

CÓMIC



storyboard

INTRODUCCIÓN  
A LA  
ANIMACIÓN

Aprenderás, no solo a dibujar; también a escribir historias interesantes, a organizarte, realizarlo de principio a fin y a conocer tus derechos legales.

curso extraescolar de

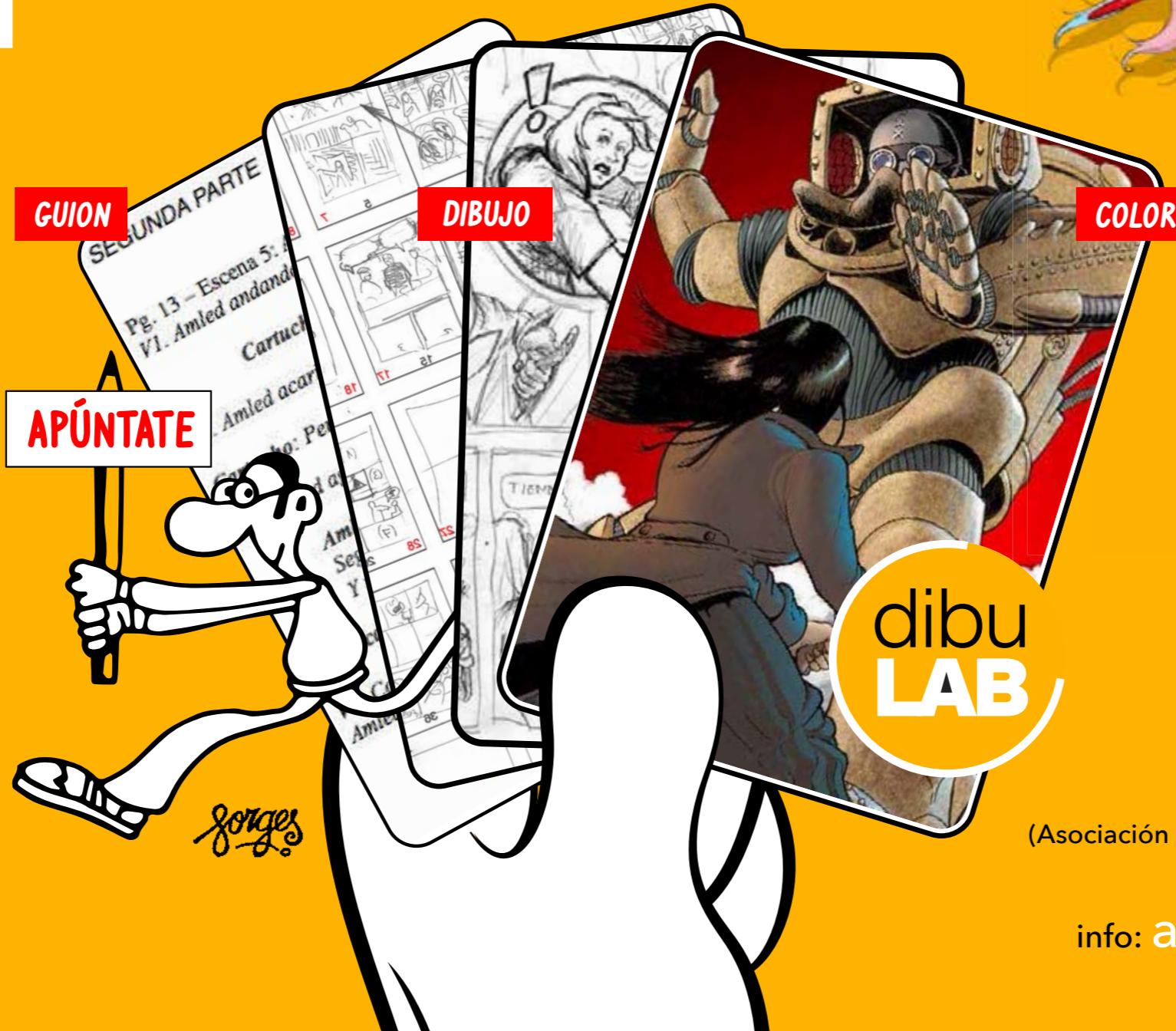
# cómic

creatividad + diseño + diversión + profesión

## Expresión gráfica

CURSO 2021-22

Octubre-Mayo



Miércoles  
16:00 a 17:30

realización: dibuLAB

(Asociación Cultural Fábula Dibujo y Juego)

organiza: AFA IES Forges

info: [afaiesforges.com](http://afaiesforges.com)



