

IMPACTO EN LO COTIDIANO SOCIAL ESCOLAR MEDIANTE EL USO
DEL MURAL CÓMIC

JOAQUIN ARTURO CASTILLO LOZANO
MARIBEL FIGUEROA MORALES
LUIS ENRIQUE OROZCO CASTAÑEDA

UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACION
DEPARTAMENTO DE ARTES PLASTICAS

CHIA - CUNDINAMARCA

2001

IMPACTO EN EL COTIDIANO SOCIAL ESCOLAR MEDIANTE EL USO
DEL MURAL-CÓMIC

Trabajo de Grado para optar el
Título de
Licenciado en Artes plásticas

JOAQUIN ARTURO CASTILLO LOZANO
COD. 9317083
MARIBEL FIGUEROA MORALES
COD. 9316432
LUIS ENRIQUE OROZCO CASTAÑEDA
COD. 9317084

Asesor
LEONARDO RIVERA

UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACION
DEPARTAMENTO DE ARTES PLASTICAS

CHIA - CUNDINAMARCA

2001

Directivas

Rector : Doctor Alvaro Mendoza Ramírez

Vice-Rectora Académica : Doctora Liliana Ospina de Guerrero

Secretario General : Doctor Javier Mojica Sánchez

Directora Registro Académico : Doctora Luz Angela Vanegas S.

Decana Facultad de Educación : Doctora Julia Galofre Cano

Directora Departamento de Artes : Doctora Olga Lucia Olaya Parra

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresan sus agradecimientos a:

Leonardo Rivera, Licenciado, Caricaturista y Director del trabajo, por su orientación y sugerencias que siempre fueron de inmenso valor.

Olga Lucia Olaya, Directora Departamento de Artes Plásticas de la Universidad de la Sabana, quien desde su cargo; también como maestra y amiga nos brindó muchos conocimientos.

DEDICATORIAS

A mis padres por todo su
apoyo y colaboración.

Arturo C.

A mi hija Laura Vanessa por ser ella la persona que siempre me motiva; y a mis padres que desde donde estén verán mis esfuerzos por ser cada día mejor.

Maribel F.

A mis padres por su apoyo
y comprensión.

Luis E.

CONTENIDO

GLOSARIO	10
LISTA DE ANEXOS.....	11
INTRODUCCION.....	12
1 ANTECEDENTES	14
2. FORMULACION.....	15
3 CONTEXTO	16
3.1 CONTEXTO LOCAL	16
3.2 CONTEXTO INSTITUCIONAL	17
3.2.1 <i>Diagnostico Externo</i>	18
3.2.2 <i>Diagnóstico Interno</i>	19
3.3 CONTEXTO VISUAL.....	21
4 METODOLOGIA	21
4.1 POBLACION Y MUESTRA	22
4.2 INSTRUMENTOS.....	22
4.3.1 <i>Dinámica</i>	23
4.2.2 <i>Desarrollo del Tema</i>	23
4.2.3 <i>Diario de Campo</i>	23
5 OBJETIVOS	24
5.1 OBJETIVO GENERAL	25
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	25
6 REFERENCIAS TEORICAS.....	26
6.1 EL MURAL.....	26
6.2 EL CÓMIC	30
6.3 EDUCACIÓN VISUAL	36
7 TRABAJO DE CAMPO	41
7.1 MURAL - CÓMIC	41
7.2 PRESENTACIÓN DEL MURAL - CÓMIC.....	41
7.3 DESARROLLO DEL MURAL – CÓMIC.....	41
BIBLIOGRAFIA	70
ANEXOS	73

GLOSARIO

AEROGRAFÍA: técnica de la pintura, aplicada por medio de un aparato pulverizador de aire comprimido.

BARROCO: estilo artístico de los siglos XVII y parte del XVIII, caracterizado por sus curvas y su exuberancia decorativa.

CROMÁTICO: que procede por semitonos.

GRABADO: estampa que se produce por la impresión de láminas grabadas.

ICONOGRAFÍA: descripción de imágenes, retratos, cuadros, estatuas o monumentos.

LITOGRAFÍA: arte de dibujar o grabar en piedra preparada al efecto para multiplicar los ejemplares de un dibujo o escrito.

PALEOLÍTICO: periodo más antiguo de la prehistoria. Edad de la piedra tallada.

PARODIA: cualquier imitación burlesca de una cosa seria.

PEI: Proyecto Educativo Institucional.

PLAN CENDIZOB: instituciones educativas con infraestructura especializada que les permite prestar servicio en colegios que no la poseen.

RUPESTRE: relativo a las rocas. Pinturas y dibujos prehistóricos existentes en rocas y cavernas.

TÉCNICA DE ESTRIADO: realización de surcos en las composiciones artísticas.

VIÑETAS: cada uno de los dibujos humorísticos o no, de que están formadas las historietas.

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Primer boceto de la tira.	74
Anexo B. Caracterización de personajes 1.	75
Anexo C. Caracterización de personajes 2.	76
Anexo D. Caracterización de personajes 3.	77
Anexo E. Estudio en color de los personajes.	78
Anexo F. Primer boceto de Viñetas.	80
Anexo G. Estudio en color de las viñetas.	81
Anexo H. Ubicación del Colegio Distrital José María Carbonell.	84
Anexo I. Ubicación del Mural.	85
Anexo J. Estudio en color del mural.	86

INTRODUCCION

El presente informe muestra el proceso y la forma en que los autores desarrollaron una idea inicial surgida del gusto por la historieta.

El primer paso fue la concepción de la idea de realizar una historieta en formato mural. Hasta ese momento no había claridad sobre el tipo de imagen, temática, ni de la ubicación.

A raíz de la necesidad de plantear la idea del Mural - Cómic en un lugar específico con imágenes y temática con un objetivo preciso, los autores del presente informe tomaron como soporte la comunidad educativa Colegio Distrital José María Carbonell ubicado en el barrio las Brisas en la Avenida 1^{ra} # 4-11 en el sector conocido como "Las Cruces" en la ciudad de Bogotá.

El primer paso para contextualizar la idea del Mural – Cómic en la comunidad educativa del Colegio Distrital José María Carbonell fue indagar sobre el imaginario visual referente a la historieta en una muestra de la población de alumnos de décimo y undécimo grado.

Con el resultado de dicha indagación los autores de este trabajo ubicaron un referente común en el gusto de los alumnos por la estética del dibujo animado japonés conocido como "Manga"

Para definir la temática del Mural - Cómic los autores recurrieron a la evaluación institucional del colegio específicamente en la parte disciplinaria en donde se afirmaba que el mayor problema que afectaba la convivencia dentro y fuera de la institución era el alto grado de agresividad de la comunidad en general.

A raíz del conocimiento de este aspecto los autores de este trabajo tomaron la decisión de manejar la temática de la no agresión.

Al tener definida la temática, el tipo de imagen y la ubicación del Mural – Cómic, los autores procedieron a realizar la propuesta visual y temática concreta, cuyo desarrollo puede ser observado en los anexos del presente informe.

1 ANTECEDENTES

La idea de elaborar una historieta utilizando el formato del mural, surgió como primera medida por nuestro gusto y apreciación hacia estas dos formas de expresión (Mural – Historieta).

En cuanto a la historieta pensamos que es un medio de expresión atractivo y llamativo para muchas personas, debido a que la historieta es un producto de consumo masivo y fácil difusión, además permite manejar una amplia posibilidad de temas.

El Mural es un medio de expresión visual de impacto directo sobre los eventuales observadores; debido a su tamaño y casi obligada visibilidad.

Al tener una idea básica y clara del medio expresivo que queríamos utilizar: El mural-Cómic" nos preguntamos dónde, a quienes y que queríamos expresar.

Luego de analizar varias alternativas decidimos proyectar la idea del Mural - Cómic en un centro educativo por que pensamos que nuestra idea podría ser útil en este tipo de comunidad.

Elegimos el Colegio Distrital José María Carbonell debido a las facilidades que aportaba la pertenencia a la institución de uno de los integrantes del grupo como profesor de planta.

2. FORMULACION

¿Qué sentido tiene la educación visual en la escuela formal?

¿Un producto visual muralístico puede utilizarse como recurso didáctico en un ámbito escolar?

¿Cómo debería ser la parte formal del mural para producir un impacto didáctico?

¿Cómo aprovechar el imaginario e iconografía cotidiana del alumno para reforzar el impacto visual didáctico?

3 CONTEXTO

Institución: Colegio Distrital de Educación Básica y Media Vocacional José María Carbonell, Jornada Tarde.

Localidad 4, Barrio Las Brisas.

3.1 CONTEXTO LOCAL

La localidad 4, San Cristóbal, Barrio Las Brisas se caracteriza por:

- Se ofrece Educación Preescolar, básica primaria y media vocacional, tanto en el sector oficial, como en el privado.
- Es de tipo academicista, sólo dos instituciones pertenecen al plan CEMDIZOB y ofrecen educación media con orientación hacia el trabajo.
- No existe en la localidad ninguna institución con programas de educación superior.
- Las instituciones de Educación formal son muy escasas.
- En 1996 se inició la transformación de algunas escuelas de básica primaria en Centros Educativos Distritales de Educación Básica, de cero a noveno grado.
- Índices de retención escolar bajos.
- Desconocimiento de la situación actual respecto a: Relación entre alumnos y docentes, jornada de estudio, pertinencia de los PEI, participación de los padres de familia en el sistema escolar.

-

3.2 CONTEXTO INSTITUCIONAL

El Colegio Distrital José María Carbonell se encuentra ubicado en la localidad 4, barrio Las Brisas, Avenida Primera # 4-11, pertenece a la alcaldía menor de San Cristóbal sur.

Debido a su ubicación en zona de ladrilleras y tubos posee un alto grado de contaminación ambiental. La población escolar de 510 alumnos proviene de los barrios: Las Cruces, El Rocío, El Mirador, Las Brisas, Girardot, El triunfo, Vitelma, San Cristóbal Sur, San Blas e incluso algunos barrios distantes del sector como Las Lomas y La Victoria.

La comunidad estudiantil se caracteriza en general por pertenecer a un nivel socioeconómico bajo (estrato 2) cuyos padres se desempeñan como obreros, auxiliares de servicios domésticos, albañiles, zapateros, trabajadores independientes.

Los alumnos provienen de hogares donde el nivel académico no supera el ciclo primario y en muchos casos se presenta analfabetismo.

Se observa un alto índice de agresividad y violencia en los alumnos relacionados con la descomposición social y económica del sector.

3.2.1 Diagnostico Externo

3.2.1.1 Debilidades

- Mala imagen en relación entre alumnos (agresión física y verbal, dentro y fuera de la institución).
- Contaminación continua por la cercanía con la fabrica de Ladrillos Moore
- Inseguridad en el sector (robos, atracos, pandillismo).
- Escaso transporte.

