

UNA REFLEXIÓN SOBRE EL DISEÑO Y CREACIÓN DE UN CÓMIC PARA DAR A CONOCER LAS HISTORIAS OLVIDADAS DE COLOMBIA Y PROMOVER LA PRESERVACIÓN DE LA CULTURA ANTIGUA DE LA COSTA DE CARIBE

Valentina Isabel Pelaez Chamorro¹

Resumen

El artículo presenta los resultados de un proyecto destinado a revivir y preservar mitos y leyendas tradicionales olvidados de Colombia a través de la creación de un cómic. Se centra inicialmente en "la leyenda de Morgan" de la isla de San Andrés como punto de partida para explorar y visibilizar narrativas poco conocidas. La metodología del tipo descriptiva se da a través de la implementación del design thinking como método del diseño del cómic. Se emplea el cómic como medio para difundir estas historias y rescatarlas del olvido, con el objetivo de enriquecer la comprensión y apreciación de la diversidad cultural y folclórica de la costa caribe colombiana. El proyecto busca reivindicar la importancia de estas narrativas en la construcción de la identidad nacional y fomentar el interés por el patrimonio cultural colombiano.

Palabras clave

Colombia, Cómic, Cultura, Identidad nacional, Leyendas tradicionales, Preservación.

Abstract

The article presents the results of a project aimed at reviving and preserving forgotten traditional myths and legends of Colombia through the creation of a comic. It initially focuses on "the legend of Morgan" of the island of San Andrés as a starting

¹ Estudiante 8 semestre, Programa Diseño Gráfico, , Corporación Unificada nacional de Educación Superior CUN, correo : valentina.pelaez@cun.edu.co

point to explore and make visible little-known narratives. The descriptive methodology occurs through the implementation of design thinking as a method of comic design. Comics are used as a means to disseminate these stories and rescue them from oblivion, with the aim of enriching the understanding and appreciation of the cultural and folkloric diversity of the Colombian Caribbean coast. The project seeks to vindicate the importance of these narratives in the construction of the Colombian Caribbean coast. national identity and promote interest in Colombian cultural heritage.

Keywords

Colombia, Comic, Culture, National identity, Traditional legends, Preservation.

Introducción

Colombia, tierra de innumerables riquezas culturales, alberga en su vasto territorio una gran cantidad de mitos y leyendas que han sido relegados al olvido a lo largo del tiempo. Estas narrativas, que en otro momento fueron parte vital del tejido cultural de diversas comunidades, han quedado sepultadas por el paso de los años y la influencia de otras formas de expresión. Sin embargo, en ese olvido yacen tesoros de la identidad nacional que merecen ser rescatados y compartidos.

En este contexto, el presente proyecto se propone como una iniciativa para rescatar del olvido a estas historias, comenzando por "la leyenda de Morgan" de la costa colombiana. A través de la poderosa herramienta del cómic, buscamos dar vida a estas narrativas, adaptándolas a un formato contemporáneo que las haga accesibles a un público amplio y diverso.

El objetivo fundamental de este proyecto es abrir una ventana al pasado, permitiendo que estas leyendas resurjan del olvido y ocupen el lugar que les corresponde en el imaginario colectivo de la nación. Más allá de ser simples relatos del folclore colombiano, estas historias son parte integral de nuestra identidad cultural, reflejando la riqueza y diversidad de nuestras tradiciones.

A lo largo de este artículo, se presentarán los resultados de esta labor de rescate y difusión, así como los desafíos y reflexiones que han surgido en el proceso. Con ello, esperamos contribuir a la preservación y valorización del patrimonio cultural de Colombia, invitando a todos a sumergirse en el fascinante mundo de sus mitos y leyendas olvidadas. Por lo tanto, se aborda en este proyecto la siguiente pregunta ¿Cómo podemos rescatar las leyendas tradicionales olvidadas de la costa colombiana a través del diseño de cómic para visualizar y promover el aprecio por el patrimonio y cultura nacional?

