

El cómic como recurso didáctico para la recuperación y puesta en valor de tradiciones orales de la ciudad de Sucre

Autores: María Ángela Lopez Quisbert y Arq. Omar Medina Ramirez

Resumen

El cómic como recurso didáctico para la recuperación y puesta en valor de tradiciones orales de la ciudad de Sucre, constituye una herramienta importante para la aplicación de los conocimientos desarrollados dentro de la asignatura.

Desarrollar la observación de proporciones, formas y texturas para obtener una expresión programada y una adecuada relación entre la capacidad perceptiva y su expresión plástica aplicada a la literatura de la imagen.

Enfoque del proceso de diseño

De acuerdo a los autores y teorías se desarrolló un proceso bajo los siguientes aspectos:

- Idealización. Donde comienza lo esencial del cómic, lo que dará vida a unos personajes, situaciones y acciones que desencadenarán una historia basada en las tradiciones orales del entorno de la ciudad de Sucre.
- Diseño de producción y el diseño de personajes.
- Documentación.
- Planificación (desarrollo espacio-temporal de la obra y plazos de entrega).
- Desarrollo del guion.
- Etapa del boceteado.
- Trabajo valorado y entintado de las viñetas.
- Aplicación del color.
- Diagramación del trabajo final.

La creación de los escenarios que acompañan a los personajes es la ciudad de Sucre, destacando los sitios que tienen mayor tradición oral basados en los cuentos populares. Los diálogos en los entornos adecuados dan credibilidad a las viñetas, al igual que las palabras que acompañan a los personajes.

Propuesta técnica

La realización del comic, fomenta en los estudiantes:

- Capacidad de abstracción e imaginación.
- Desarrollo del uso de la perspectiva y creación de personajes.
- Generación de hábitos de lectura que permiten la investigación, interpretación y comprensión de la temática planteada para este semestre.
- Aprendizaje de conceptos desarrollados con el arte y la estética.
- Aprendizaje e interiorización de una correcta ortografía.
- Despertar el interés por las diferentes tipografías y tipos de texto.
- Desarrollo de una paleta de color aplicado al trabajo.

Resultados del proyecto

- Se crea un estilo personal para el desarrollo del cómic.
- Se conocer el género de la literatura de imagen.
- Se entiende los objetivos y desafíos del personaje principal
- Se crea un entorno creíble
- Se incluye un comienzo, un nudo y un desenlace.

Información técnica:

Imagen 1: creación de personaje

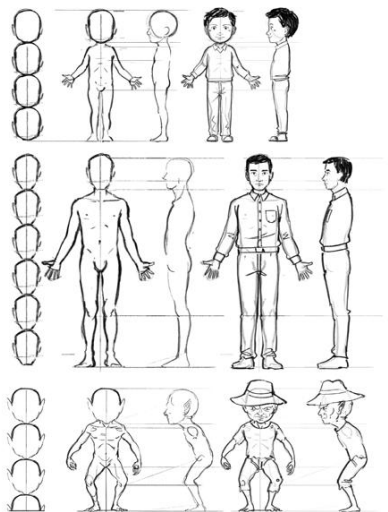


Imagen 2: elaboración del guion creativo

Sucre 1996

El "Calita" tenía un enorme sombrero claro
y sólo podía salir a jugar fútbol por las noches.

Siempre nos esperaba con su balón y ansioso

Una noche mi mamá nos persiguió a ocultar

Ella gritó del susto porque Calita se
descubrió el rostro y todos corrimos.

Mala mala, yo solo quería jugar

Sucre 2021

Han pasado 25 años

Recuerdo este sombrero

Son las tres de la mañana, mi hijo y sus
amigos no aparecen.



Imagen 3: realización del Storyboard.



Imagen 4: Proceso del Esbozo



Imagen 5: Entintado



Imagen 6: vectorización y color digital del trabajo.

Referencias bibliográficas

ANDRÁS S. (2011). Dibujo la Gran Escuela. Tándem Verlag GmbH. Barcelona.

BALLESTAR V. & VIGUE J. (2021). Guía practica de Dibujo. Editorial Lexus. Madrid

BRAZELL D. y JO DAVIES. (2014). Como ser un buen ilustrador. Blume. Barcelona.

BAJKEK E. (2019). Técnicas de ilustración. Editorial Gustavo Guilli. Barcelona.

CABEZAS L. (2011). Dibujo y construcción de la realidad. Editorial Cátedra, Madrid

CANAL MF. (2009) El dibujo humorístico. Parramón Paidotribo. Badalona España

CANAL MF. (2015) Dibujo de Paisaje. Parramón Paidotribo. Badalona España

CANAL MF. (2015) Dibujo de Anatomía artística. Parramón Paidotribo. Badalona España

CANAL MF. (2015) Dibujo de Apuntes. Parramón Paidotribo. Badalona España

CABEZAS L. (2011). Dibujo y construcción de la realidad. Editorial Cátedra, Madrid

DABNER D., STEWART S.& ZEMPOL E. (2014). Diseño Gráfico, fundamentos y prácticas. Editorial Blume. Barcelona.

H. KLICZKOOWSKI. (2019). Aprender a dibujar y pintar. Editorial Only book. Madrid

GRAY P. (2004). Guía completa para dibujar manga. Editorial planeta de Agostini. Buenos Aires.

Loomis, A. (2009). Ilustración Creadora. Editorial Lancelot. Buenos Aires.

Loomis, A. (2009). Dibujo Tridimensional. Ediciones Lancelot. Buenos Aires.

Rissler A. (2019). Dibujo Creativo. Editorial Hoaki. Barcelona.

SKOLOS N.& WEDELL T. (2012). El proceso del Diseño Gráfico. Editorial Blume. Barcelona

Velasco JL. (2004). El dibujo de Humor. Ediciones CEAC. Barcelona