3.2.1.2 Oportunidades

- Población estudiantil numerosa y de escasos recursos.
- Relación con otras instituciones y entidades.
- Rescate de valores e imagen institucional

3.2.1.3 Fortalezas

- Planta física en buen estado.
- Inscripción del PEI.
- La participación deportiva en intercolegiados.
- Salidas de campo y socioculturales.
- Asistencia médica y odontológica.
- Prevención de desastres (Defensa Civil).
- Inscripción de cinco proyectos pedagógicos al PEI.

3.2.1.4 Amenazas

- Implementación de la jornada única

- Insuficiencia de recursos didácticos, materiales y financieros.

3.2.2 Diagnóstico Interno

3.2.2.1 Debilidades

- Irrespeto de los alumnos hacia los compañeros y maestros.
- Desinterés por las asignaturas, por la cultura y por el arte.
- Falta de recursos tanto físicos como humanísticos.
- Conformación de pandillas y grupos antisociales.
- Riñas callejeras dentro de la institución.
- Estrato socioeconómico bajo, en donde la única salida que encuentran es el vandalismo y el robo.
- Poca o mala información acerca de otras alternativas culturales.
- Insuficiencia en la educación que les brinda el grupo familiar acerca de relaciones personales, sexuales y de comunicación.
- Agresividad y violencia entre los alumnos.
- Las alternativas de solución a sus problemas son la drogadicción, el alcoholismo, la prostitución, el vandalismo, etc.
- Bajo rendimiento académico.
- Relaciones humanas deficientes.
- Sistema evaluativo poco óptimo.
- Falta de identidad y compromiso, por parte de los diferentes agentes, con la institución
- Poca participación en la toma de decisiones.
- Reuniones continuas en innecesarias.
- Poca participación de los padres de familia en las actividades institucionales.
- Proceso formativo deficiente.

- Insuficiencia de recursos didácticos, materiales y financieros.

3.2.2.2 Oportunidades

- Buena relación entre docentes y alumnos.
- Actividades extra curriculares.
- La investigación como instrumento de trabajo.
- La modalidad comercial en la institución.

3.2.2.3 Fortalezas

- Dotación reciente de biblioteca.
- Dependencia física adecuada.
- Participación activa de los alumnos en los proyectos pedagógicos.

3.2.2.4 Amenazas

- Deserción escolar
- Indisciplina constante y permanente de los alumnos.
- Embarazos.
- Drogadicción
- Riñas, agresiones físicas y verbales.
- Pandillismo.
- Mal nutrición.
- Maltrato físico, moral y sexual por parte de algunos de los familiares.
- Cambio de domicilio constante.

3.3 CONTEXTO VISUAL

Como autores de una propuesta visual nos inquietaba la pregunta: ¿cómo deben ser las imágenes utilizadas en el Mural Cómic para lograr impactar a los observadores?.

Decidimos valernos del imaginario visual de la comunidad a la cual nos dirigiríamos con la expectativa de captar la atención de los observadores.

La búsqueda de dicho imaginario la realizamos tomando como muestra diez alumnos de grado Décimo y diez alumnos de undécimo, cuyas edades oscilaban entre 16 y 20 años; reunidos entre sí dimos una charla a cerca de la historieta, los conocimientos que poseían sobre el tema, sus gustos específicos y la proveniencia de la información.

4 METODOLOGÍA

4.1 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población total que comprende la comunidad educativa del colegio Distrital José María Carbonell J.T., La cual está integrada por una rectora, un coordinador, 29 docentes, una secretaria, tres celadores, dos aseadoras, 510 alumnos y 1000 acudientes.

De ésta comunidad se tomaron, como sujeto de estudio, 112 alumnos de grados décimo y undécimo, de la media vocacional, relacionados así:

Grado décimo:63 alumnos entre 16 y 18 años.

Grado undécimo:49 alumnos entre 16 y 20 años.

De la totalidad de la población de los alumnos de décimo y undécimo tomamos el 20% de los alumnos quedando especificados los porcentajes así:

Grado décimo:12 alumnos

Grado undécimo:8 alumnos.

La comunidad estudiantil en general se caracteriza por su pertenencia a un nivel socio económico bajo (estrato2), además de otras características ya mencionadas en el contexto local e institucional del presente trabajo.

4.2 INSTRUMENTOS

La técnica para recoger la información es la observación no estructurada y el instrumento es el diario de campo y la observación directa cuyo objetivo es:

- Determinar algunos de lo elementos visuales que hacen parte del imaginario de los alumnos

4.3.1 Dinámica

Se realiza como un ejercicio activo para integrar al grupo e introducirlo en el tema a tratar. Una vez realizada la dinámica se realiza una pequeña plenaria y se sacan conclusiones.

4.2.2 Desarrollo del Tema

Los alumnos trabajan por lo general en subgrupos o individualmente, orientados por los coordinadores que hemos dirigido la forma del trabajo y los aspectos a tratar.

Es importante que como coordinadores estemos pendientes del trabajo haciendo las anotaciones pertinentes.

4.2.3 Diario de Campo

Se inicio la clase de educación artística, a las 2:00 P:M: del día 4 de marzo de 1999 en una sesión especial con los alumnos seleccionados de los niveles 10 y 11, se termino a las 2:45 P.M.

Habiendo hecho anteriormente con los alumnos seleccionados para el estudio, una clase de tipo informativo sobre el Cómic y sus características, se les solicitó a los alumnos que manifestaran de manera verbal, sus gustos y desagrados dentro de lo que conocían sobre el tema y dieran ejemplos precisos sobre sus opiniones.

La mayoría de ellos manifestaron el agrado por los Cómics que conocían, siendo su principal fuente de información los suplementos dominicales de periódicos como el Tiempo y El Espectador.

Cuando posteriormente se les indico que elaboraran una imagen que les agradara, sin especificarles que clase de imagen, la mayoría de los alumnos dibujaron figuras como “El demonio de Tasmania”, “El Pato Lucas” (series animadas norteamericanas) y personajes de “Dragon Ball z” (Serie animada japonesa), siendo esta última la más recurrente.

Solo una minoría presento dibujos de las fuentes inicialmente mencionadas.

La aplicación de los instrumentos permitió delimitar los siguientes aspectos:

La influencia visual más notoria en la mayoría de los alumnos, proviene de la televisión y sus gustos se inclinan por los dibujos animados en boga, en el ámbito comercial.

A la mayoría de los alumnos les agrada la estética de los dibujos japoneses, aunque no necesariamente sepan que lo son.

Algunos alumnos retoman imágenes del consumo, y las moldean según su propia imaginación.

Cabe anotar que las imágenes correspondientes a los dibujos animados japoneses como Dragon Ball Z, tienen una temática altamente violenta.

5 OBJETIVOS

Después de analizar el contexto local e institucional, tanto interno como externo visualizamos posibles objetivos que dieran a nuestra proposición de medio expresivo una finalidad clara y precisa.

Uno de los aspectos repetitivos que más nos llamó la atención fue el alto nivel de agresividad de la comunidad en general y especialmente en los alumnos de la institución.

5.1 OBJETIVO GENERAL

realizar un Mural – Cómic visualmente basado en el imaginario de los alumnos del Colegio Distrital José María Carbonell J.T, buscando transmitir un mensaje de no agresión hacia la comunidad educativa.

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Proponer una nueva estrategia didáctica desde el punto de vista de la educación visual que refuerce la formación de los valores en los alumnos.
- Determinar algunos de los elementos visuales que hacen parte del imaginario de los alumnos.
- Crear un producto visual muralístico basado en el imaginario e iconografía que manejan los alumnos.
- Explorar la sensibilidad por medio de la visualización artística.
- Crear un ambiente dinámico y creativo que permita a todos los miembros de la comunidad carboneliana un desarrollo real, integral y armónico por medio de la apreciación visual.

6 REFERENCIAS TEORICAS

6.1 EL MURAL

“La pintura mural fue una de las primeras manifestaciones artísticas del hombre; los primeros datos se remontan a la prehistoria en el periodo paleolítico: La pintura rupestre, en éste periodo se distinguen dos tendencias: la de la zona Cantábrica y sur de Francia, de carácter naturalista y la Levantina, de carácter esquemático”¹.

En el neolítico (5000 a 3000 a. C.) Se decora con pintura mural tanto el soporte rupestre como el soporte arquitectónico. Es en esta etapa donde se comienza a preparar el muro para ser pintado; también es utilizada La técnica del estriado, que consistía en incluir surcos en las composiciones.

En la antigüedad, en Mesopotamia se utilizó como soporte en la pintura mural el adobe y mortero de arcilla y cal; “las primeras decoraciones murales consistían en esgrafiados geométricos”², después se utilizó la pintura como tal extraída de algunos minerales.

En Egipto (3000 a 322 a. C.)La pintura Mural se hace elemento indispensable de la decoración funeraria y ritual. Son notorias las producciones muralísticas de las dinastías XVIII y XX.

En la época Prehelénica (2500 a.C.) La cultura Minoica, alcanzo altos niveles de expresividad con pinturas murales ejecutados al fresco sobre superficies de arcilla, donde se puede apreciar un marcado interés por la figura humana: un ejemplo de ello son los frescos del Palacio de Knossos (Creta, hacia el año de 1700 y 1400

¹ FERRER Morales Ascensión. La pintura mural: Universidad de Sevilla 1995.

a.C.)

La pintura Mural Griega alcanzó gran belleza, es una de las más representativas. Los frescos de Pompeya en donde se hace alusión a los ritos de Dionisios (Villa de los misterios, siglo IV a.C.) Los Griegos utilizaron también técnicas como la encáustica y el Mosaico.

Los murales de la cultura Etrusca (1000 a 500 a. C.) fueron realizados directamente sobre las paredes de roca de las tumbas, utilizando la técnica del temple y posteriormente el fresco de las edificaciones.

Los Romanos usaron los muros de los edificios como soportes pictóricos; en la época Republicana. Fabio Pictor produjo murales al fresco con temáticas militares; con el tiempo la pintura Romana se vuelve idealista y barroca, representando temas mitológicos.

En la edad media se pueden distinguir los aportes de diferentes culturas y etapas como la Bizantina (siglo IV al XV), la Visigoda (siglo V al VII), la Románica (siglo IX al XII) y la Gótica (siglo XII al XV) Todas ellas influenciadas por el Paleocristiano. En este periodo histórico los muralistas cambiaron las técnicas del fresco y el temple, que aplicaban sobre los muros de ladrillo recubiertos con una gruesa capa de revoco. Los colores más utilizados fueron los ocres y los rojos (influencia paleocristiana), azules, negros y dorados. El tema religioso fue el común denominador de esta época.

En el Renacimiento fueron amplios los aportes técnicos a la pintura mural; en el Trecento (1300 al 1400) Se divulgó el uso de la sinopia o ejecución de boceto a

² FERRER Morales Ascensión. La pintura mural: Universidad de Sevilla 1995.

un solo color directamente sobre el muro; también se empleó la puntata: la zona del muro que se recubre con el enlucido que generalmente era del tamaño del andamio que tenía al frente.