Nos orientamos con el objetivo de diseñar un cómic de aventura que refleje la cultura de la costa colombiana.

lo cual nos conlleva a los objetivos específicos del proyecto que son.

1. Identificar los fundamentos del cómic en el diseño gráfico y como se puede relacionar con la leyenda de Morgan el pirata.
2. Determinar las necesidades del público objetivo del cómic para establecer las pautas del diseño.
3. Proponer un libro de cómic y estrategias gráficas para promover la preservación y difusión del patrimonio cultural comolombiano.
4. Evaluar con el público el prototipo del cómic y medir el impacto.
5. Contribuir a la valoración y reconocimiento de la diversidad cultural de Colombia.

1.Fundamento teórico

1.1 ¿Qué es el cómic?

Se emplea el cómic como una táctica para reconocer las leyendas como componentes del patrimonio intangible en Colombia. Su propósito es reflexionar sobre cómo se comprenden las expresiones culturales autóctonas en el país,

focalizándose en los elementos y relatos característicos del patrimonio oral e intangible. Agredo Vásquez, González, Barrantes, Coral, (2017).

Curiosamente se habla sobre el origen de la animación paleolítica el cual también explica en del cómic, este se remonta a las pinturas rupestres, que son los primeros registros de historias a través de imágenes en la historia de la humanidad. Estas pinturas representan sucesos de la vida cotidiana, como cacerías y animales en su hábitat. Algunas de estas pinturas muestran anomalías, como líneas aleatorias que cubren los dibujos de animales y figuras con extremidades adicionales. Aunque se pensó que estas anomalías tenían un significado religioso, en 1993 Edward Watchtel experimentó una ilusión de movimiento al explorar una cueva en Francia con una linterna en movimiento. Esta experiencia le llevó a referirse a las pinturas como "estar viendo una película", sugiriendo que podrían ser una forma primitiva de animación. Aunque esta hipótesis es especulativa, podría considerarse como el primer registro de "animación" en la historia.

Según afirma Rendon , (2019) en las sociedades actuales, un rasgo distintivo es el amplio consumo de productos culturales provenientes de diversas partes del mundo. Este fenómeno, aunque pueda parecer superficial, juega un papel importante en la creación, reinterpretación y difusión de imaginarios sobre lugares que en el pasado podrían haber sido considerados como remotos o desconocidos.

El artículo que nos expone Aldana, (2019) nos aborda la discusión en torno al término "novela gráfica", ampliamente debatido por autores de cómics, críticos y teóricos, tanto desde enfoques formales como históricos. Se centra en una aproximación descriptiva al conjunto de producciones bajo esta etiqueta en el contexto colombiano, donde se está experimentando un notable crecimiento editorial. Propone una aproximación teórica basada en estudios editoriales y la teoría de la paratextualidad de Gérard Genette para explorar cómo la presencia de esta etiqueta en los entornos peritextuales y epitextuales ha impulsado la forma cultural emergente de la novela gráfica en el ámbito editorial colombiano.

Según la investigación proporcionada por Delgadillo, (2016) En los últimos años, ha habido un cambio significativo en las prácticas de lectura en la sociedad. Se debate sobre cómo los jóvenes están leyendo y entendiendo, ya que el internet y las nuevas tecnologías han ampliado sus opciones de lectura, incluyendo imágenes y elementos audiovisuales. Los textos en línea y en los medios de comunicación son más complejos, lo que requiere que los estudiantes aborden la lectura de manera diferente a los textos escritos tradicionales. Esto implica que las habilidades de lectura y comprensión involucran competencias distintas.

En el artículo proporcionado por Rizo (2018) se cita a Ibañez (2007) quien define el cómic como una secuencia de imágenes dispuestas en viñetas, empleando tanto texto como símbolos, como los fonéticos, para narrar una historia de manera periódica. La constante utilización de este tipo de narrativa a lo largo de una historia lo convierte en un lenguaje.