# Taller de Cómics (Expresión gráfica)

Proyecto para el  
IES Antonio Fraguas “Forges”

## Presentación

El presente documento es la presentación de los **Talleres de Cómics** del proyecto DIBULAB de la Asociación Cultural Fábula Dibujo y Juego, que desarrollamos desde el año 2002.

Con este proyecto queremos ofrecer nuestros talleres al Instituto Antonio Fraguas “Forges”, como actividad de **fomento de la lectura** y de **atracción a los centros públicos** a la población principalmente adolescente, además de tratarse de un centro cuyo nombre pertenece a una de las instituciones históricas del humor gráfico español.

3. Fundamentación de la elección del Proyecto
4. Objetivos
5. Población a la que se orienta el proyecto
6. Contenidos
7. Estrategias y actividades
8. Cronograma
9. Recursos materiales
10. Recursos humanos
11. Historial de cursos de cómic realizados
12. Contacto

# Fundamentos de la elección del Proyecto

El **cómic** es un arte a medio camino entre la literatura y la pintura, cuyo fin básicamente consiste en contar historias, pero añadiendo imágenes que hacen más fácil su lectura y asimilación por el lector. Esto no es una desventaja frente a la literatura pura, pues es el mismo sistema que usa el cine: historias contadas a través de una pantalla.

En la actualidad, además, muchos jóvenes son absorbidos por los videojuegos, quedando su imaginación limitada a lo que les ofrecen las máquinas, cayendo en un mero consumo de entretenimiento, impregnado, además, de violencia y competitividad, llegando en algunos casos a crear adicción.

**En el cómic, la pantalla son las viñetas.**

Desde hace ya siglos, los niños acceden más fácilmente a la literatura a través de los libros ilustrados y desde hace más de 100 años, los jóvenes lo hacen a través del cómic.



Comienzan con lecturas adaptadas a sus edades, que tratan de temas adolescentes, pero no hay que limitarse a dichos temas; existen infinidad de géneros, desde para niños y niñas, hasta para adultos, temas serios y trascendentes, de alta calidad.

Y lo más importante, el cómic está al alcance de todos, no requiere grandes desembolsos económicos, sólo la imaginación, la constancia, y pocos materiales: papel, lapiceros, rotuladores, etc. para crear las más variadas historias.

**Cualquier persona puede ser directora de su propia película de papel.**

En este curso podemos mostrar el camino para saber contar las historias propias o inventadas, humor o crítica, aventura o romance.

Y las herramientas las tienen ya en sus manos: solo lápiz y papel.

## 4

# Objetivos

## OBJETIVOS GENERALES

Atraer al público juvenil del instituto

Fomentar la creatividad y la necesidad de documentación.

Comprensión de la narrativa literaria y visual.

Ampliar el ámbito de lectura de los participantes. Mejorar las técnicas artísticas de los alumnos.

