curso extraescolar de

cómic Y MANGA

CURSO 2022-23
Octubre-Mayo

creatividad + diseño
+ diversión + profesión

GUION · DIBUJO · COLOR

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

Martes
16:00 - 17:30

IES Antonio Fraguas 'Forges'

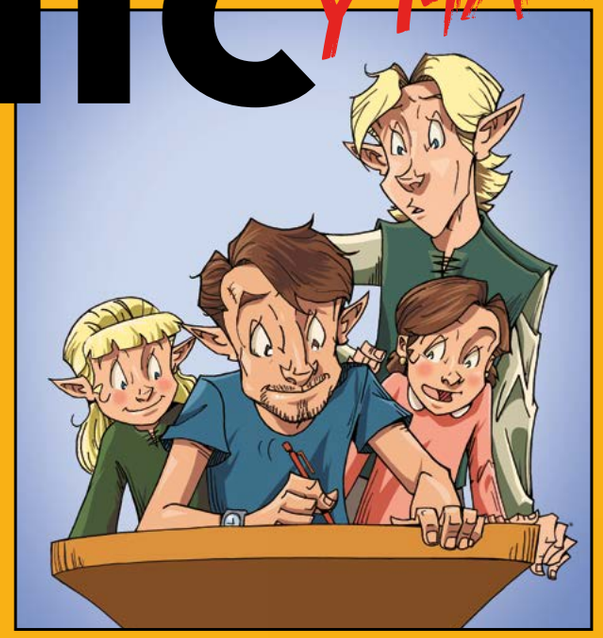
Organiza: AFA IES Forges

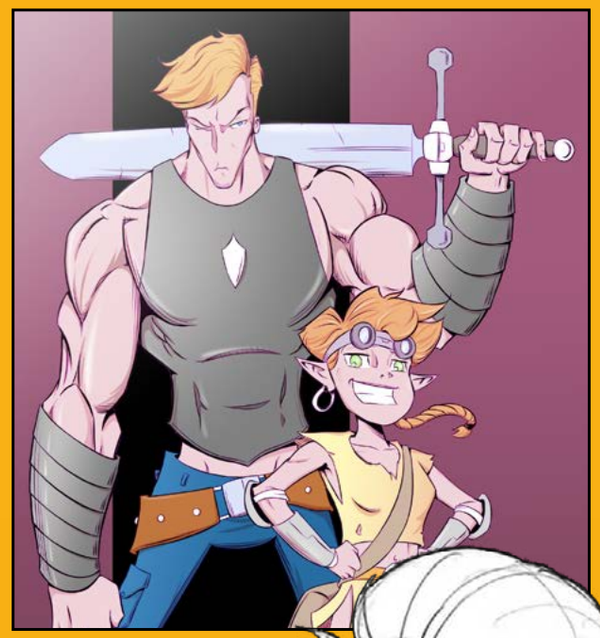
afaiesforges.com

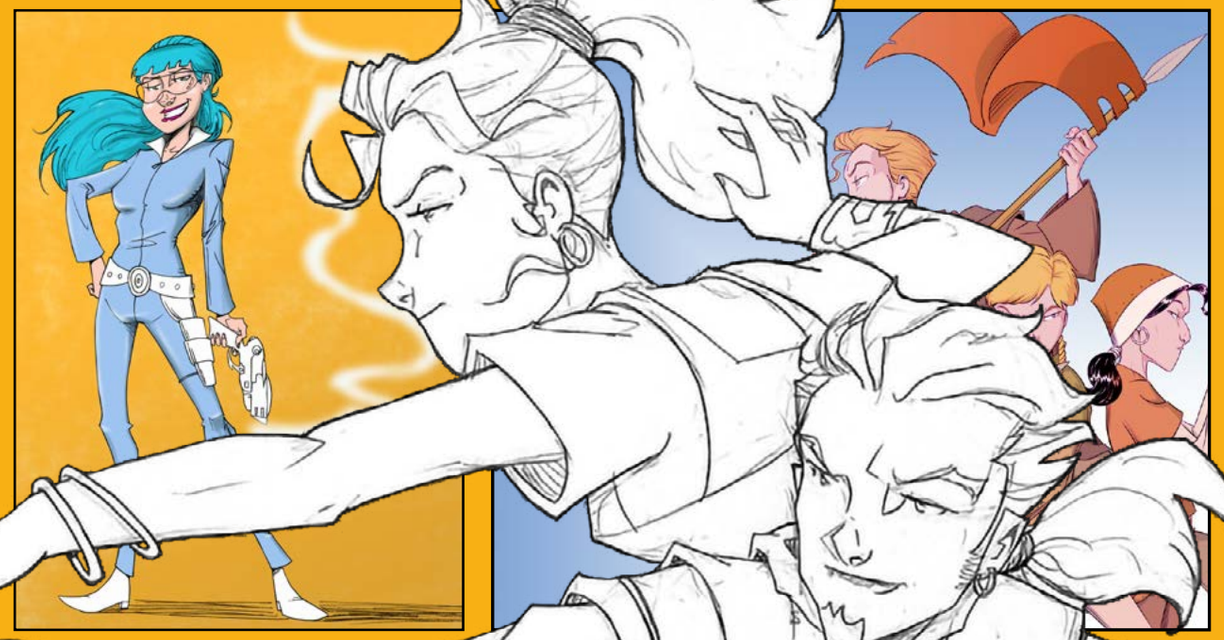
Realización: dibulab
(Asociación Cultural
Fábula Dibujo y Juego)