1.2. Composición del de cómic

según Parraga (2006) el cómic se compone de tres características fundamentales al momento de su creación:

- La secuencia de imágenes.
- Permanencia de un personaje estable a lo largo de la historia.
- Integración del texto en la imagen.

Los elementos básicos en los que se asienta el lenguaje visual del cómic son:

- Las viñetas
- Los encuadres
- Los angulos de vision
- Los formatos
- Las formas de montaje
- El color

Contando con el elemento en el que la historia se apoya al momento de ser escrita debe contar con una elaboración del guión bien estructurada la cual consta de:

1. Se busca encontrar una idea o argumento que pueda ser expandido en un mínimo de siete viñetas, ocupando una o dos páginas, aunque se permite emplear más páginas si se desea extender la historia. Es importante que todas las páginas estén completas y que no haya espacios vacíos que no estén relacionados con la narrativa desarrollada.
2. Se refiere a la personalización y descripción de los personajes que protagonizarán la historia. Se elige un nivel de iconicidad que puede variar entre:
 - Representación detallada y realista con uso de sombras, luces y movimiento.
 - Representación realista pero sin detalles tridimensionales.
 - Representación más o menos realista con características exageradas o caricaturescas.
 - Representación de animales con atributos personalizados.
 - Representación de personajes con formas geométricas o abstractas.
3. Recursos narrativos. Acción lineal . Acción paralela. Acción cortada.
4. Elaboración del primer boceto-borrador.
5. Para una mayor facilidad en la lectura del cómic, es necesario que todas las letras del texto sean de imprenta o mayúsculas.

En la investigación proporcionada por Lozano Huaripoma, D. (2022) se menciona sobre los cómics de aventura, que según Millidge (2010), los cómics son un conjunto de imágenes y texto, que expresaron una idea de forma artística, a través de diseños visuales que por la ausencia de movimiento como en el cine, la narración y composición es su forma más pura de arte, acompañado de la narrativa de la historia.

Euroinnova presenta un artículo en el que nos define que el cómic se caracteriza por su uso de imágenes y texto para contar una historia, empleando viñetas, planos diversos, personajes y la representación de acciones y diálogos. En cuanto a los diálogos, se utilizan globos o bocadillos para indicar las conversaciones o pensamientos de los personajes.

1.3. Comic de Aventura

El cómic de aventuras es uno de los géneros de acción más queridos en el mundo de la historieta. Se sostiene que la aventura, en su forma más esencial, siempre ha sido un elemento fundamental en las historietas, abarcando una amplia gama de estilos y géneros. De hecho, hay quienes la consideran como un macrogénero que puede abarcar muchos otros e incluso puede ser contrastada con la historieta cómica. Wikipedia "Historieta de aventuras" (2024).

Horacio G, (2013) resalta las características temáticas de los protagonistas en los cómics, enfocándose en el tipo de aventurero que es vocacional, nato o gratuito. Estos personajes se destacan por su energía, ingenio y disposición para enfrentar situaciones desafiantes sin esperar un beneficio material específico.

1.4. La leyenda de Henry Morgan y los piratas

La leyenda del pirata Henry Morgan en la costa caribe colombiana es una historia fascinante que se entrelaza con la época dorada de la piratería en el siglo XVII. Henry Morgan fue uno de los piratas más famosos y temidos de su época, conocido por sus audaces incursiones en las rutas marítimas del Caribe, saqueando ciudades y acumulando un gran botín. (Pietri, 2003).

Morgan nació en Gales alrededor de 1635 y se embarcó en una vida de piratería desde una edad temprana. Su fama creció cuando se unió a la flota pirata liderada por Christopher Myngs y luego bajo la tutela del famoso capitán pirata, Sir Thomas Modyford. (Pietri, 2003).