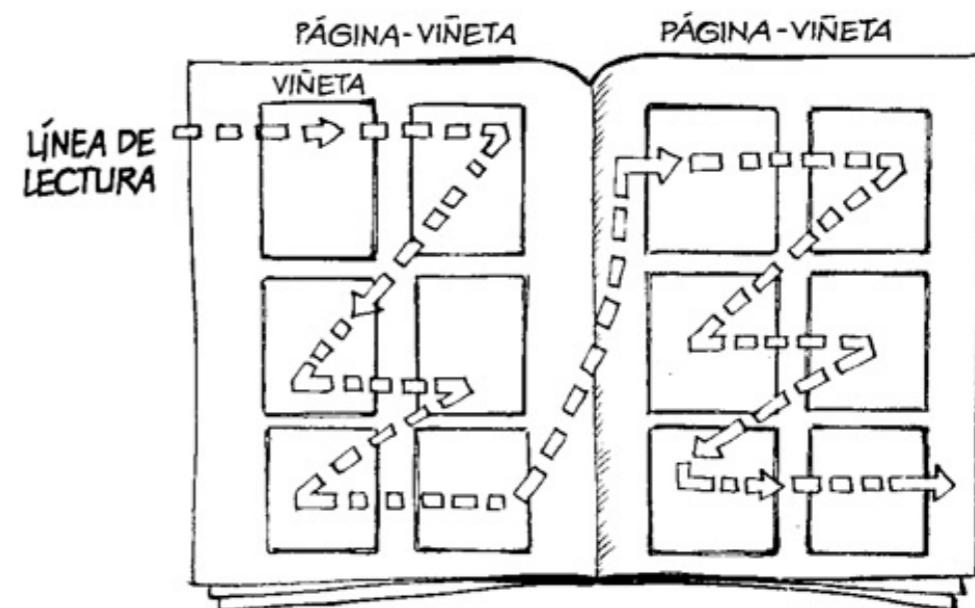
## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Aplicación correcta de las técnicas explicadas.

Aumento de la demanda de préstamo de obra de cómic.

Realización de una obra propia, de varias páginas.

Exposición de las misma en el centro de la Biblioteca.



# Población a la que se orienta el proyecto

## JÓVENES ALUMNAS/OS DEL INSTITUTO

A partir de los 12-16 años, los alumnos son capaces de analizar en profundidad técnicas de narración, desarrollar sus propias historias con cierta complejidad, realizar un guion técnico, realizar encajes, perspectiva, anatomía naturalista o estilizada, usar materiales gráficos correctamente, etc.

