estos principios también se analiza cómo se percibe, qué comportamientos y qué emociones emergen en cada persona según el color. Los colores pueden tener varios significados que varían de acuerdo con cada cultura. Un ejemplo en la cultura muisca es el empleo del color rojo. Este era el color que obtenían por la trituration a mano de un mineral o piedra con alto contenido ferruginoso. La trituration arrojaba un color rojizo representativo de prácticas ancestrales.

Tal como lo menciona Eva Heller en su libro *Psicología del color* (2004), los sentimientos que produce en una persona el color puede estar asociado a su forma de vida y al contexto. Ningún color carece de significado. Cada cultura tiene un significado único por lo que se asocia a lo que conocen y expresa su saber. Conforme a la psicología del color, el blanco, en algunas culturas, simboliza paz, virtud, inocencia y limpieza, cualidades ajustadas a los dos personajes de la cultura muisca. Son ellos dos quienes llevan vestimenta con algunas figuras representativas, y bolsos tradicionales color crema con diseños muisca encontrados en Boyacá, Cundinamarca. Esas figuras también tienen un color particular: la parte superior del vestido del personaje femenino lleva un diseño muisca rojo. Una de las características de este color se asocia a la estimulación, la pasión, la revolución, la fuerza y el peligro que promueve un comportamiento ligeramente más asertivo y extrovertido, lo cual es vital en dicho personaje.

El amarillo representa la luz y el oro. Esto se vincula con estar contento, tener riqueza y poder. Los tres personajes tienen color amarillo y los dos personajes de la comunidad muisca representan la luz y la vida por la forma en que se conectan con la naturaleza desde sus creencias y mitos. El tercer personaje, el investigador, tiene un gabán amarillo oscuro, es persistente y autoritario. Así, el azul está expuesto en el abuelo muisca en pequeños accesorios de su ropa, lo que simboliza el cielo y el agua, la tranquilidad y la inteligencia, pues este es el personaje principal que guía para resolver todos los obstáculos y acertijos.

Llegando a la última pregunta que faltaba resolver para el vestuario representativo de los muisca, se conserva el diseño original, pero se modifica la idea de poner figuras comunes sin ningún significado. Se cambian, en su lugar, por las encontradas en Boyacá, Cundinamarca y en numerosas rocas con arte rupestre, catalogadas como patrimonio nacional. La cantidad y variedad sorprendentes de diseños del patrimonio textil evidencian la creatividad de los antepasados muisca, que demostraban su cultura por medio de los hermosos diseños de sus tejidos.

Figura 4

Boceto a lápiz, boceto a color e ilustración final



Teniendo en cuenta que se busca rescatar el patrimonio textil en un contexto como en el que vivimos hoy en día, esto se hará con base en las prendas modernas que los ayudará a tener un cómodo viaje en la historia que busca rememorarse. Los elementos de antaño deben ajustarse al entorno actual. De modo que para la primera propuesta del vestuario femenino se creó un diseño fresco y moderno, conformado por dos piezas: una camiseta manga larga acompañada por una falda corta en tejidos de algodón con fragmentos de diseños procedentes de Belén, Boyacá; y un bolso tejido en lana de oveja, con un estampado muisca. No todos los muisca utilizaban calzado. Algunos integrantes con