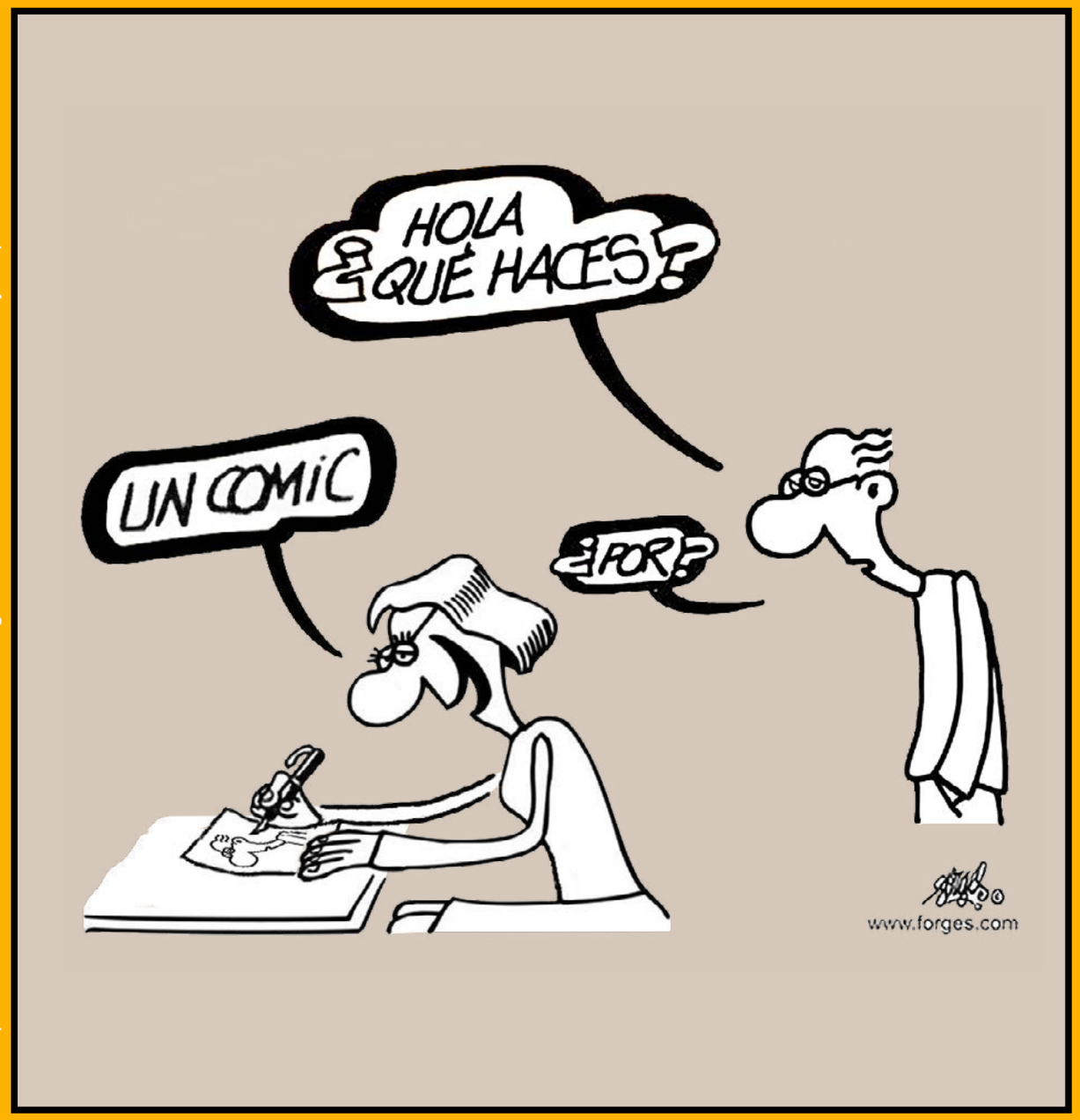
Con la colaboración de
Club de Ajedrez Blanco y Negro