## CULTURA E IDIOMA

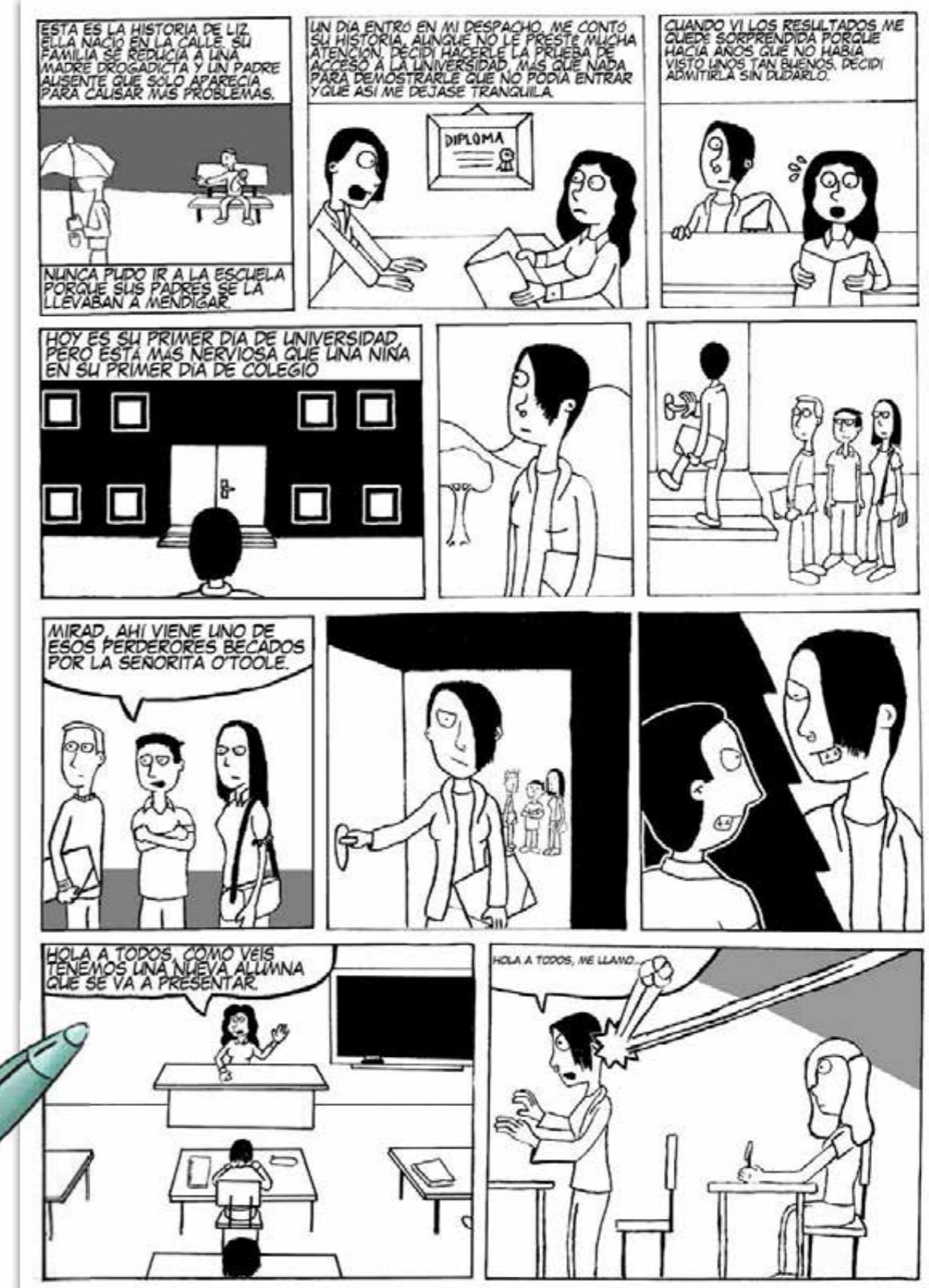
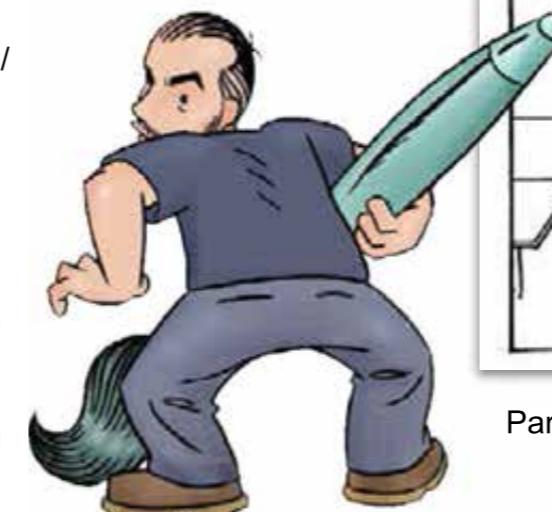
El cómic, al usar la imagen, y ser ésta un lenguaje universal, es apto para cualquier persona, independientemente de su nacionalidad, lengua y posición social y cultural.

El curso se haría principalmente en castellano, aunque se puede trabajar también en inglés, parcialmente.