Una de las incursiones más notables de Morgan en la costa caribe colombiana fue su ataque a la ciudad de Portobelo en 1668. Portobelo, ubicada en la actual Panamá, era un importante puerto español utilizado para el envío de tesoros desde América hacia España. Con una flota de barcos y un grupo de piratas, Morgan logró sorprender y saquear la ciudad, capturando un gran botín de oro, plata y otros tesoros. (Pietri, 2003).

Otro episodio famoso en la carrera de Morgan fue su asalto a la ciudad de Maracaibo en Venezuela en 1669. Morgan y su tripulación navegaron por los ríos y manglares de la costa caribeña, enfrentándose a numerosos obstáculos naturales y resistencia española. A pesar de las defensas españolas, Morgan logró capturar y saquear la ciudad, nuevamente acumulando un gran botín. (Pietri, 2003).

1.5 La lectura y su importancia en el desarrollo del pensamiento

Villa-Castro, (2020) sostiene que al cómic como una estrategia para fomentar la lectura comprensiva, que leer es una actividad fundamental que estimula la imaginación, promueve el entendimiento y la interpretación de la realidad, enriquece el vocabulario y mejora las habilidades de comunicación. También cita a Selfa (2016), quien opina que “la lectura es una actividad cognitiva y psicolingüística en la cual el lector interpreta caracteres escritos con un propósito específico. Se puede entender como el proceso de codificar y decodificar letras, símbolos, imágenes y esquemas para comprender el contenido”.

En otras fuentes aparte de documentos, vimos que el canal de YouTube curiosamente, (2022) mencionó una cita textual de (Jorge Luis Borges) quien dijo que “El afán de reproducir la realidad en la literatura es un capricho contemporáneo, en cambio la idea de contar hechos fantásticos es muy antigua y ha de sobrevivir por muchos siglos”. Sostienen que imaginar es fundamental para el desarrollo psíquico y social, que no es una mera evasión de la realidad, sino que trasciende mucho más allá. Aparte de que muchos estudios encontraron que únicamente la lectura de ficción está correlacionada con el aumento de los niveles de empatía de las personas.

Se ha debatido mucho sobre la fantasía y la historia. A menudo se considera que la fantasía es un escape de la realidad, mientras que la historia es difícil de definir. Cada autor y pensador complica estas ideas, generando una red compleja de interpretaciones. Defelipe Polanco, (2022)

El texto literario, ya sea narrativo, poético u otro, ofrece una ventana hacia experiencias humanas, tanto reales como ficticias, que transmiten visiones sobre la humanidad, su papel en el mundo, motivaciones, sentimientos y valores. Aprender a leer implica ir más allá de los acontecimientos que capturan nuestra atención, para construir significados que enriquecen nuestra comprensión del mundo y de la condición humana. Por lo tanto, una lectura profunda y reflexiva es un medio fundamental para el desarrollo personal y creativo. Tovar, (2018).

2. Metodología

Implementamos la metodología del design thinking para este proyecto tipo teórico-práctico con el fin de encontrar problemas y soluciones, de un determinado público objetivo. Siguiendo el modelo propuesto por Brown establecimos las 5 fases esenciales para el desarrollo de la metodología.

Fase Empatizar

En esta etapa, el objetivo es comprender profundamente a los usuarios para los que se está diseñando el producto. Esto implica la observación, la conversación y la inmersión en el mundo del usuario para comprender sus necesidades, deseos y desafíos. La importancia de esta etapa radica en establecer una base sólida de comprensión del usuario, lo que permite a los diseñadores crear soluciones que realmente satisfagan sus necesidades.

Preguntas del formulario

- 1) ¿sabes qué mitos y leyendas puedes encontrar en la costa caribe?
- 2) ¿conoces la importancia de nuestras tradiciones a raíz de las historias?
- 3) ¿te gustaría aprender más de estos relatos antiguos por medio de un libro de cómic?

- 4) ¿conoces cuales son las historias que están desapareciendo de nuestra cultura?
- 5) ¿conoces las historias de la costa que formaron parte de lo que somos hoy?
- 6) ¿Sabes cómo ayudar para no perder estas historias?