Con el apoyo de la Asociación
de Autores de Cómic de España









Reinterpretación de una famosa viñeta de Forges, con elementos de otras suyas, por Guillermo Velasco

Curso Extraescolar de Cómic y Manga

(Expresión gráfica)

Proyecto para el
IES Antonio Fraguas "Forges"
2022-2023

Presentación

El presente documento es la presentación del **Curso Extraescolar de Cómic** 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

Asociación Cultural Fábula dibujo y juego

dibulab

3

Fundamentos de la elección del Proyecto

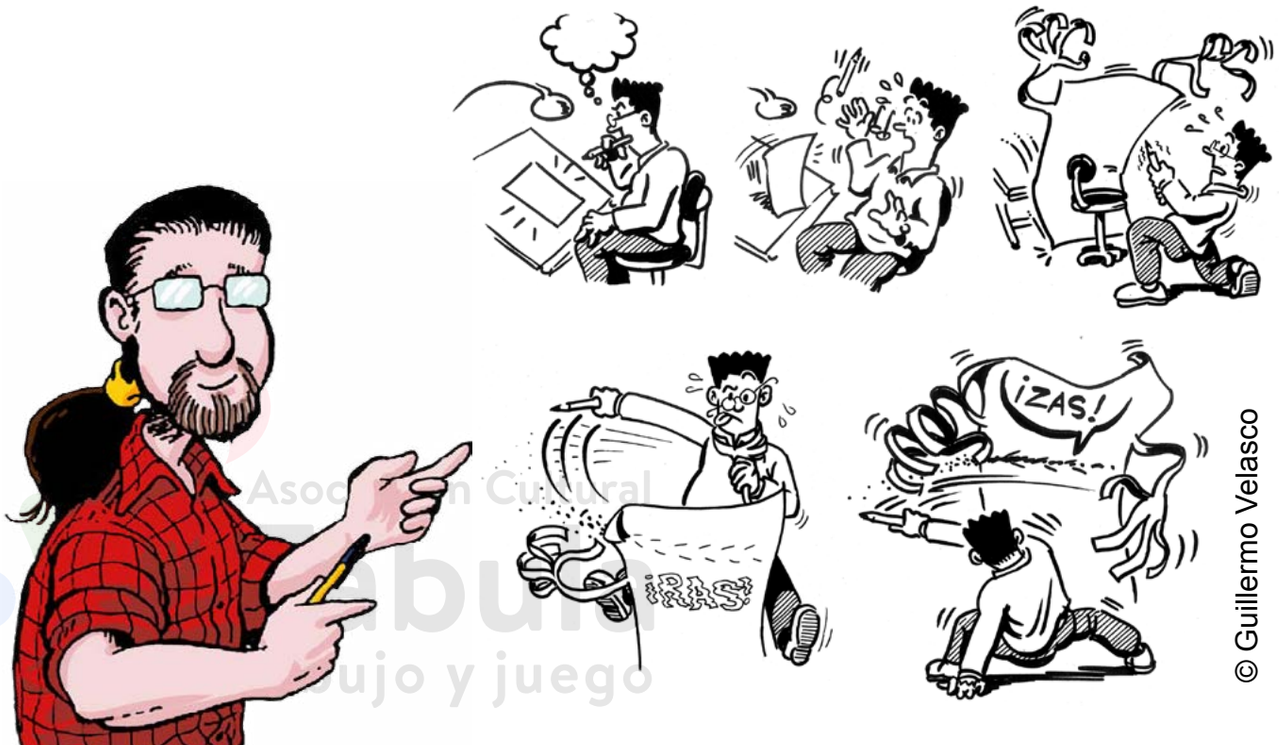
El **cómic** es un arte a medio camino entre la literatura y la pintura, cuyo fin básicamente consiste en contar historias, pero añadiendo imágenes que hacen más fácil su lectura y asimilación por el lector. Esto no es una desventaja frente a la literatura pura, pues es el mismo sistema que usa el cine: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

En la actualidad, además, muchos jóvenes son absorbidos por los vídeojuegos, 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.

© Marjaner Satrapi



© Guillermo Velasco

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

Fomentar la creatividad.