## ESPECIAL

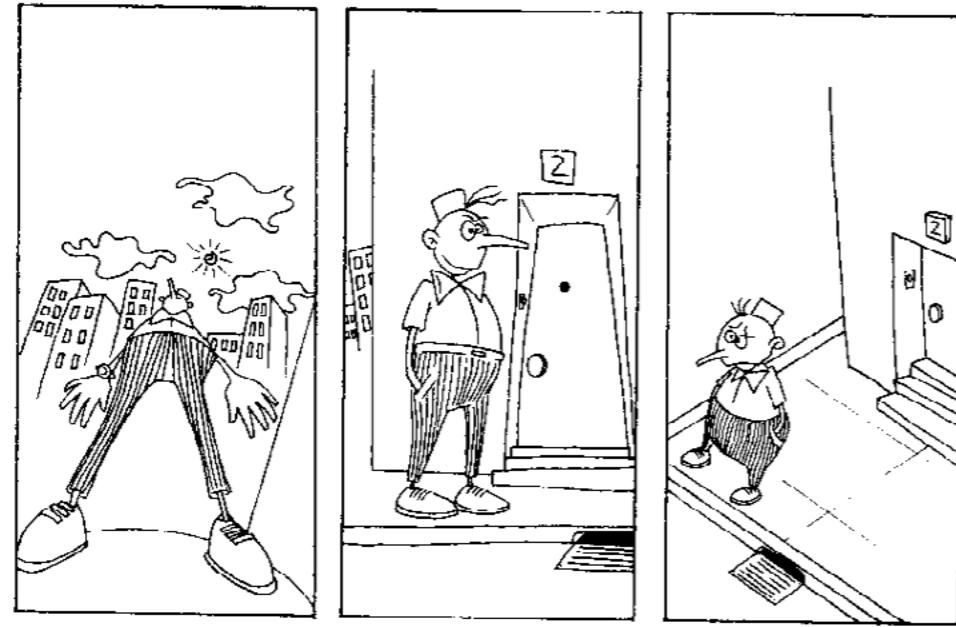
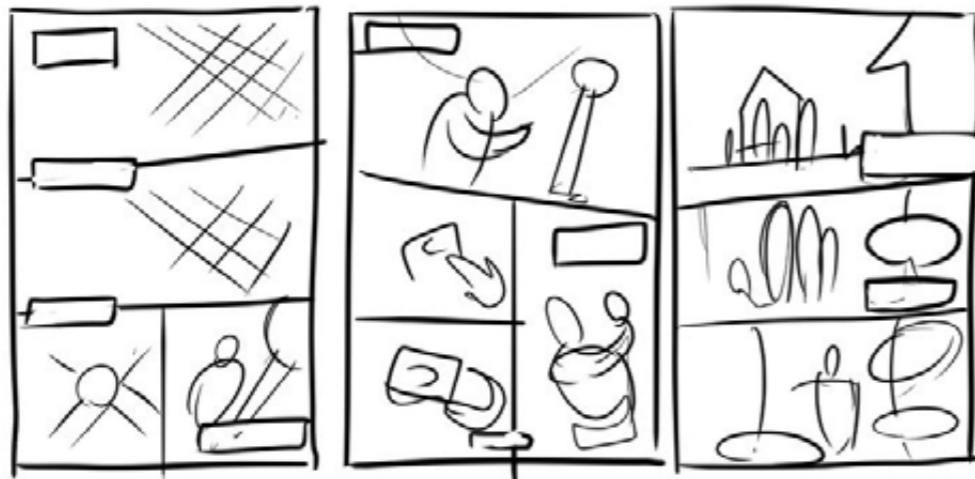
Por la naturaleza de la actividad, un taller de cómic puede adaptarse a personas con ligeras discapacidades, como el trastorno de espectro autista de bajo nivel, o Asperger, y otras circunstancias que se pueden estudiar con los especialistas.

En 2015 desarrollamos un curso adaptado para alumnas/os sordos, con alto contenido visual y la ayuda de una intérprete, y con satisfactorios resultados, alumnos alumnas están estudiando actualmente animación.



Parte de un trabajo de una alumna en un taller de cómic de la Asociación Fábula

**fábula**



## 6

# Contenidos

El programa del taller se adaptará según las características de los alumnos, pero podemos exponer un programa que es común para todos los talleres.

## EL DIBUJO FUERA DE LA VIÑETA

Anatomía, proporción, equilibrio, encaje. Expresión, movimiento, ropa, objetos.

## EL DIBUJO DENTRO DE LA VIÑETA

Posición de la “cámara”: planos, encuadres. Puntos de atención y equilibrio. Inserción de texto en la viñeta.

## NARRATIVA VISUAL EN EL CÓMIC

Creación y desarrollo de ideas. Planificación. El tiempo y el espacio. Paginación. Guión literario y técnico. Recursos narrativos.