En cuanto a la aplicación del color, los tonos utilizados para la piel se aplicaban al fresco, mientras que los ropajes se terminaban al temple de huevo sobre la superficie previamente pintada al fresco con tonalidades ocres.

En el quattrocento y cinquecento (siglo XV y XVI) los soportes pictóricos continuaron siendo muros y bóvedas de edificios, pero debido al empleo de perspectivas y proporciones, la composición plástica ganó en complejidad; el boceto se trabaja a escala aunque los detalles se dibujan en el calco a tamaño natural. La gran novedad fue la cuadrícula gravada en el muro aún húmedo. También se utilizaron calcos agujerados sobre los que se aplicaba carbón, técnica llamada polvo.

Otras de las formas utilizadas para trasladar el diseño al muro consistió en utilizar cartones con el dibujo a tamaño natural y calco al punzón.

“En el Manierismo (siglo XVI) el soporte mural fue generalmente de piedra tanto en interiores como en exteriores”³; se utilizó el fresco para el fondo y las decoraciones y el óleo para las figuras.

En el Barroco (siglo XVII) , se recubre el muro con tela preparada en rojo y se pinta al óleo sobre ella; se sigue también pintando a fresco pero utilizando empastes como en el óleo.

³ Ibid.,p 62.

En el Neoclásico (Siglo XVIII), la pintura al fresco y en general la pintura mural, cae en decadencia y se reduce a la intensificación de efectos ilusorios, así como la representación de mármoles y jaspes.

En la edad Contemporánea (siglo XIX), los soportes siguen siendo los muros de los edificios; a la tradicional pintura religiosa de los templos se sumo la temática profana en los edificios civiles; en cuanto a las técnicas se utilizaron tierras naturales y añil sobre estucos de yeso y cal, técnicas sobre seco e incluso sobre telas encoladas y adheridas al muro.

En el siglo XX se renueva la pintura mural, se pinta al fresco pero se experimenta con nuevos soportes y materiales: cemento, hormigón, fibrocemento y materiales sintéticos sobre los que se aplican gran variedad de pinturas como: vinilos, acrílicos, silicatos y emulciones con técnicas antiguas e innovadoras como la aerografía.

En Hispanoamérica uno de los más sobresalientes ejemplos de la pintura mural corresponde al denominado Muralismo Mejicano cuyos principales exponentes son: Diego Rivera, José Clemente Orozco y David Alfaro Siqueiros.

Este estilo se caracteriza en cuanto a la temática por retomar la historia de Méjico y Posteriormente la problemática social .

Diego Rivera es reconocido por su tratamiento de temas heroicos y grandiosos sobre un nivel más humano y personal, es igualmente notable su representación de la vida diaria del campesino mexicano especialmente de los niños. Usó en sus

murales formas arquitectónicas sencillas y figuras pesadas.

Los murales de José Clemente Orozco se caracterizan por temas más universales arrolladores y monumentales, comparados a los de sus colegas cuyos temas son más nacionalistas o propagandistas. Pintó murales con tendencia expresionista, usando pincelada suelta y un tratamiento emotivo de la forma.

Los elementos que caracterizaron los trabajos de David Alfaro Siqueiros son las perspectivas dramáticas, las figuras robustas, el uso audaz del color y su frecuente surrealismo. Planteó sus diseños basados en la línea diagonal, lo que imprimió a sus trabajos dinamismo y movimiento. También incorporó a sus composiciones la asimetría y el uso de colores brillantes.

6.2 EL CÓMIC

Tal como lo conocemos hoy está inseparablemente relacionado con un sin número de factores que sólo vinieron a concretarse de manera definitiva a través de los medios masivos de comunicación e imprenta: Periódicos y revistas.

Factores artísticos como el dibujo, caricatura e ilustración; factores técnicos como el grabado, litografía y fotomecánica se presentan como elementos fundamentales para el nacimiento del llamado (Noveno Arte).

Simultáneamente en países como Francia, Inglaterra y Alemania, países que se influyeron entre sí, surgieron textos ilustrados, novelas complementadas con dibujos, que poco a poco fueron concretando un lenguaje más o menos preciso consistente en la realización de un dibujo dentro de un cuadro con un texto debajo, que complementaba la escena.

"Tal es el caso de "le Famille fenovillard à t'exposition"; realizada por George Colombie en 1897"⁴.

"Es en la década de los 80'S en la que aparece y se popularizan las revistas de humor como "Puk"(1880), "Judge"(1881) y "Life"(1883)"; la competencia entre Revistas y dibujantes tubo un efecto directo sobre las variantes de técnica y expresión; la narración mediante el empleo de una secuencia de viñetas, la repetición de los mismos personajes de una situación a la siguiente, la inclusión del diálogo dentro de las imágenes, por medio del "ballon".

En julio 1895, Richard Felton Outcault publica en el New York Word, unas viñetas en las que un niño calvo monologa y se mueve de cuadro en cuadro, en un ambiente de suburbio Neoyorkino. Inicialmente aparece como: "Down Hogan's Alley", pero posteriormente será conocido como "Yellow Kid" (Febrero de 1896) debido al color amarillo producto de experimentos con la impresión del color.

A partir de este momento y gracias en buena parte a la competencia entre diarios comienzan a aparecer personajes de todo tipo y color; el mismo Outcault publicó posteriormente la serie Li'l Mose (1901) y Buster Brown (1902). En 1897, Rudolph Dirks presenta su creación "The Katzenjammer Kids". En 1903 nacen los primeros Cómics aventuras "Sunday Highflyer" y en 1905 "Little Nemo" del dibujante Charles Kyles, que revelan cualidades suficientes para convertirse en un género con características propias.

"Windsor Mc Cay presenta en Octubre de 1905 "The Little Nemo in Slumberland"

⁴ "ALGUIEN", Carlos. Comics 100 años. Colombia hoy, Bogotá, No 136 Junio de 1995.

en la que por primera vez se utiliza la página como un todo, con el montaje de las viñetas en diferentes formas y tamaños, dando a la historia intensidades y dramatismos hasta el momento inexplorados; este dibujante norteamericano descubre a través de esta historieta, casi todos los recursos gráficos y narrativos de los códigos principales de lo que hoy es el cómic”⁵.

En 1906 aparece “The Kin-Deer- Kids”, creada por el pintor Lgonel Feininger, cuyo aporte al cómic está enmarcado dentro de las preocupaciones estéticas del momento: elementos cubistas y expresionistas.

Durante los años siguientes, nacen una tras otras diferentes tiras que van diversificando y consolidando la imagen y los lenguajes del cómic.

En la década de los treinta sucedió el establecimiento definitivo de los cómics; aparece en 1929 “Tarzán of the apes” adaptada de la novela de Edgar Rice Burroughs al Cómic por Harold Foster, en la que se aprecia la influencia del cine: picados, contra-picados, contra luz y por supuesto la temática de las aventuras en la selva.

También aparece en este año “Buck Rogers” del dibujante Dick Calkins”, que inaugura el cómic de ciencia - ficción.

La novela “Negra” detectivesca publicada en folletines conocidos como “Pulps” comenzó a influir de manera directa en los contenidos de los Cómics; es aquí donde la competencia de los periódicos pasa a los sindicatos que distribuyen el material gráfico. Surgen entonces tiras como “Dick Tracy” de Chester Gould y

⁵ CONSUEGRA David, Comic otra visión, Colombia hoy, Julio 1994.

"Agent X-G" de Alex Raimond quien crea también "Jungle Jim" de aventuras en la selva y la popular "Flash Gordon" de ciencia-ficción.

Otra de las temáticas que van tomando fuerza en los años 30 es el erótico, inicialmente se distribuyeron en las llamadas "Eight Pagers" revistas de pequeño formato que utilizaban figuras conocidas en el ámbito del cómic, en situaciones de actividad sexual.

En 1934, Noel Sickles introduce el uso del pincel como medio expresivo, ese mismo año Milton Caniff combina pluma y pincel en su "Terry and The Pirates"

"En 1936 Burne Hogarth reemplaza a H. Foster en la tira de Tarzán, y crearía una de las más extraordinarias obras de dibujo y composición"⁶.

Al finalizar la segunda guerra mundial surge en Estados Unidos lo que se conocería como el "Cómic Intelectual" con la aparición de "Pogo" del dibujante Walter Kelly más filósofo que dibujante. A Kelly sigue Charles Schultz que con su tira "Peanuts"(1950) profundizó aún más en las posibilidades del género.

"En 1952 aparece la publicación "Panic" editada por Al Feldstein, aunque inmediatamente sucumbe a la censura, es este el primer intento serio de boicotear por medio de la caricatura y el cómic el immaculado estilo de vida americana. A "Panic" sigue la publicación "Mad", fundada por William M. Gaines y editada por el mismo Feldstein, quienes junto con Harvey y Kurtzman como guionista y dibujantes como Wallace Wood y Jack Davis. Inician una tendencia probadamente

⁶ OSSA, Felipe. Historia de las tiras cómicas, El tiempo, 10 de Junio 1984.

inmune al tiempo: "La Sátira"⁷.

Paralelo al movimiento Hipa de los años sesenta, surgió en Norte América un movimiento gráfico llamado "Cómic Underground" o "Cómix" en los que se manejan imágenes entre rudas y grotescas, y sagas que se caracterizan por el uso de la parodia y fuertes contenidos de crítica política, a la tecnología y a la sociedad de consumo entre otros. "The Village Voice" es quizás la publicación más conocida hasta finales de los 60's.

Dentro de este género se destacan: Robert Crumb, con "Fritz The Cat"(1965) Y "Mr. Natural (1967) quien con su obra logra desmitificar el sueño americano y ataca sus instituciones morales y culturales, Richard Corben quien adiciona a sus trabajos una buena dosis de erotismo.

"Dentro de esta referencia histórica cabe mencionar a pintor Roy Lichtenstein, quien no realizó Cómics como tal, pero sí retomó su iconografía y la utilizó como propuesta pictórica para representar una denuncia contra el marcado consumismo de la sociedad estadounidense contemporánea y la promesa desgastada del sueño americano"⁸.

"En la obra de Lichtenstein, los seres reales mediatizados por los estereotipos y los mitos, no existen. Se trata de una parábola sobre la dificultad de comunicación en las sociedades altamente desarrolladas"⁹

Es precisamente en los años 60 donde la censura comienza a sucumbir ante el ingenio de dibujantes y distribuidores, junto a las sátiras políticas, sociales y

⁷ MAD No 11. Publicaciones Citem S.A. México.

⁸ Semana, Octubre 6 de 1997.

⁹ Biblioteca Salvat de grandes temas, Tomo 7 Arte abstracto y figurativo, Editorial Salvat.

económicas, aparecen los cómics pornográficos que superando la intensidad de sus antecesores de los años 40's y 50 desarrollan sus tramas en torno al sexo y sus imágenes son completamente explícitas.

“Durante los años 70's y 80's se prologan la tendencia “Underground”, haciéndose cada vez más disidente y agresiva”¹⁰.