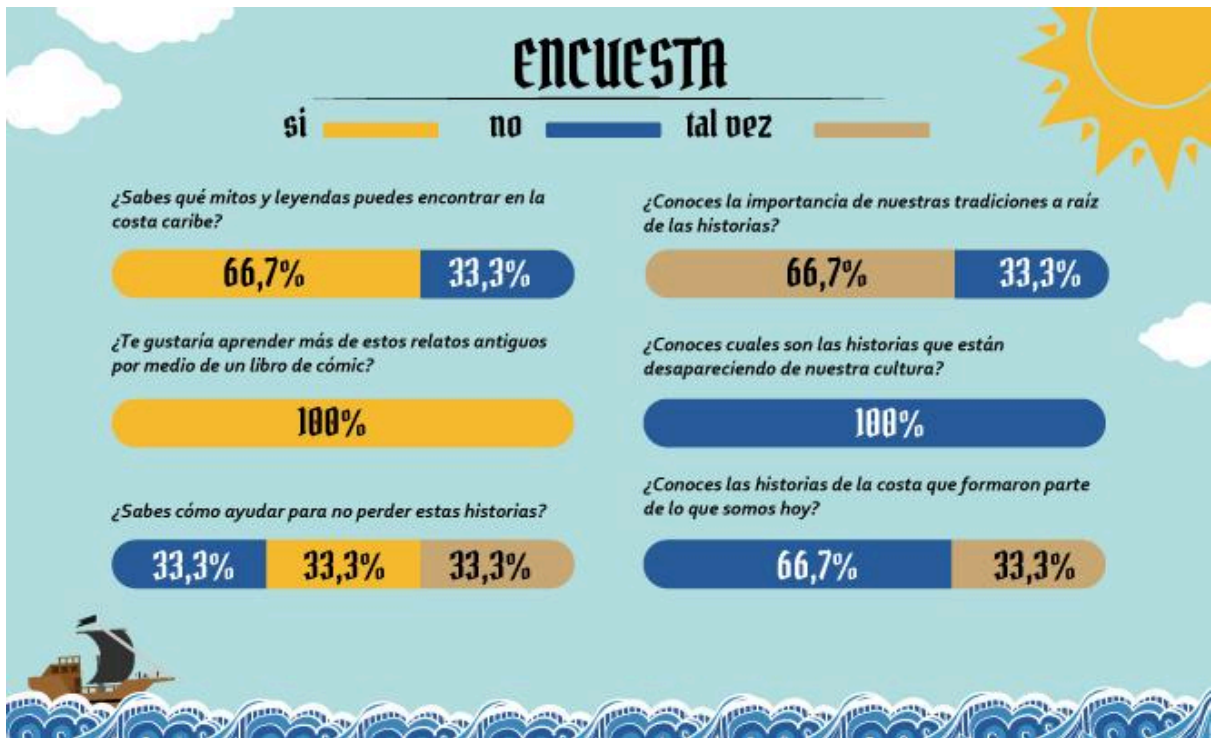


Figura 1. Infografía resultados de encuesta al público objetivo del proyecto, Elaboración propia (2024).

La información obtenida nos proporcionó una vista más amplia y detallada del conocimiento y los intereses del público objetivo con respecto a las historias que forman parte fundamental de nuestra cultura, esto es de mucho peso al momento de crear dichas historias, para lograr la mejor difusión desde el tipo de diagramación, el tipo de lenguaje y cómo captar el interés de los lectores.



Figura 2. Segmentación del público Objetivo del proyecto, Elaboración propia (2024).

Fase Definir

Una vez que se ha adquirido empatía con los usuarios, es hora de definir claramente el problema a resolver. Esta etapa implica sintetizar la información recopilada en la etapa de empatía para identificar patrones, puntos problemáticos y oportunidades de diseño. Es crucial porque establece la dirección del proyecto y asegura que los esfuerzos de diseño se centren en abordar los problemas reales de los usuarios.