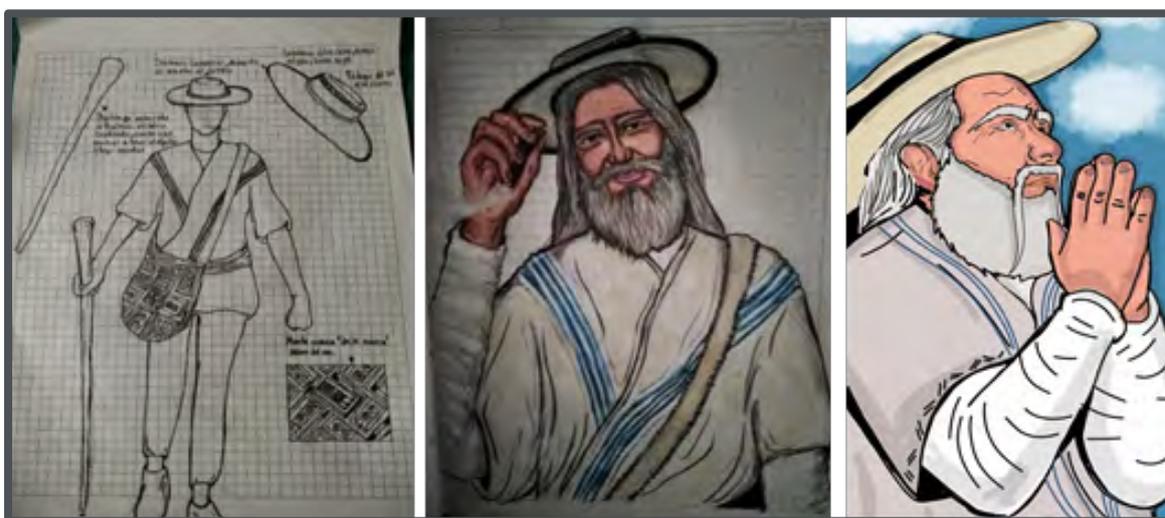
un alto cargo solían usarlo. Actualmente, y por el cambio de ambiente, les ha tocado modificar su forma de vida, adoptar algunas costumbres campesinas y el vestuario. Análogamente, el personaje cuenta con alpargatas que cubren todo el pie, hiladas con fibras naturales y suela de caucho, esto le posibilita tener sus aventuras y desenvolverse en el mundo contemporáneo.

Al aplicar los colores en el vestuario final se plasmaron las figuras que conforman el patrimonio textil. Como el rojo es un color tan representativo y tiene tantos significados, se usó en el vestuario del personaje femenino en una prenda de lana pasando a un color crema. El bolso tiene un color crema opaco como símbolo de preservación de ese textil.

Para el diseño del abuelo muisca se siguió utilizando la misma idea. En la ilustración final, el hombre está basado en Bochica, dios civilizador de la comunidad muisca. El abuelo lo representa porque al igual que él, busca impartir ese conocimiento. Es un personaje lleno de sabiduría: cada arruga suya cuenta una historia. Su vestuario está confirmado por dos piezas color crema. Usa una camisa larga que se cruza y se une con un caucho. Tiene a los lados líneas color azul como color representativo de lo espiritual. Debajo tiene una camisa de manga larga que lo ayuda a cuidarse del frío. Lleva un pantalón largo de lana, carga un bolso ancestral, el cual está adornado con un diseño hecho por los muisca donde lleva todas sus pertenencias, y también lleva su bastón ancestral que representa su ser mitológico. Lleva con él un gorro campesino boyacense que muestra esa transmutación: adapta su vestuario al mundo actual.

Figura 5

Boceto a lápiz, boceto en color e ilustración final



Los colores en el vestuario final se aprecian de forma representativa. El color azul se plasmó en el ropaje de este personaje porque es símbolo de sabiduría. Se puede apreciar el color crema en la lana y cómo lleva con él dos accesorios de la actualidad: el sombrero campesino y camisa larga color blanco. Se puede apreciar también que el personaje está fumando tabaco, el cual se combinaba con otras plantas sagradas, lo cual le ayuda a alcanzar un estado divino de sabiduría, convirtiéndose en un objeto de culto. Los caciques lo usaban como símbolo de sabiduría: una forma de conectarse con el mundo espiritual.

En cuanto al detective se conservó el primer diseño escogido para su representación. Se puede apreciar una camisa manga larga color blanco que se usa como un atuendo formal en la actualidad, acompañado de un gabán color amarillo crema, el cual es muy usado en figuras investigativas porque es un diseño ancho y fluido que permite desenvolverse en cualquier situación. Este

abrigo nos suele trasladar a escenas de detectives de antiguas películas, por lo que fue escogido para representar el detective colombiano.

Este personaje ayuda a desarrollar la historia gracias a sus habilidades. En la ilustración final se puede apreciar un hombre joven, serio, que lleva un atuendo que refleja su responsabilidad como profesional. Los colores que se representan en su atuendo son un amarillo crema, el cual refleja una luz de esperanza al ser un personaje que empieza siendo un poco terco. Al basar el mundo en lo que él conoce, empieza a descubrir un mundo de maravillas y abriendo su mente a nuevas realidades. El resto del vestuario está conformado por una camisa blanca de botones y un pantalón color verde oscuro.