Los primeros años de esta década de noventa marcan el retorno a los personajes clásicos. Superman, Batman y otros héroes del pasado renacen de entre su simpleza, y son enriquecidos gráficamente. Las preocupaciones de los nuevos creadores giran entorno a hacer mejores dibujos y detallar el lenguaje cromático (color) y a presentar viñetas integrales.

“En muchos casos la caligrafía se depura estéticamente hasta convertirla en un elemento vivo dentro de cada imagen”¹¹

En la década de los 90 se tiene la tendencia en muchos casos de desechar la obvia posición del lado bueno y el lado malo y se hace un tratamiento más honesto de la psicología de los personajes.

Ejemplo de ello es “Spawn” de Todd Mac Farlane.

El legado más importante de los mangas, Cómics japoneses, en lo referente al terreno argumental, es haber sostenido que nada es tan serio como para no poder reírse de ello.

¹⁰ Ibid 1

¹¹ El Tiempo, (14-03-99)

Claro que sin contar el lineamiento estético depurado, repleto de figuras estilizadas, coloridas y planos detallado

6.3 EDUCACIÓN VISUAL

La función primordial de lo visual como una herramienta de comunicación es servir de agente en el entendimiento de conceptos. Por medio de iconos (una representación pictórica de un objeto) lo visual, por lo general, representa directamente aquel concepto que queremos presentar. Cuando no tenemos a la mano aquello que queremos dar a conocer, lo mejor es presentar una imagen visual.

Es necesario hacer una distinción entre las imágenes visuales que las personas prefieren mirar de aquellas que se usan para aprender.

Los alumnos, maestros y demás población institucional pueden aprender de visuales de dos maneras: primero, deberán poder leer la reproducción con precisión, comprender los elementos de las imágenes, y traducir los dibujos en mensajes verbales. A esta destreza se le conoce como decodificación. Se interpreta lo que se está viendo. Segundo, deberán poder crear imágenes como una herramienta de comunicación con otros y para poder expresarse a través de gráficos

En la enseñanza deberá tenerse en mente que el bagaje cultural del estudiante puede afectar el proceso de interpretar un visual.

Por otro lado, una de las mejores maneras de desarrollar destrezas de codificación es propiciar que los estudiantes presenten su mensaje por medio de una producción pictórica, tal como los dibujos o pintura en cualquier técnica.

En el Mural - Cómics es necesario compensar el centro de atención; además hay que tener cuidado con elementos visuales que distraigan.

Otro punto importante en torno a las reproducciones es que el movimiento produce mayor interés que imágenes estáticas.

Muchas veces pensamos que las figuras son para niños y jóvenes. También juegan un rol importante en el aprendizaje de adultos. Estudios han revelado que los adultos que leen un pasaje suplementado por visuales recuerdan más que cuando los pasajes contienen sólo texto.

Las imágenes pueden clasificarse en tres categorías: representativas, analógicas y arbitrarios.

Las imágenes representativas son aquellos que se asemejan a un objeto o concepto bajo estudio. Son realistas, altamente concretas y detalladas. Un ejemplo de este tipo es el retrato a color de un carro.

Las imágenes analógicas presentan un concepto o un tema ilustrando otra cosa e implicando similitud. Un ejemplo de este tipo es la enseñanza del flujo de la corriente eléctrica: se ilustra el agua fluyendo. Otro ejemplo sería la analogía de los glóbulos blancos combatiendo una infección, ilustrados por medio de un ejercito en plena batalla. Este tipo le ayuda al adulto aprendiz a interpretar nueva información a la luz de conocimientos anteriores.

Ejemplos de imágenes arbitrarias o no representativas tales como flujogramas,

gráficas, mapas, y esquemas, nos ayudan a comunicar la organización del contenido a presentarse.

El balance es un sentido psicológico de equilibrio que se logra cuando el "peso" de los elementos ilustrados es distribuido equitativamente en cada lado de un eje, ya sea horizontal, verticalmente o ambos. Cuando el diseño se repite en cada lado, el balance es simétrico o formal. Pero, para visuales que captan el ojo y sirven el propósito de informar, el diseñador lo que quiere es lograr un balance asimétrico o informal; aquí es donde hay diferentes elementos en cada lado. Se prefiere el balance informal porque es más dinámico y más interesante.

El color no sólo realza y enriquece los diseños gráficos sino que influyen en los estados de ánimo del individuo e indican movimiento. El color atrae la atención y causa impacto. El color azul, verde y violeta son colores fríos; el color rojo y anaranjado son calientes o cálidos. Los colores cálidos (rojo y anaranjado) parecen acercarse al observador.

La interacción son los dibujos o imágenes efectivos que proveen la manipulación o interacción.

La tipografía de estos es el estilo de las letras o la tipografía que deberán ser consistentes y armonizar con la percepción del visual como un todo.

El color de la tipografía deberá contrastar con el fondo.

El elemento legible de una idea depende mayormente de la diferencia en contraste entre el color de la tipografía y el fondo.

Existen cinco tipos de gráficos que se utilizan en el salón de clases: dibujos, esquemas, gráficas, carteles y caricaturas.

Los dibujos y bocetos emplean un arreglo gráfico de líneas para representar personas, lugares, cosas y conceptos. Los dibujos son más completos que los bocetos, ya que éstos últimos son representaciones sin mucho detalle. Los diagramas muestran reacciones o ayudan a explicar procesos.

El uso de dibujos puede ser similar al uso de imágenes fijas fotográficas. Pueden utilizarse en todas las fases de la instrucción, desde la introducción de un tema hasta la evaluación.

Las caricaturas son dibujos lineales que representan personas reales y eventos. Es el formato más popular y aparecen en una variedad de medios.

Una desventaja de las imágenes no proyectables es que requieren de grandes cuidados para utilizarse y para guardarse: son fácilmente manchados o destruidos.

Siendo la función principal de lo visual como herramienta de comunicación el servir como medio de entendimiento de conceptos; por medio de una representación que puede ser pictórica, realizamos talleres con los alumnos basándonos en:

- Descripción de objetos sencillos del entorno aplicando técnicas de color y revelado.
- Realización de estudios del color de objetos naturales y artificiales procurando reproducir los colores a partir de los primarios.
- Creación de texturas visuales y táctiles a partir de las que se puedan encontrar

en el entorno, aprovechando materiales de desecho y seleccionando las más adecuadas para la realización de una composición propuesta.

- Realización de composiciones con distintos materiales, procurando que sea proporcionada y que ofrezca un aspecto realista.
- Localización de signos visuales de distinto tipo en el entorno y realización de comentarios escritos sobre sus características.
- Realización de composiciones sobre un tema dado, variando sus formas con base a dimensión, dirección, luz, proporción y plasmando los resultados en esquemas y bocetos.
- Analizando una imagen dada, extraer sus características visuales y señalar las relaciones entre imagen y contenido, tanto objetivas como sugeridas.
- Representación de objetos sencillos, utilizando un sistema descriptivo aplicando color y claro oscuro.

Es así como brindando los conocimientos básicos y realizando los talleres inducimos a los alumnos a tener interés por el área artística.

7 TRABAJO DE CAMPO

7.1 MURAL - CÓMIC

Lugar: Colegio Distrital José María Carbonell, (muro del patio central).

Dimensiones: 12 Metros de ancho X 3 de alto.

Fecha: Marzo 20 de 1999 a Abril 10 de 1999.

Hora de trabajo: 9 AM a 6 PM.

7.2 PRESENTACIÓN DEL MURAL - CÓMIC

Tema: No agresividad.

Cuando se empezó a trabajar en los bocetos del Mural – Cómic se realizaron varias propuestas, como diseños de viñetas, manejo de color, tipo de dibujo, tamaño, disponibilidad del espacio, etc.

Cuando nosotros los autores encontramos satisfactorios los bocetos finales, procedimos a su ejecución.

7.3 DESARROLLO DEL MURAL – CÓMIC

El primer obstáculo al que nos enfrentamos consistió en el deterioro del muro causado por la intemperie y los graffiti hechos por los alumnos.



Se taponó con cemento algunas partes del muro, para que quedara un poco más uniforme.



Se organizaron las dimensiones de cada viñeta para dividir equitativamente los espacios.



Una vez trazados los croquis de las viñetas procedimos a fondear de blanco el interior de cada una de éstas, a cubrir los graffiti con pintura del mismo color del ladrillo.





El fondeo se realiza con compresor de aire y pistola, herramientas utilizadas y de gran ayuda por la dimensión del mural. Ello también hizo que se tuviera que bordear cada viñeta con pincel.

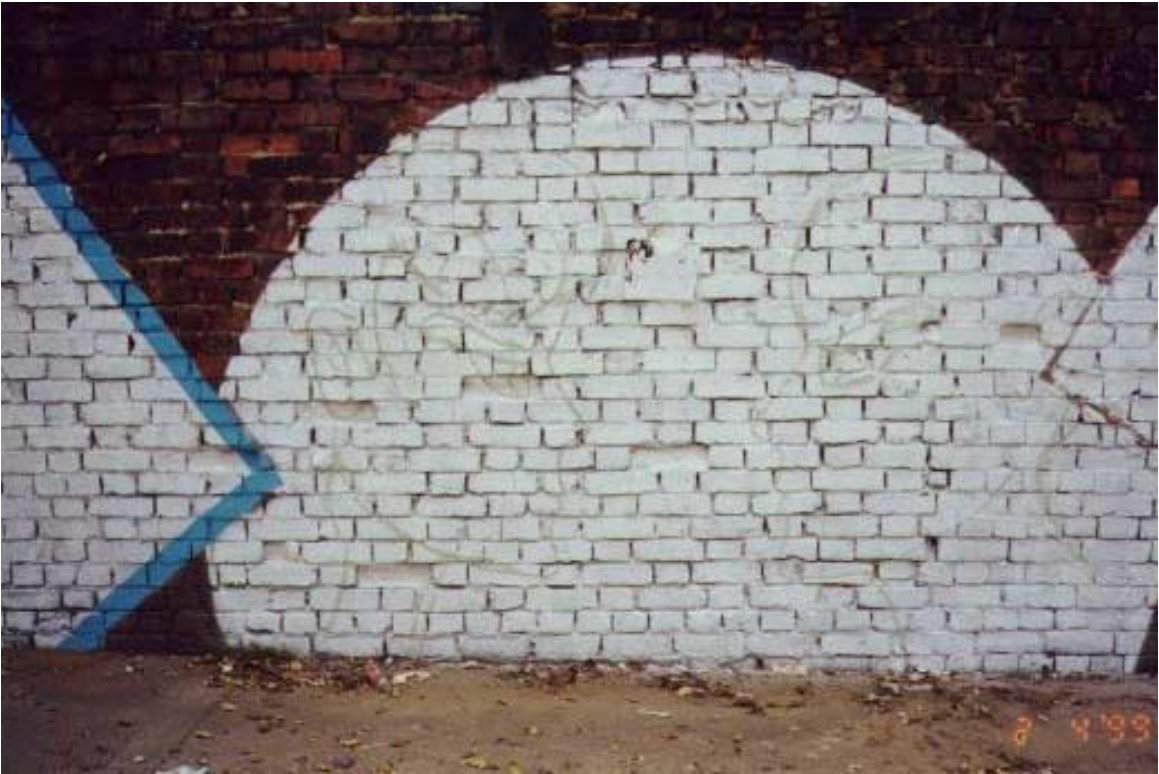


Una vez delineada y demarcada cada viñeta se repasó nuevamente en donde no quedó totalmente blanco por el tono natural del ladrillo.