## OTRAS APLICACIONES DE LA NARRATIVA GRÁFICA

Aplicación a la realización de *storyboard* para vídeo\*

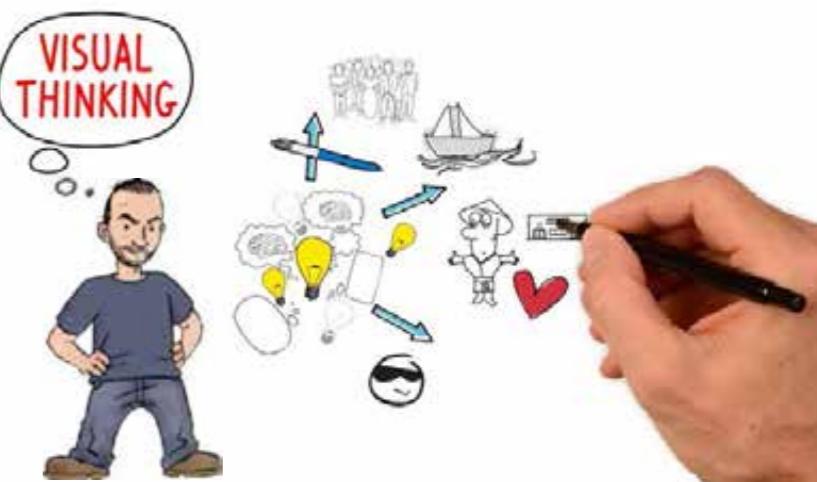
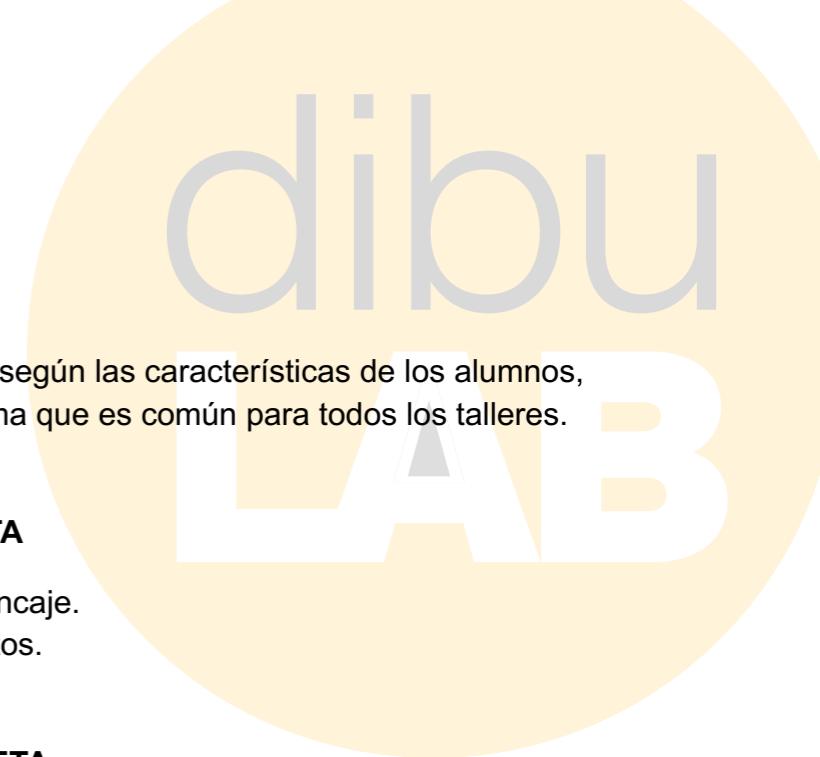
\*Podría colaborarse con la actividad extraescolar de Cine.

Aplicación al *Visual Thinking*, expresión de ideas y materias mediante el dibujo.

Introducción teórica a las técnicas de animación.

Revisión de conocimientos.

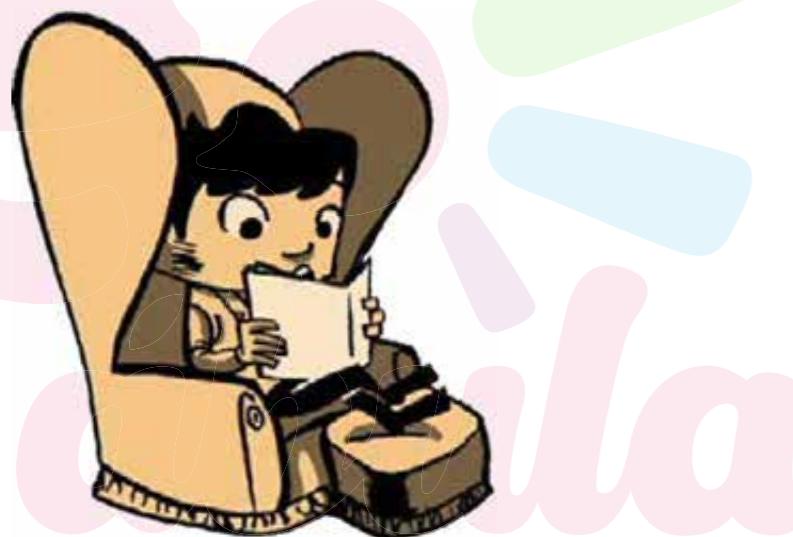
Exposición de trabajos realizados y posible publicación.