Comprensión de la narrativa literaria y visual.

Mejorar las técnicas artísticas de los alumnos.

Ampliar el ámbito de lectura y el interés por la documentación.

Conocer las salidas profesionales de esta rama artística.

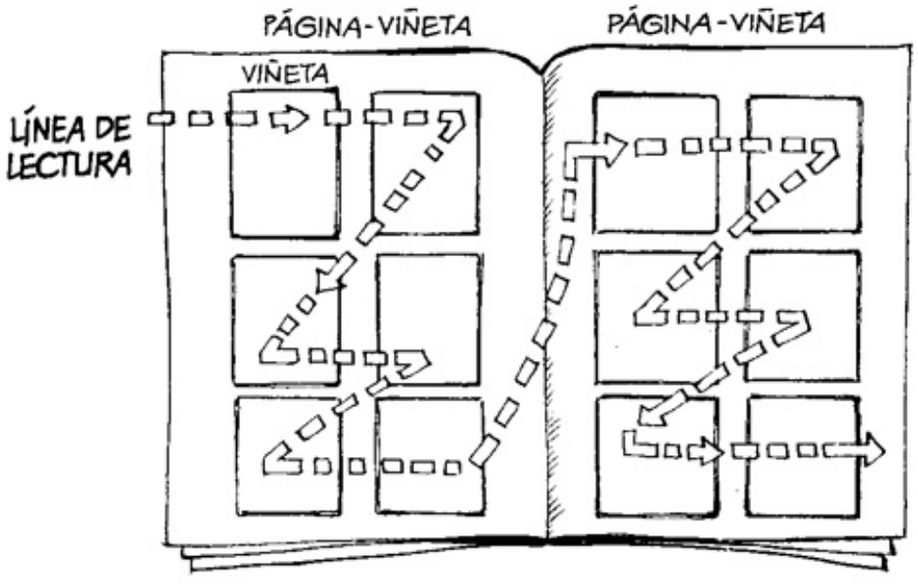
OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Aplicación correcta de las técnicas explicadas.

Aumento de la demanda de préstamo de obra de cómic.

Realización de, al menos, una obra propia, de varias páginas.

Exposición de las misma en el centro.



dibujo y juego

5

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 historia con cierta complejidad, realizar un guion técnico, realizar encajes, perspectiva, anatomía naturalista o estilizada, usar materiales gráficos correctamente, etc.

CULTURA E IDIOMA

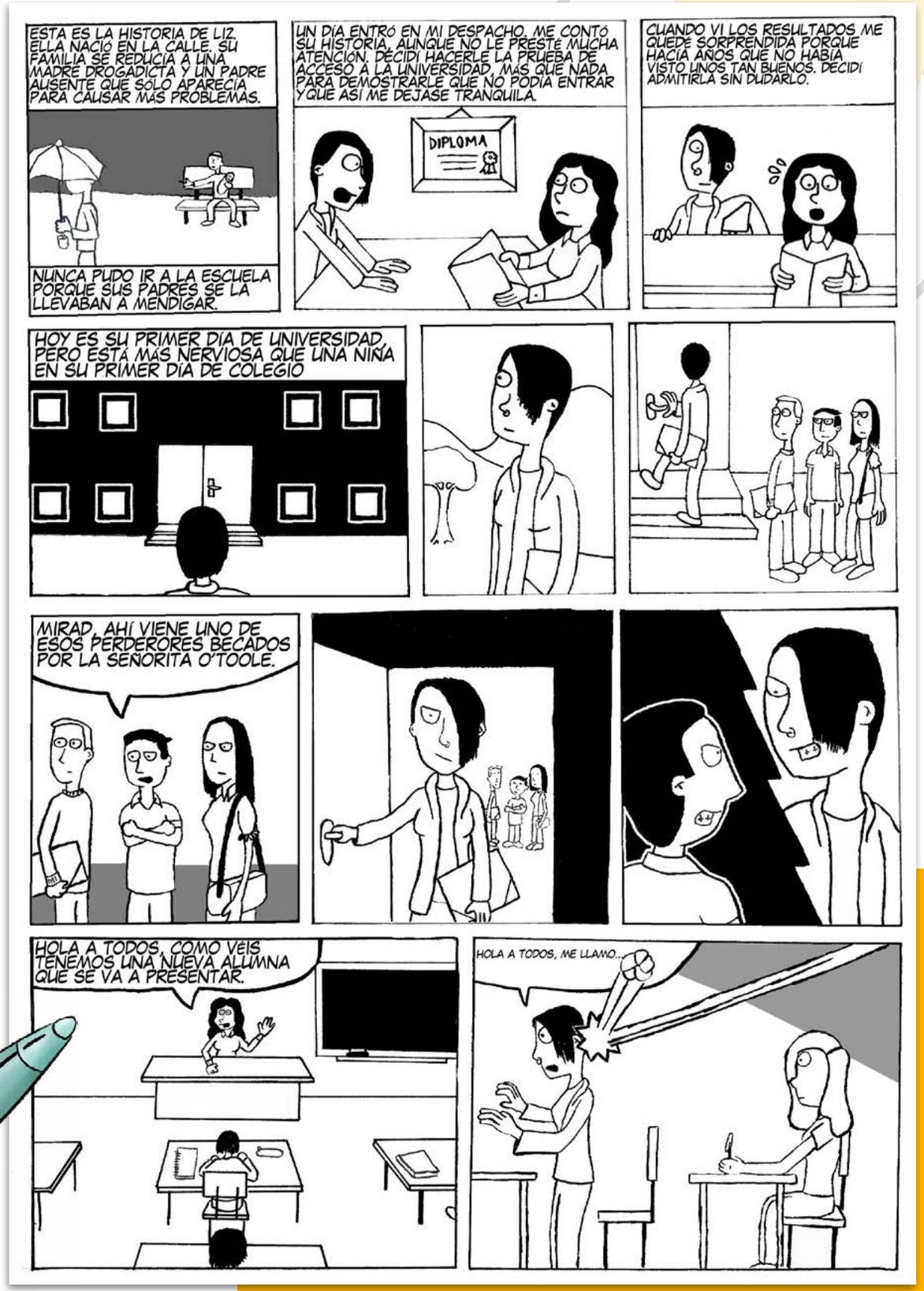
El cómic, al usar la imagen, y ser ésta un lenguaje universal, es apto para cualquier persona, independientemente de su nacionalidad, lengua y posición social y cultural.