Se inició a bocetear con pincel y tonos de pintura claros los dibujos, a su vez realizamos los bordes de cada viñeta con colores llamativos.









Se rellenó el fondo interno de cada viñeta.





Se pintaron los espacios grandes de los dibujos.





Se tomó en orden cada viñeta para dar los últimos acabados tales como el delineado final y los retoques de los desfogues de pintura.

Detalle final de la viñeta 1.



Detalle final de la viñeta 2.



Detalle Final de la viñeta 3.



Detalle Final de la viñeta 4.



Detalle final de la viñeta 5.



Detalle final de la viñeta 6.



Finalmente realizamos las correcciones finales que vimos necesarias para el mejoramiento del Mural-Cómic.



Tomas finales desde distintos ángulos del mural Cómico terminado.





Vivencias diarias de los alumnos, dentro de la institución del nuevo aspecto que tiene el patio principal.





8 CONCLUSIONES

Este trabajo lo realizamos sobre la base de una escasa preocupación docente por la enseñanza de la sensibilidad artística en el Colegio Distrital José María Carbonell, permitiéndonos a través del Mural – Cómics ejecutado, cuestionar a toda la comunidad sobre el trabajo realizado en este campo.

El trabajo práctico nos permitió sensibilizar a toda la comunidad motivándolos a seguir en el empeño de enfocar sus actividades pedagógicas teniendo en cuenta el elemento artístico que hace parte de la formación integral de cada ser humano.

La propuesta artística implementada, permitió comprobar que la carencia de elementos didácticos y metodológicos para la enseñanza de la educación artística es generalizada en casi todos los docentes que hacen parte del sistema educativo colombiano, razón por la cual las instituciones a nivel superior y en general las instituciones encargadas de la capacitación de los docentes deben enfatizar sus cátedras hacia estas áreas que hasta el momento han estado olvidadas.

El Mural - Cómics elaborado en el muro del patio principal del Colegio Distrital José María Carbonell J.T, produjo un impacto especial en los miembros de la comunidad quienes hicieron llegar un reconocimiento a los autores.

La buena utilización del color, así como también el tema de la no agresión tuvo una crítica favorable por parte de toda la comunidad, manifestando la aceptación del trabajo realizado.

Se cumplieron los objetivos propuestos, es decir se realizó el Mural – Cómics tomando como eje visual el imaginario de los alumnos del colegio y como eje

temático la no agresión. Podemos asegurar que el mensaje fue transmitido a la comunidad, si fue efectivo o no; sólo se podría afirmar a través de un estudio posterior.

BIBLIOGRAFIA

BAUR, Elizabeth. La historieta como experiencia didáctica. México, 1978. Editorial nueva imagen S.A.

COMA, Javier. Los Cómics un Arte del siglo XX.

CARVAIS, Annie Barón. La historieta. Fondo de la cultura económica de México.

REVISTA MAD, Edición especial Otoño de 1981.

CONSUEGRA, David. Comics otra visión. Colombia hoy No 125, Julio 1994.

HISTORIA DEL ARTE, Salvat editores, 1976.

GARI, Joan. La conversación mural, Los libros de Fundesco. Madrid, 1995.

FERRER MORALES, Asención. La pintura mural. Universidad de Sevilla, 1995.

GASCA, Luis. El discurso del Cómic. Ediciones Catedra, Madrid, 1988.

PARRAMON VILASALO, José María. Así se pinta un mural. Barcelona, 1969, Editorial Parramón.

AHLANDER, Leslie Godd. Los muralistas mexicanos y la escuela de N.Y. Revista Américas (Washington) No 5, Mayo, 1979.

BAD GIRL AND SUPER GIRL. Cromos Bogotá No 3802, Pag 56 – 58, Diciembre de 1990.

EL COMIC EROTICO. Cromos Bogotá No 3250, Abril, 1980.

VIKTOR Lowenfeld. El niño y su arte. Buenos Aires: Kapelusz.

THOMAS Moore. Cuidado del Alma. Barcelona: Ediciones Urano. 1992,1996.

DANIEL Goleman. La inteligencia Emocional: Santafé de Bogotá: gráficas Edwards Ltda. 1996

NUEVA ENCICLOPEDIA TEMATICA PLANETA, Tomo Arte y Filosofía: Planeta colombiana editorial S.A. 1991.

MANFRED Max Neef. El Acto Creativo, fotocopias recibidas por la Universidad del Bosque.

MARCEL Duchamp. El proceso creativo, fotocopias donadas Universidad del Bosque.

DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO SALVAT EDITORES S.A. 1981.

DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO UNIVERSAL ILUSTRADO, Plaza y Janés.

DICCIONARIO SINONIMOS Y ANTONIMOS, Editorial Planeta S.A. 1991.

J.J. Crespo de la Serna, Diego Rivera: Pintura Mural. 1962.

A. RODRIGUEZ. La pintura mural en México. 1968.

M. de Micheli, Siqueiros, Milano.1967

D. Rochfort, Los Murales de Diego Rivera, Londres.1987.

J. Fernández, Orozco: Universidad de Guadalajara.1960.

J.E. Spilimbergo, Diego Rivera y el Arte de la revolución Mexicana. Buenos Aires: 1954.

L, Marrozzini. Catalogo completo de la obra gráfica de Orozco. Puerto Rico.1970.

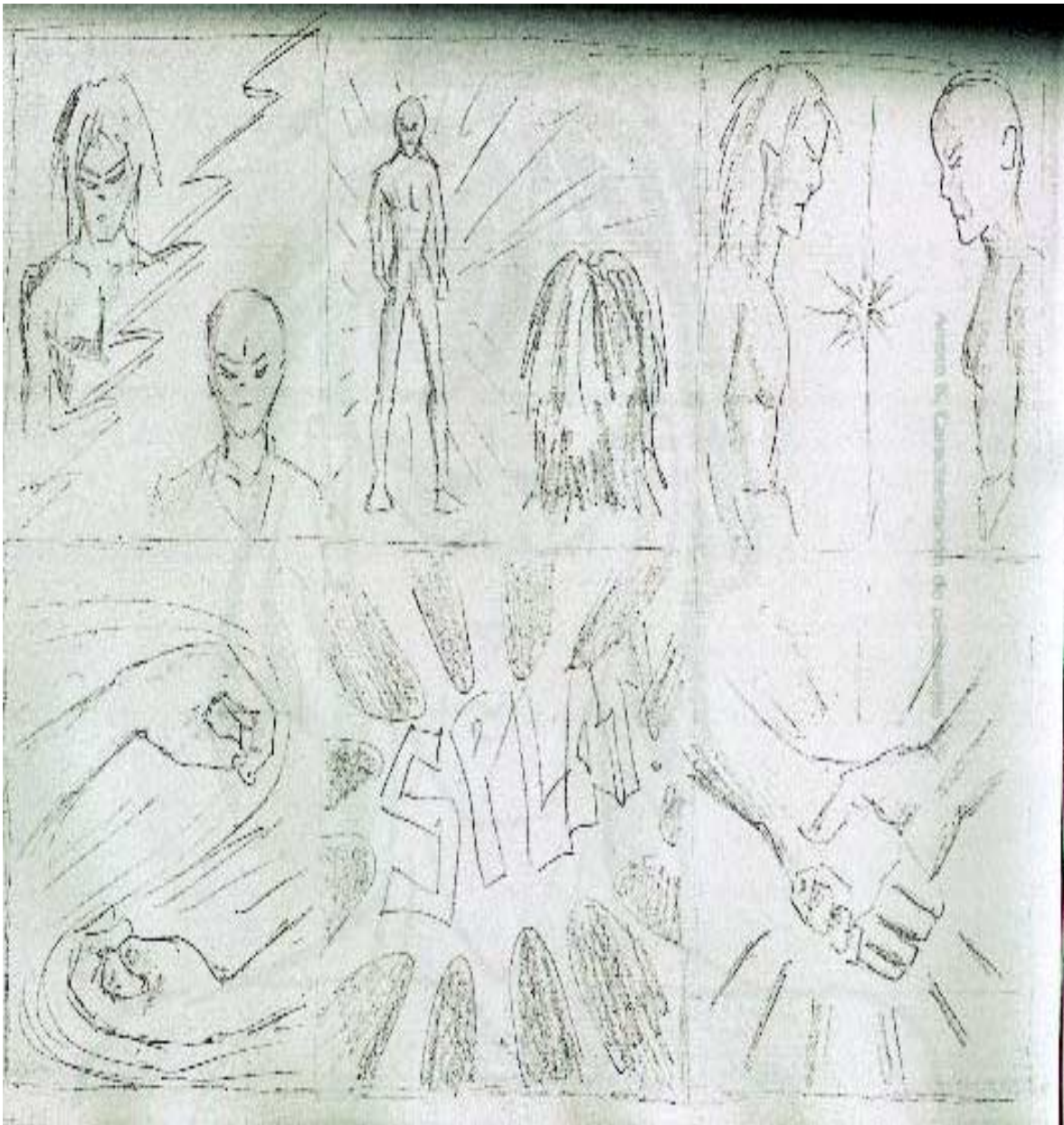
H. Efrain, David Alfaro Siqueiros. Ducos.1937.

<http://www.spin.com.mv/ilustrado/murales>.