Figura 3. Arquetipo del Usuario Elaboración propia(2024).

Siendo el perfil de usuario de Valeria Pelaez, podemos deducir que los jóvenes adolescentes poseen un vasto conocimiento en las en múltiples áreas de interés y cultura general debido a su gran curiosidad y accesibilidad a tecnologías avanzadas, aunque sí hay cierta deficiencia en la historia antigua de la región, yendo más a fondo a aquellas casi olvidadas a diferencia de las más conocidas y famosas.

Fase Idear

Aquí es donde se generan ideas para abordar el problema definido en la etapa anterior. Se fomenta la creatividad y la generación de soluciones innovadoras a través de técnicas como la lluvia de ideas (brainstorming), el pensamiento lateral y la construcción de prototipos rápidos. La importancia de esta etapa radica en explorar una amplia gama de soluciones posibles antes de comprometerse con una sola, lo que aumenta las posibilidades de encontrar una solución efectiva y creativa.

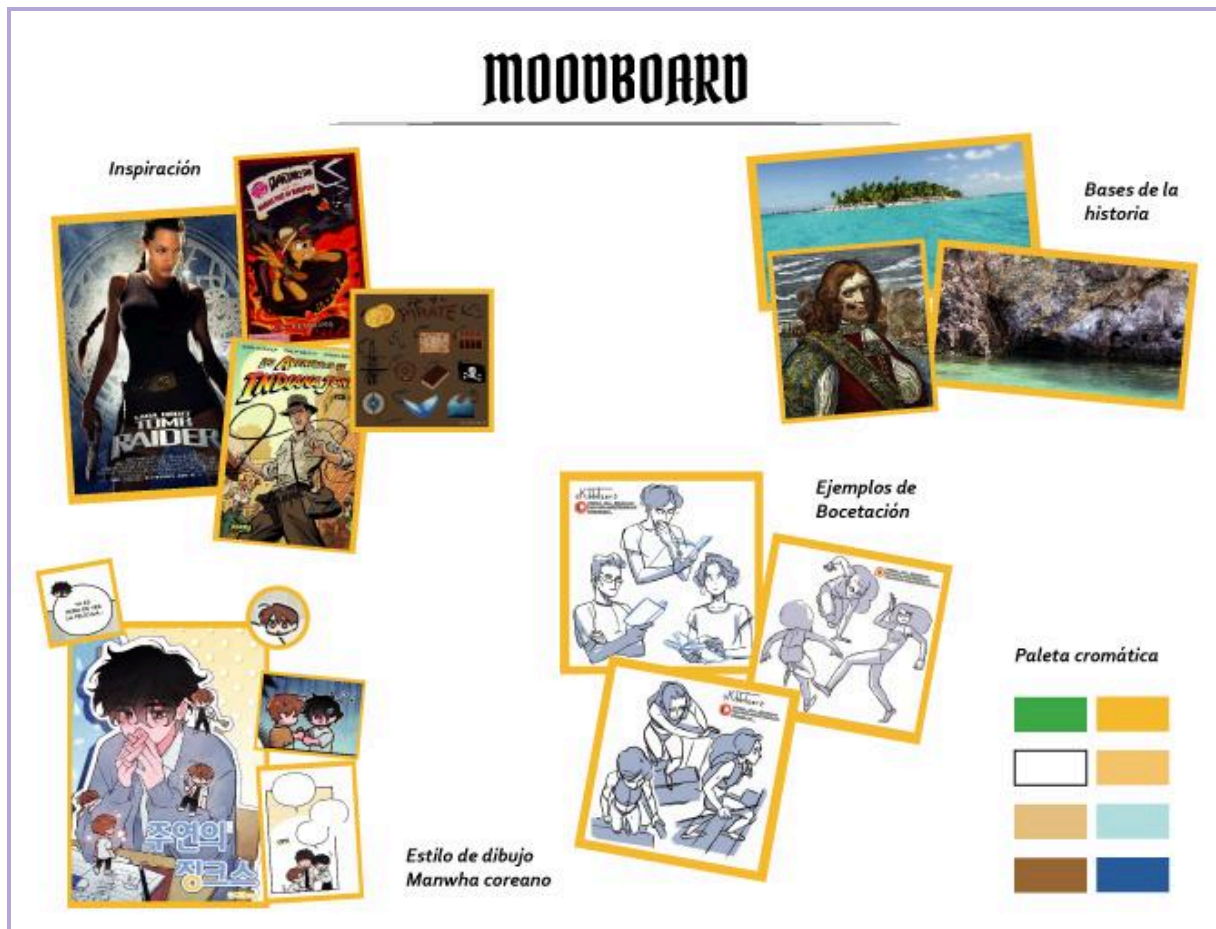


Figura 4. Moodboard, Elaboración propia(2024).

Se realizó un moodboard en el que aborda todos los bocetos y apoyos que se utilizaron a la hora de crear este proyecto, está cumpliendo la función de bitácora manteniendo un registro visual resumido de en qué nos inspiramos para lograr nuestros objetivos. Dando como resultado la creación de un cómic dónde se plasman las historias antiguas desde un punto de vista en el que el lector se sienta inmerso y entretenido en la lectura.



Figura 5. Moodboard Construcción del personaje. Elaboración propia(2024).

Fase Prototipar

En esta etapa, se crean prototipos de las soluciones ideadas durante la fase anterior. Estos prototipos pueden variar en complejidad, desde bocetos simples hasta prototipos funcionales de baja fidelidad. La importancia de prototipar radica en permitir que los diseñadores y los usuarios prueben y evalúen las soluciones de manera rápida y económica, lo que facilita la identificación de aspectos a mejorar antes de invertir recursos en el desarrollo completo del producto.



Figura 6. Presentación del prototipo del libro ilustrado *Elaboración propia (2024)*.