# Estrategias y actividades

Los talleres de cómic, al ser actividades realizadas en grupo, precisan de un tratamiento como cualquier otra actividad de animación, con dinámicas que fomenten el conocimiento entre los alumnos, colaboración y dinamización, pero también conllevan actividades individuales de análisis y desarrollo personal.

- A. Dibujo libre, para ver el nivel de los alumnos.
- B. Creación de personajes.
- C. Creación de una historia. Desarrollo de la misma.
- D. Ejercicios de dibujo básicas. Abocetado.
- E. Intercambio de guiones
- F. Dibujo del natural: objetos, formas geométricas.
- G. Dibujo del natural: figuras humanas
- H. Juegos estilo *Pictionary* o similares.
- I. Uso de materiales: lapiceros, tintas, pinceles, etc...
- J. Aplicación de la teoría del color.
- K. Simulación de movimiento.
- L. Recursos narrativos usados por los Maestros.
- M. Teoría y práctica de visual thinking.
- N. Teoría y práctica de storyboard.
- O. Teoría de técnicas de animación.



dibu  
A



Parte de un trabajo de alumnos en talleres de cómic de la Asociación Fábula

8

## Cronograma

La programación del taller será los miércoles lectivos del calendario escolar.

La duración de cada sesión será de hora y media, de 16:00 a 17:30.

**2021**

Octubre

**2022**

Enero

Abril

Noviembre

Febrero

Mayo

Diciembre

Marzo



# Recursos materiales

El material necesario para la realización de estos talleres es mínima. Lo único importante es un **aula** de un tamaño mínimo para el número de alumnos admitidos, mobiliario y consumibles.

El cómic no requiere de costosos equipos ni presupuestos desorbitados.

La imaginación de los alumnos es lo más valioso de estos talleres, ¡y eso nunca se podrá comprar!

Los **recursos humanos** (Monitores, profesores, artistas invitados, etc.) son proporcionados por la Asociación Fábula, cumpliendo con todos los requisitos previstos (**Certificado de Penales y seguro de Responsabilidad Civil**)

**Por supuesto, se mantendrán todas las medidas sanitarias protocolarias.**

## MATERIAL NECESARIO

### Mobiliario:

- Mesas Sillas.
- Pizarra o Pasa-páginas.
- Proyector o Pizarra-interactiva.

### Consumibles:

- Papel A2 (si es posible), Papel A3
- Lapiceros HB, Borradores, Sacapuntas...
- Rotuladores punta fina, Rotuladores punta media.
- Rotuladores punta gruesa (que no transpase).
- Reglas de al menos 40 cm de largo.
- Colores (lapiceros, rotuladores, etc).
- Material adicional (consultar con el monitor).

Estos son los materiales típicos, en caso de necesitar otra cosa se comunicará.



## Recursos humanos

Para la realización de estos talleres, contamos con multitud de profesores, que son así mismo autores de cómic profesionales. Su principal actividad es trabajar en exclusiva para el dibujo, en sus más amplias vertientes, desde cómic a storyboard para cine, pasando por ilustración publicitaria, diseño gráfico, web o videojuegos.

Los profesores que imparten nuestros talleres han sido (o siguen siendo) profesores en otras academias, como antiguamente en la Academia Manga-Spirit de Majadahonda o después en la Academia C10. Incluso alguno ha llegado a editar alguna publicación sobre teoría y práctica de la creación de cómics. Por ello se puede considerar una plantilla totalmente competente, que año tras año ofrece los mejores resultados.

Pero para esta actividad se cuenta principalmente con Guillermo Velasco Navarro, que vive en el barrio de Arganzuela, y persona con quien se ha contactado para solicitar esta propuesta, a través del padre de una alumna del instituto. Guillermo ha realizado multitud de actividades, desde simples actividades de una sola sesión, a cursos completos. Actualmente también realiza un curso de Diseño Gráfico en la academia METROPOLIS C.E.