<http://www.arts-history.mx/museos/mu/mural.html>

ANEXOS

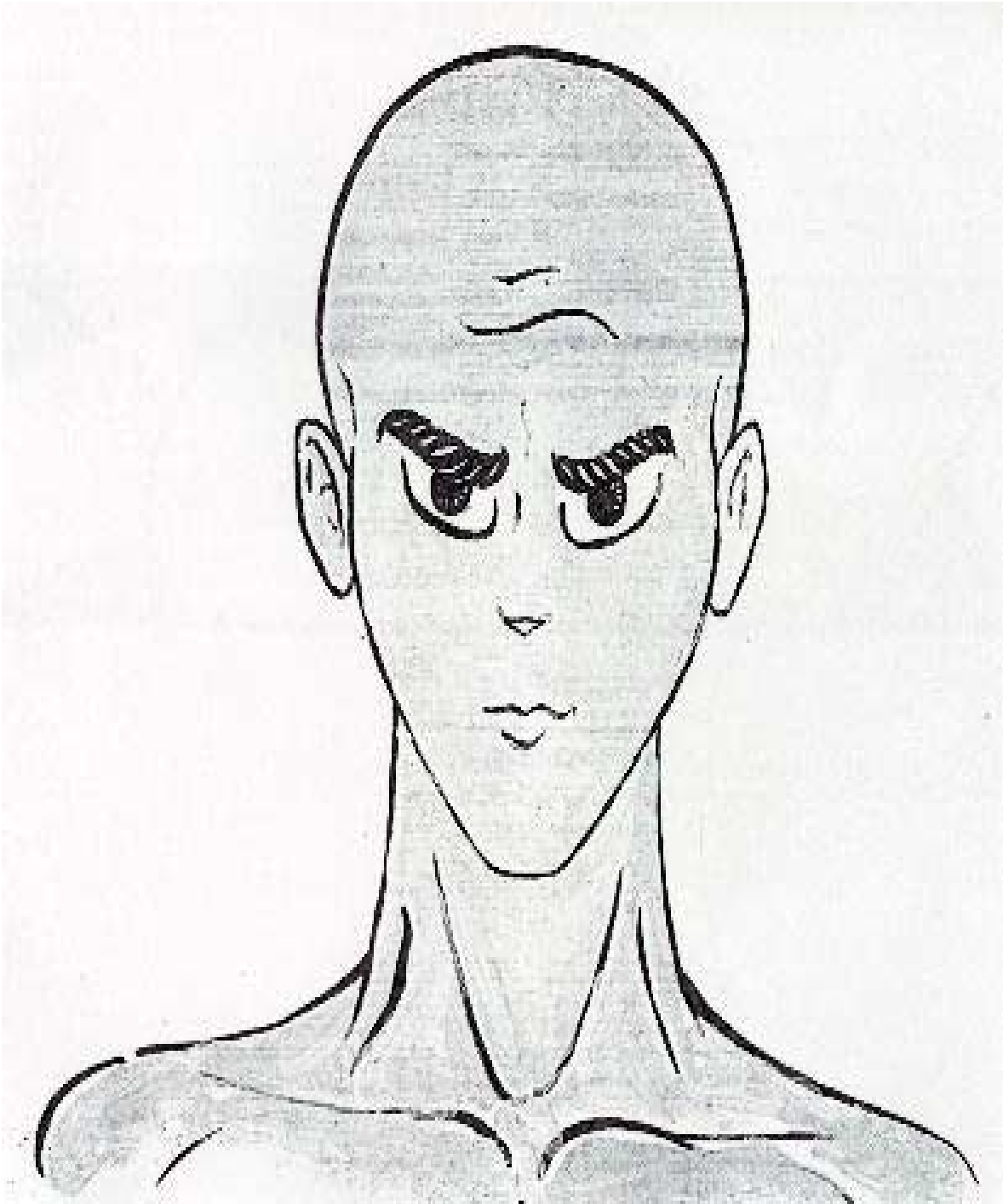
Anexo A. Primer boceto de la tira.



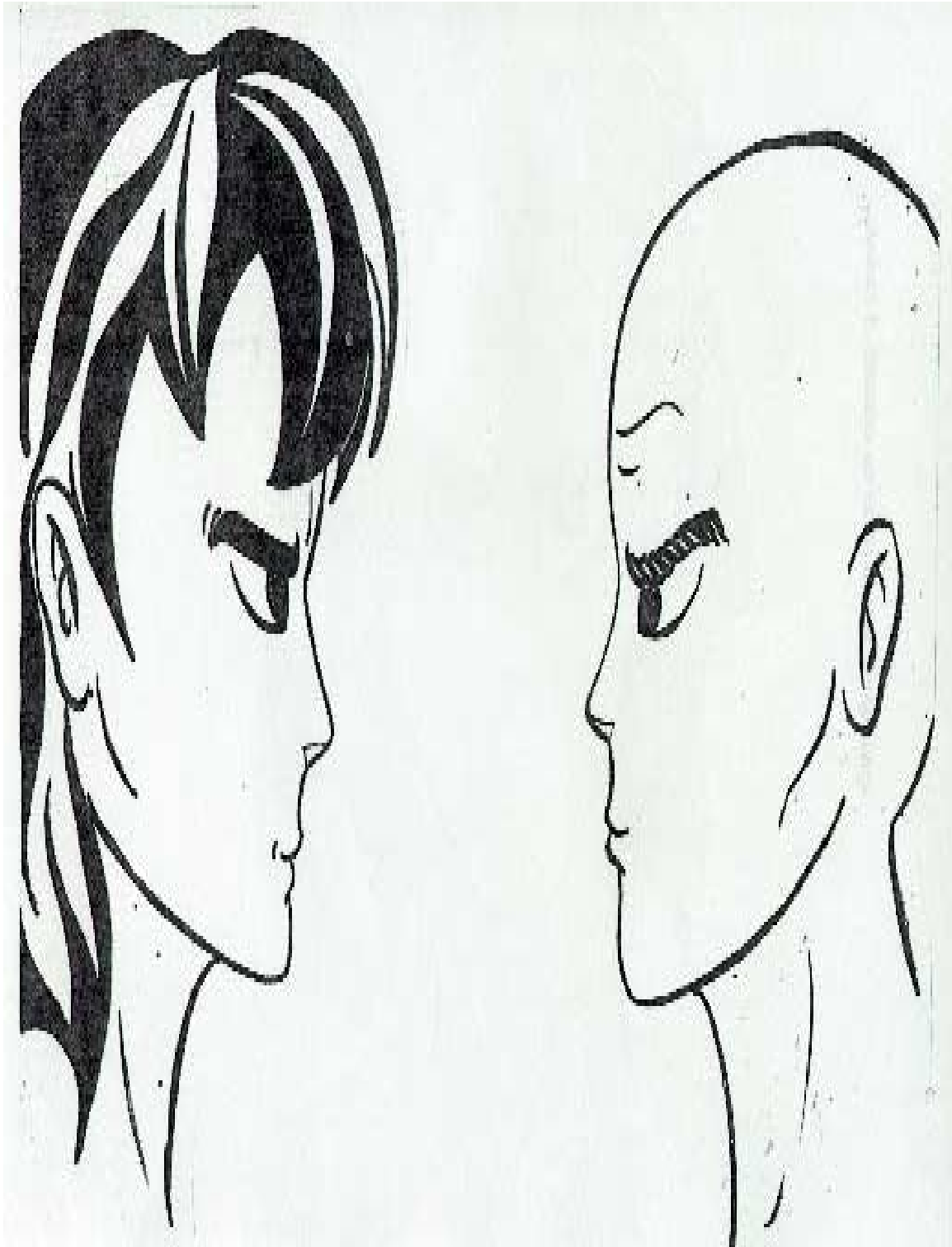
Anexo B. Caracterización de personajes 1.



Anexo C. Caracterización de personajes 2.



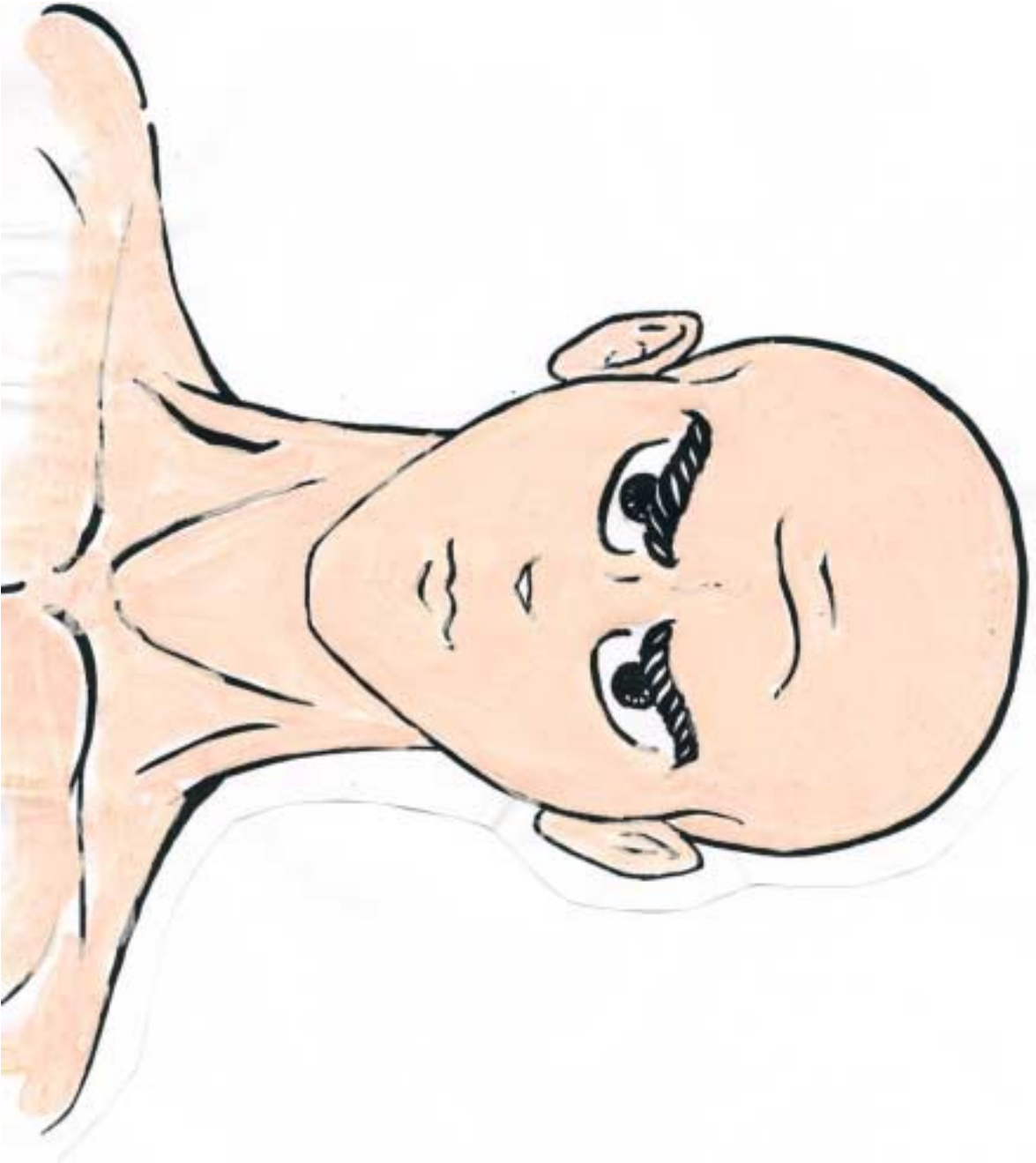
Anexo D. Caracterización de personajes



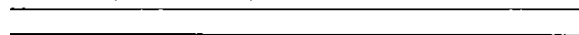
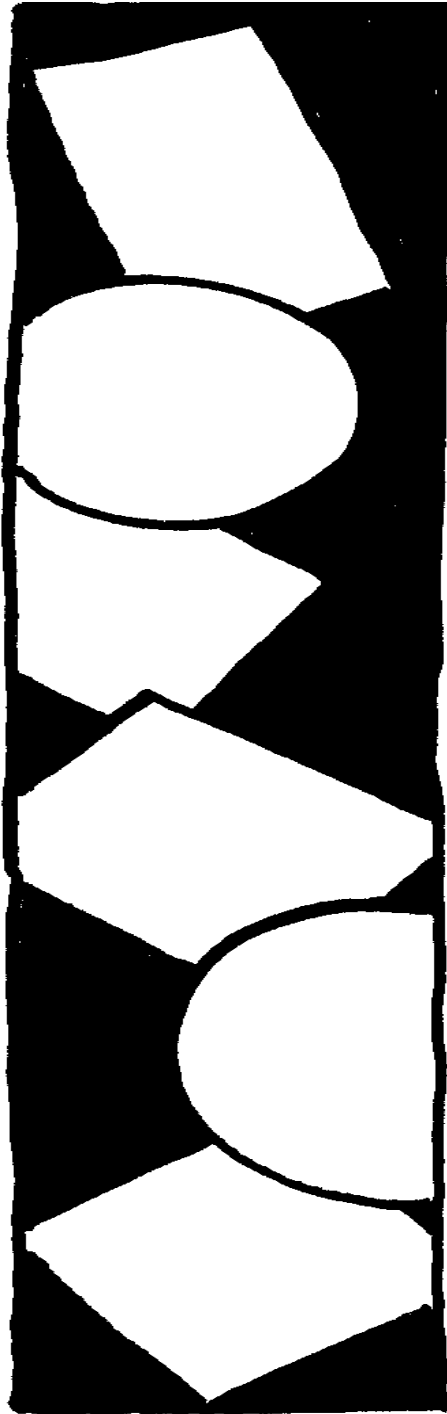
A

Anexo E. Estudio en color de los personajes.