**Figura 6**

Boceto a lápiz y boceto en color



### **Creación del cómic**

Al tener los personajes definidos, se determinó la creación del cómic físico para dar a conocer la historia con los personajes diseñados acompañados del texto y de una secuencia establecida. Se ha considerado tener, como producto final, tres viñetas terminadas de los primeros tres capítulos de la novela *Misq̃ia* y una portada como producto final. En este orden de ideas, se tiene claro el uso del cómic como creación artística y como medio visual de narración. Mediante imágenes fijas comunica la historia de uno o varios personajes y tiene una secuencia narrativa visual, la cual se basa en la capacidad de cada imagen para contar una historia a través de esa magia que se plasma en cada gesto, color y movimiento. Atributos que permiten la interpretación de este lenguaje artístico visual. La novela *Misq̃ia* está representada por varios géneros: el cómic de aventura, el cómic bélico, el cómic fantástico, el cómic de ciencia ficción, el cómic histórico y el cómic policiaco.

En suma, de todo lo investigado y creado para la construcción del cómic *Misq̃ia*, se pudo llegar a la construcción de la primera viñeta donde se muestra uno de los capítulos más emocionantes y significativos en la historia. Esta escena muestra a los tres personajes asombrados al encontrar el tesoro que tanto ansiaban conocer. También muestra al detective totalmente paralizado por el aire helado del páramo, asombrado por las realidades que ahora se habrían a sus ojos.

Figura 7

Cómico virtual de las primeras viñetas junto a su portada



Fuente: [https://issuu.com/realperuiz/docs/misq\\_a\\_en\\_busca\\_del\\_tesoro\\_dorado](https://issuu.com/realperuiz/docs/misq_a_en_busca_del_tesoro_dorado)

### Conclusiones – Discusiones, Reflexiones y Aprendizajes

Uno de los alcances significativos de la propuesta es el rescate de una cultura. Se obtuvieron aprendizajes fundamentales para la investigación, los cuales dieron paso a la construcción de un producto desde el lenguaje artístico. Partiendo de las artes plásticas surgen nuevos saberes respecto a las herramientas escogidas. En este caso, y dándole vida a un personaje, el cómic ayudó de una forma moderna al rescate de la identidad. Como artista y profesional, pienso que el arte ayuda a manifestar lo que siente cada ser, ayuda a plasmar lo mejor de cada quien. Y eso es lo que hice en este proceso, pues al final, junto a mi tutor, como proceso fundamental, buscamos que esta investigación de creación no se quedara atascada en este artículo, sino trascender en la producción completa de la novela y el cómic. Esto, por un propósito ético también: como acto de reparación a la comunidad indígena muisca.

Finalmente, esta investigación dio como resultado la creación de los personajes que reflejan una identidad, tanto en la representación de cada gesto que da señal a la personalidad, como el vestuario que tiene en sí una historia que transmitir, lo cual fue un gran orgullo como avance, porque esta experiencia fue una oportunidad única de reflexión y valoración de la comunidad muisca. Aunque no hubo trabajo de campo por la pandemia de covid-19, y cambiaron los planes repentinamente, tengo como objetivo personal hacer una visita individual o ver si se puede hacer un trabajo de campo institucional a los cabildos de S uba y B osa, pertenecientes a la comunidad muisca. Y con la colaboración de los integrantes de esa colectividad despejar todas las dudas y sugerencias que se generen durante la visita.

En las viñetas del cómic se representaron los elementos desde una vista de conservación, pues hoy en día los muisca se mezclan en la sociedad y no visten su traje ancestral, sino un atuendo más acorde al mundo contemporáneo. Por tal razón, se recuperará la representación de los elementos. Se precisa que cada obra y personaje transmitan sensaciones a los espectadores mediante los atuendos que los identifican y la mirada de los personajes en el cuadro, con la intención de respetar y reconocer su historia.