Cuando la actividad lo requiere, adopta su personalidad “alter ego”, el Capitán Historieta, basado en el personaje del Capitán Haddock (como se muestra en las fotos), pero para actividades más formales no utiliza su personaje.

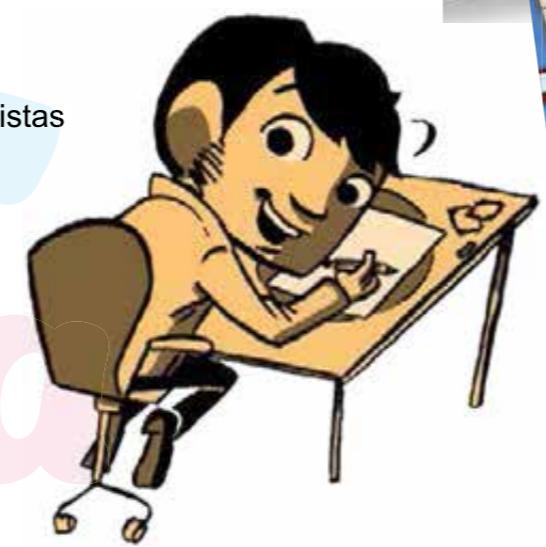
Dentro de las actividades que realiza la Asociación Cultural Fábula Dibujo y Juego, Guillermo desarrolla el proyecto DIBULAB, el “laboratorio de dibujo”, que es el que cubre este curso extraescolar en el instituto.



### Algunos Talleres\* impartidos por A. C. Fábula Dibujo y Juego

- 1999-2001 Actividades sobre cómic, no talleres.
- 2002 **Collado Villalba, hasta 2010 ininterrumpido.**  
Actividades en albergues, Rascafría.
- 2003 Navacerrada, Biblioteca Pública Municipal.
- 2007 **Bibliotecas Públicas Municipales del Ayto. de Madrid** (hasta 2010).  
Fundación Carlos de Amberes (también 2008).  
Cursos especiales en Salón Expocómic (varios años).
- 2010 Torrejón de Velasco, Villanueva del Pardillo (también en 2018).
- 2012 **Academia C10, hasta 2019**  
Colmenar Viejo.
- 2013 **FNAC y otros centros comerciales.**  
Villanueva de la Cañada (también 2015, 2018 y 2019).
- 2015 **Colegio Gaudem (Barajas), 6 meses.**
- 2016 **Collado Villalba, hasta la actualidad, ininterrumpido.**  
Taller de cómic en Hospital Niño Jesús.  
Fundación Tomillo, taller de cómic en inglés.  
Jornadas del Talento, en Rascafría.  
Semana cultural Colegio Parque de Lisboa, Alcorcón.
- 2017 El Escorial (Espacio de Fábula) 2017-2018.  
Fandom Collado Villalba 2017-2019  
(2020 cancelado por COVID).  
Colaboraciones con El Club de los Cuentistas en colegios.
- 2018 Boacómics, Boadilla del Monte.
- 2019 Centro de Juventud El Escorial.  
Tres Cantos ...

(\* listado no completo)



Oficina Municipal de los Adolescentes  
Calle Principal, 17  
España 91 890 91 71

CONCEJALÍA DE JUVENTUD  
juventud@elescorial.org



## Contacto



Gracias por el tiempo dedicado a nuestro proyecto.

Esperamos que esta actividad sea de interés para su asociación de familias, las alumnas y alumnos y sus madres y padres.

Estamos a su disposición para conocernos y para establecer las posibles condiciones de colaboración en el Instituto Antonio Fraguas “Forges”



Asociación Cultural  
Fábula Dibujo Y Juego

C/ Guillermo de Osma 17, bajo 3. 28045 Madrid

asociacionfabula@gmail.com

<https://asociacionfabula.blogspot.com>

<https://talleresdecomic.blogspot.com>



Laboratorio de Dibujo

[www.dibulab.com](http://www.dibulab.com)

Guillermo Velasco @dibulab

Whatsapp / Tel. 651529566