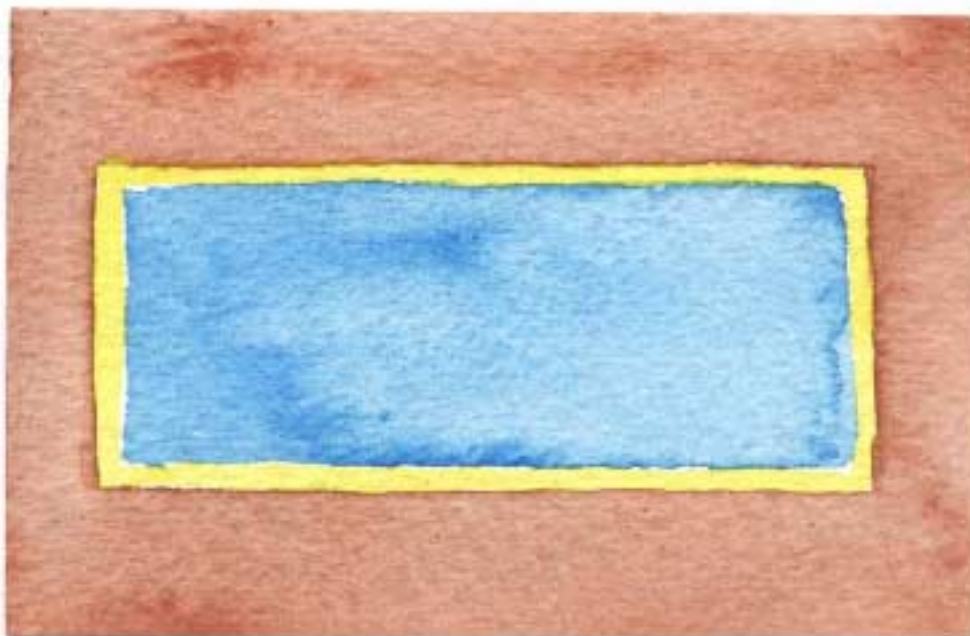
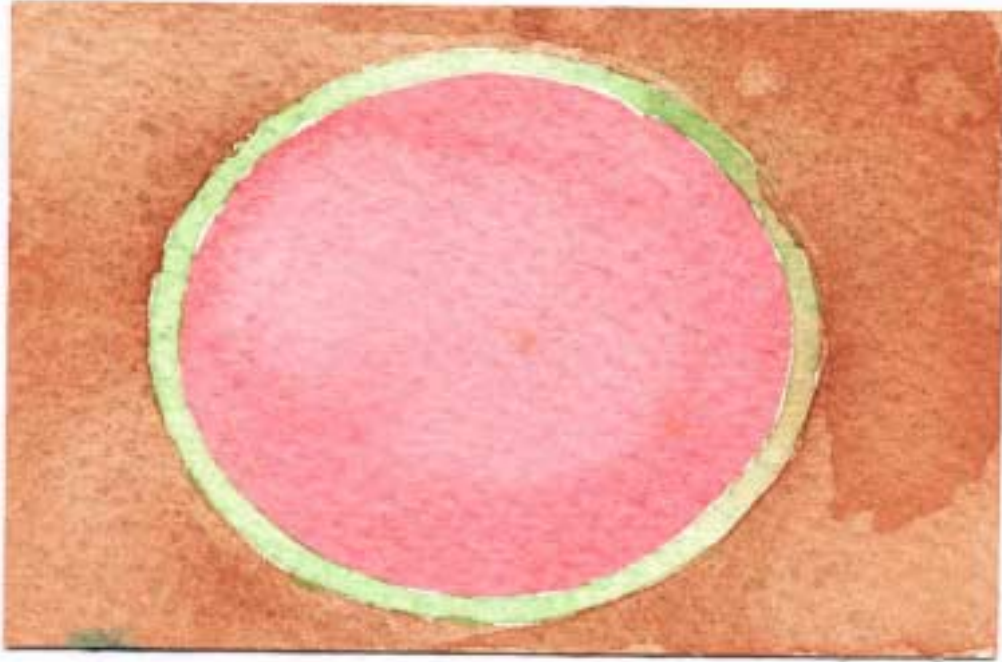


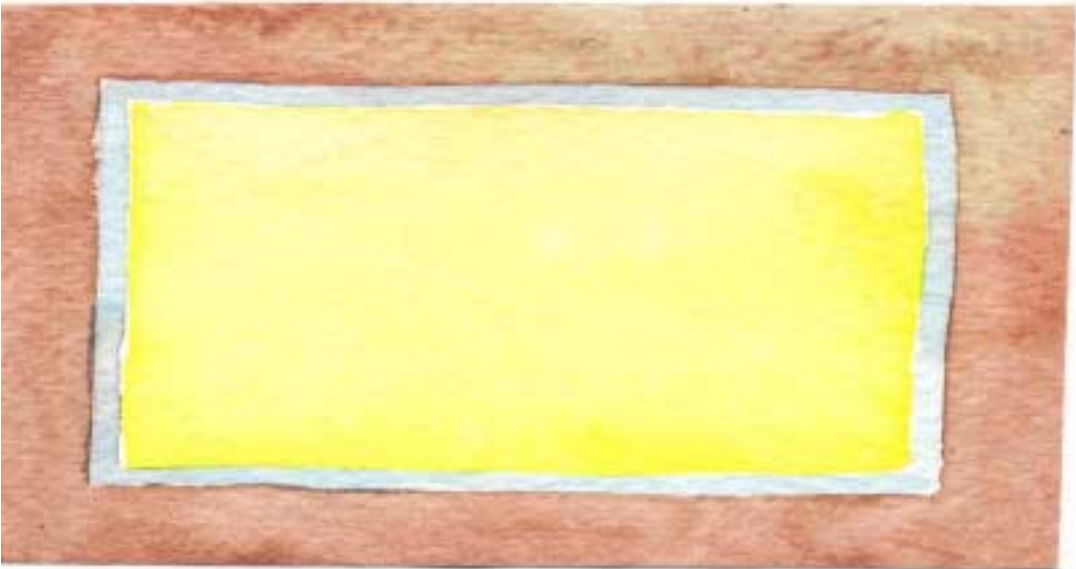
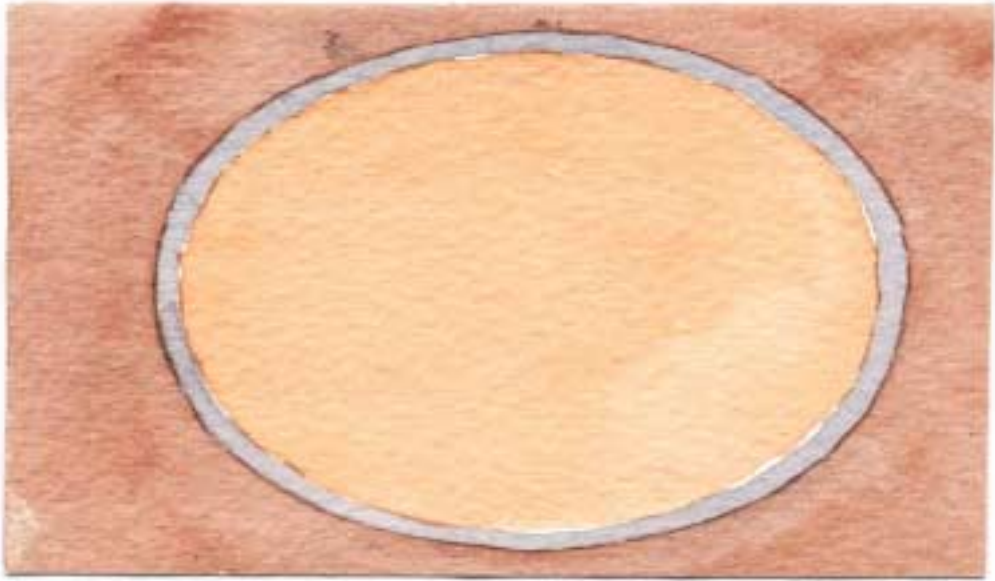