## Referencias

- Acevedo, J. (2020). *Para hacer historietas*. Instituto de Estudios Peruanos.
- Ballester, S. (2017). *El cómic y su valor como arte*. [Tesis de doctorado]. Universidad Complutense de Madrid.
- Banco de la República. (2017). *Ati Quigua*. [https://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php/Ati\\_Quigua#:~:text=Ati%20Seygundiba%20Quigua%20Izquierdo%2C%20mujer,Arhuaco%2C%20activista%20ambientalista%20y%20pacifista](https://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php/Ati_Quigua#:~:text=Ati%20Seygundiba%20Quigua%20Izquierdo%2C%20mujer,Arhuaco%2C%20activista%20ambientalista%20y%20pacifista)
- Cadena-García, H. R. (2018). *Estratégicas educacionales en la reconfiguración identitaria de la comunidad conversa al islam de la escuela Imam Yafar As Sidiq de la ciudad de Bogotá, Colombia*. Universidad Tecnológica de Pereira.
- Camargo, E. Wiesner, G. (2017). *Caracterización de las figuras zoomorfas de la cultura Muisca en el periodo Temprano y Tardío*. [Tesis de grado]. Universidad Santo Tomás.
- Correa, F. (2005). Sociedad y naturaleza en la mitología Muisca. *Tabula Rasa*, 3, 197-222. DOI: <https://doi.org/10.25058/issn.2011-2742>
- Diago-Egaña, E. M. (1989). El cómic como recurso didáctico: una reflexión coeducativa. *Tabanque: revista pedagógica*, 53-66.
- EcuRed. (s.f.). *Muisca (etnia)*. [https://www.ecured.cu/Muisca\\_\(etnia\)](https://www.ecured.cu/Muisca_(etnia))
- Giménez, G. (1997). Materiales para una teoría de las identidades sociales. *Frontera Norte*, 9(18), 9-28.
- Gitanos.org. (2018). *La identidad*. <https://www.gitanos.org/publicaciones/guiapromocionmujeres/pdf/03.pdf>
- González, D. (2015). *La cultura del agua*. <http://www.indepaz.org.co/wp-content/uploads/2015/12/AGUA-DGP-1.pdf>
- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Ediciones Península.
- Heller, E. (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial Gustavo Gili.
- Libreros, V. (s.f.). *Ati Quigua, la indígena que lucha por los arhuacos*. <https://www.utadeo.edu.co/es/articulo/crossmedialab/277626/ati-quigua-la-indigena-que-lucha-por-los-arhuacos>
- Martínez, A. (2019). *Cultura Precolombina Muisca*. Toda Colombia. <https://www.todacolombia.com/culturas-precolombinas-en-colombia/cultura-muisca.html>
- Martínez, D. (2008). *Arte rupestre, tradición textil y sincretismo en Sutatausa (Cundinamarca). Puntadas para el rescate de una identidad perdida*. <http://www.rupestreweb.info/sutatextil.html>
- Ministerio de Cultura. (s.f.). *Muisca, los hijos de bachue*. <https://www.mincultura.gov.co/prensa/noticias/Documents/PUEBLO%20MUISCA.pdf>
- Pardo, L. (2018). *Reconfiguración identitaria y cultural muisca en Bogotá desde el enfoque de la organización ambiental ECONciencia terrestre*. [Tesis de grado]. Pontificia Universidad Javeriana.

- Rodríguez, J. L. (1988). *El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza*. Editorial Gustavo Gili.
- Tavera, G., y Urbina, C. (1994). *Textiles de las culturas Muisca y Guane*. Editorial IADAP.
- Toledo, M. (2012). Sobre la construcción identitaria. *Atenea (Concepción)* (506), 43-56.
- Villa, E. (1993). *Mitos y leyendas de Colombia*. Ediciones IADAP.
- Rico, M. (2013). Arte rupestre muisca, cultura e ingenio humano. *Revista de tecnología*. Volumen 12, N°1, p.83-90. <https://doi.org/10.18270/rt.v12i1.652>
- Wikipedia.com. (2019). *Muisca*. Obtenido de es.wikipedia.org:  
<http://es.wikipedia.org/wiki/Muisca>