Fase Validación o testeo

En esta etapa, se prueba el prototipo con los usuarios para obtener retroalimentación sobre su funcionalidad, usabilidad y eficacia para resolver el problema definido. La retroalimentación recopilada se utiliza para iterar y mejorar el diseño antes de pasar a la implementación final. La importancia de esta etapa radica en validar las soluciones propuestas y asegurarse de que realmente cumplan con las necesidades y expectativas de los usuarios antes de lanzar el producto al mercado.



Figura 7. Testeo bosquejo. Elaboración propia(2024).

4.RESULTADOS

La aplicación del método Design Thinking en este proyecto ha demostrado ser efectiva para abordar el problema de preservar y difundir historias antiguas de la costa caribeña, especialmente entre los jóvenes adolescentes, como Valeria Pelaez, quienes muestran un interés enriquecedor en la cultura general pero presentan deficiencias en cuanto a conocimientos de la historia antigua de la región.

En la fase de Empatizar, se recopiló información valiosa mediante preguntas específicas que revelaron el interés del público objetivo en las historias ancestrales y la importancia de preservarlas. Este conocimiento profundo de las necesidades y deseos del usuario sirvió como base para el diseño de soluciones adecuadas.

En la fase de Definir, se estableció claramente el problema a resolver: la falta de conocimiento y difusión de historias antiguas menos conocidas de la región caribeña entre los jóvenes. Se identificó que, a pesar de la accesibilidad a la tecnología, existe una deficiencia en la comprensión de estas historias.

La fase de Idear demostró ser creativa y productiva, con la generación de un cómic como solución innovadora para abordar el problema identificado. El moodboard creado proporcionó una visión general de las inspiraciones y elementos utilizados en el proceso de diseño, lo que ayudó a mantener el enfoque en el objetivo final.

La fase de Prototipar permitió la materialización de la idea en un producto tangible, en este caso, el cómic. Esta etapa facilitó la evaluación rápida y económica de la solución propuesta antes de su implementación final.