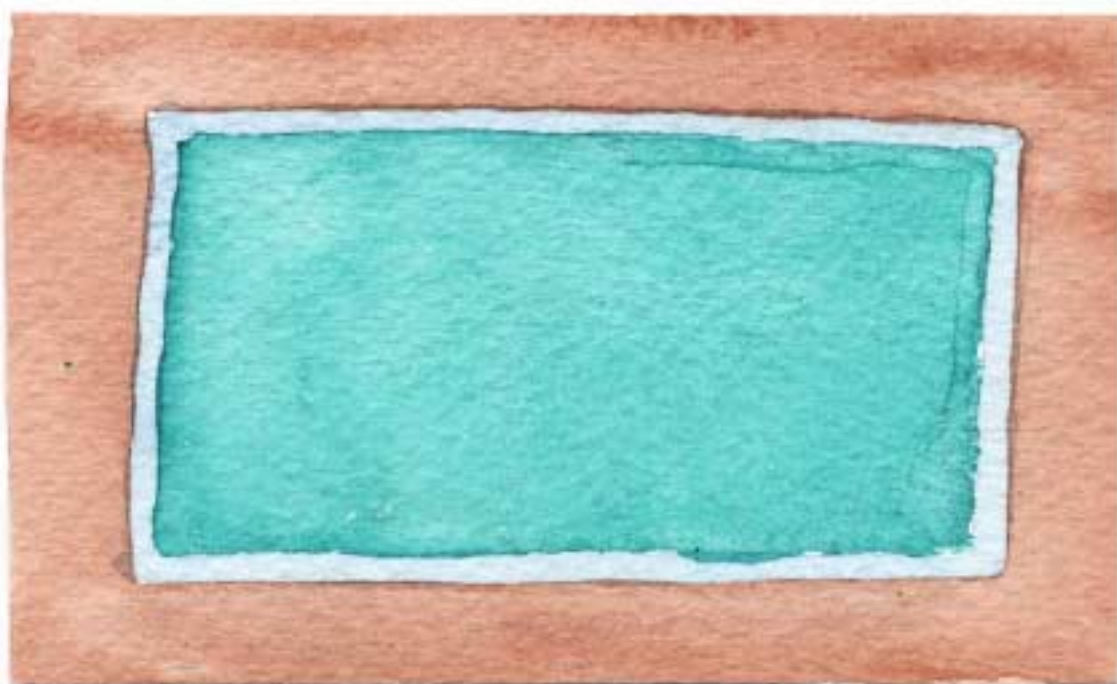
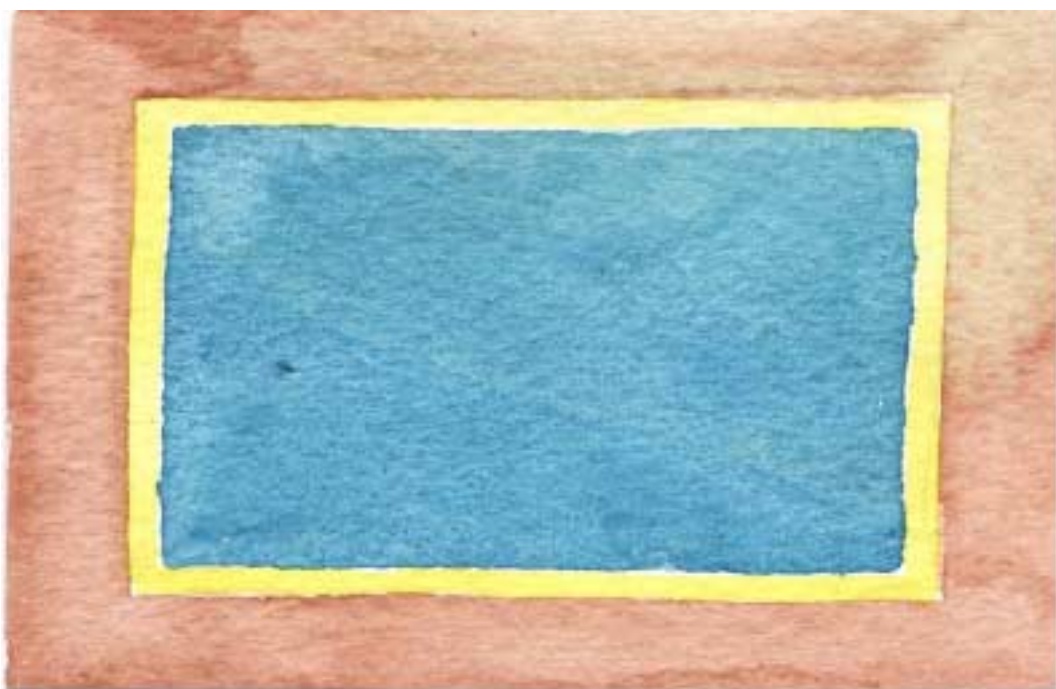
Anexo F. Primer boceto de Viñetas



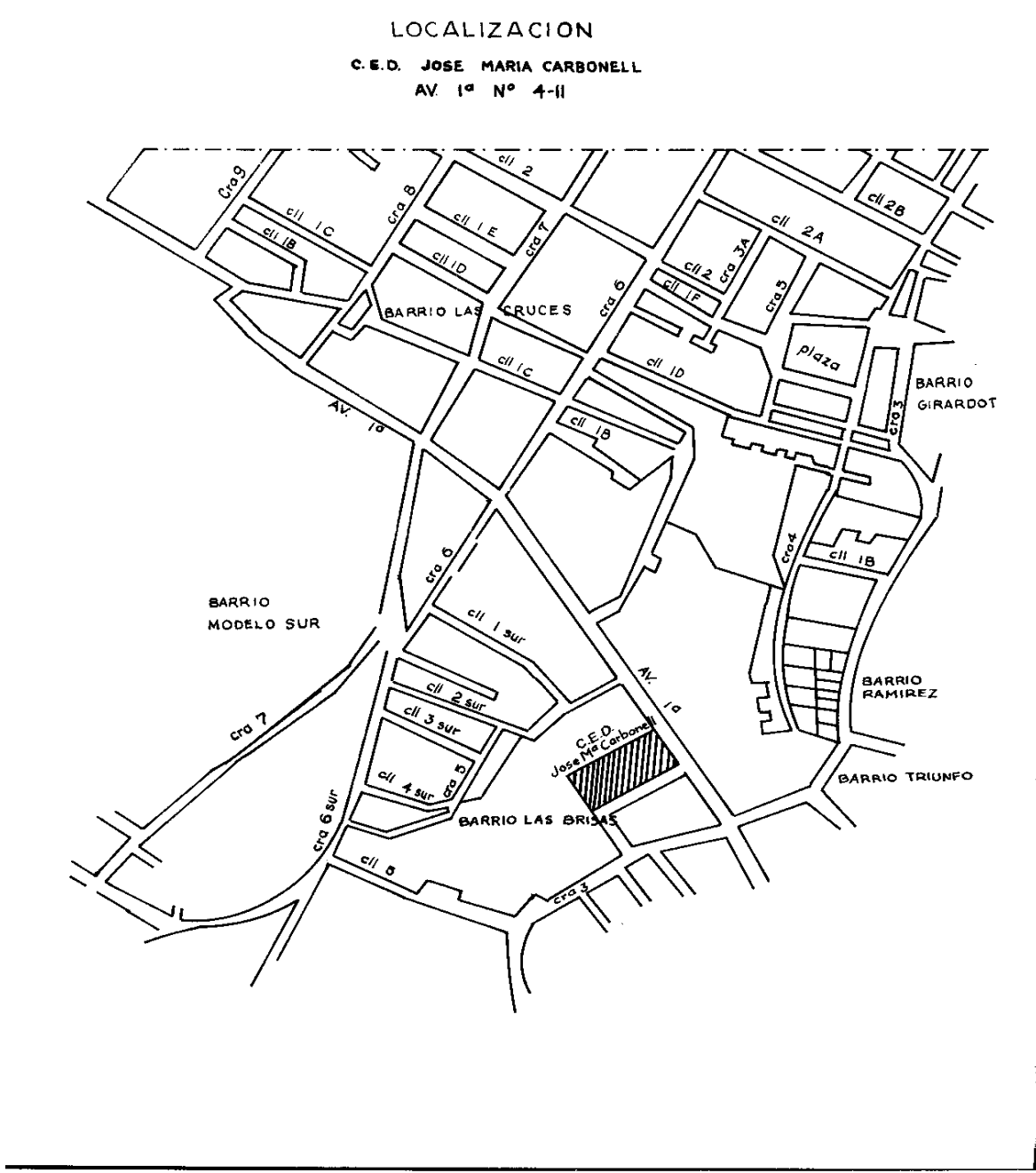
Anexo G. Estudio en color de las viñetas.





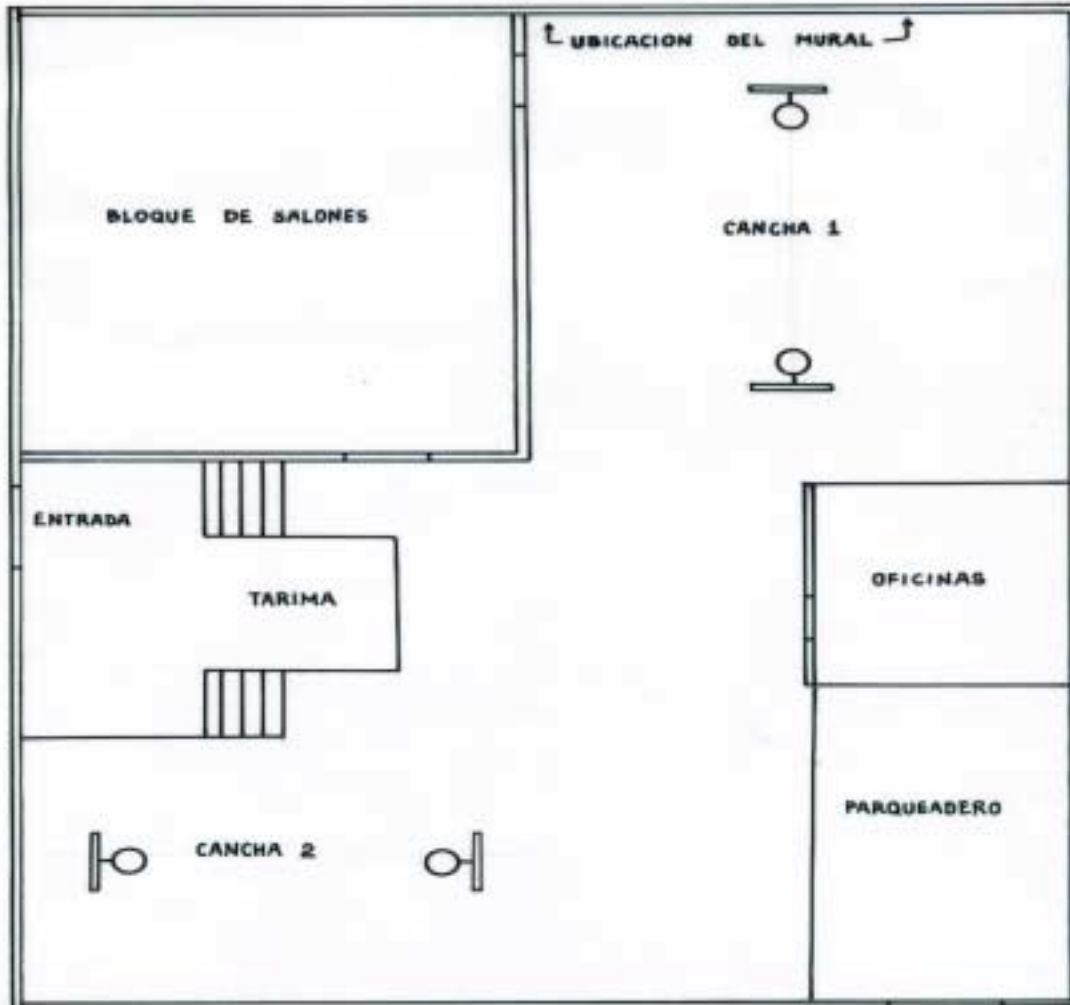


Anexo H. Ubicación del Colegio Distrital José María Carbonell.



Anexo I. Ubicación del Mural.

UBICACION DEL MURAL



Anexo J. Estudio en color del mural.