Finalmente, en la fase de Validación o Testeo, se probó el prototipo con los usuarios para obtener retroalimentación sobre su funcionalidad y eficacia. Esta retroalimentación fue fundamental para realizar iteraciones y mejoras antes de lanzar el producto al mercado, asegurando así que realmente satisficiera las necesidades y expectativas del público objetivo.

CONCLUSIONES

El proceso de aplicación del Design Thinking en este proyecto ha resultado ser una herramienta valiosa para abordar la problemática de preservar y difundir historias antiguas de la costa caribeña entre los jóvenes, representados en este caso por Valeria Pelaez. A través de las diversas fases del Design Thinking, se ha logrado un enfoque centrado en el usuario que ha permitido comprender profundamente sus necesidades, deseos y desafíos relacionados con el conocimiento y la apreciación de estas historias.

El enfoque sistemático y centrado en el usuario del Design Thinking ha sido fundamental para el éxito de este proyecto. A través de la comprensión profunda del usuario, la generación de ideas creativas, la prototipación iterativa y la validación continua, se ha logrado desarrollar una solución efectiva y relevante para preservar y difundir historias antiguas de la costa caribeña entre los jóvenes, con el objetivo de mantener viva la rica herencia cultural de la región.

Referencias

- Agredo Vásquez, L, González González, S, Pérez Barrantes, C y Zúñiga Coral, A. (2017). El cómic como estrategia para el reconocimiento de la leyenda como manifestación del patrimonio inmaterial en Colombia. Fundación Universitaria Panamericana.
- Párraga, T. G. (2006). El cómic en los adolescentes. Estudio y práctica en el aula. Una propuesta de evaluación. Arte, individuo y sociedad, 18, 29-56.
- Lozano Huaripoma, D. (2022). Elaboración de un cómic de aventura usando elementos de la historia precolombina, para el interés en los jóvenes, Lima, 2022.
- "Historieta de aventuras". (s.f.). En Wikipedia. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_de_aventuras
- Pietri, A. U. (2003). Morgan y los piratas (No. 13). El Nacional.
- Delgadillo Pérez, D. M. (2016). El cómic: un recurso didáctico para fomentar la lectura crítica.
- Aldana, J. A. C. (2019). Del cómic a la novela gráfica: mutaciones editoriales de la historieta colombiana en el siglo XXI. Mitologías hoy, 20, 61-77.
- Rizo Ariza, J. M. La novela gráfica en Colombia, un panorama en desarrollo.
- Villa-Castro, T. M., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). El cómic como estrategia para fomentar la lectura comprensiva. CIENCIAMATRIA, 6(1), 485-511.
- Curiosamente. (2022, Octubre 9). ¿El mundo real necesita de la fantasía? YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?si=rxC9oKomrl-r4DVv&v=e5EyJu4lbfA&feature=youtu.be>
- Tovar, K., & Riobueno, M. C. (2018). El club de lectura como estrategia creativa para fomentar la lectura creativa en los estudiantes educación integral. Revista de Investigación, 42(94).
- Defelipe Polanco, N. Vampyr: una lectura histórica desde la fantasía.

- Curiosamente. (2021, diciembre 15). ¿Animación paleolítica? YouTube. https://www.youtube.com/watch?si=gF3SdOqIT4BYx67D&v=Ml_bno3B4Sx0&feature=youtu.be
- euroinnova international online education. Cuáles son los elementos de un cómic, Recuperado de <https://www.euroinnova.edu.es/articulos/escuelaiberoamericana/elementos-de-un-comic#:~:text=Est%C3%A1%20compuesto%20por%20vi%C3%B1etas%2C%20diferentes,o%20pensamientos%20de%20los%20personajes>
- Horacio German Garcia (2013), El cómic de aventuras y sus características recuperado de <https://es.slideshare.net/RobertoOtazu/el-cmic-de-aventuras-y-sus-caractersticas-horacio-german-garcia>