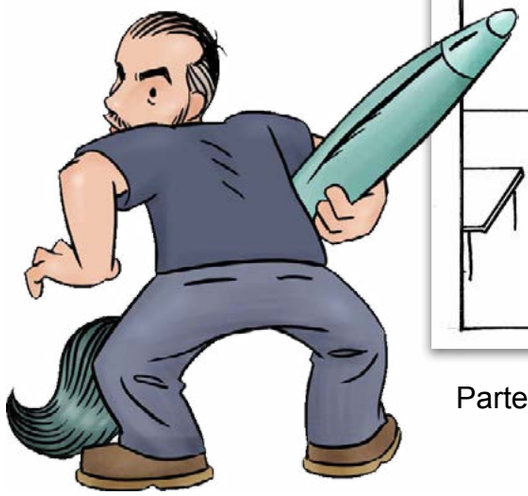
El curso se haría principalmente en castellano, aunque se puede trabajar también en inglés, parcialmente.

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.

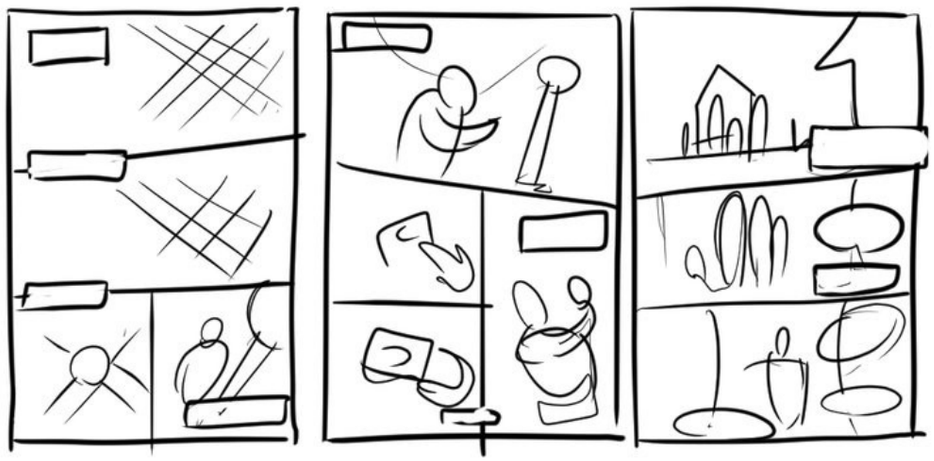
En 2015 desarrollamos un curso adaptado para alumna/os sordos, con alto contenido visual y la ayuda de una interprete, y con satisfactorios resultados, alumnos alumnos están estudiando actualmente animación.

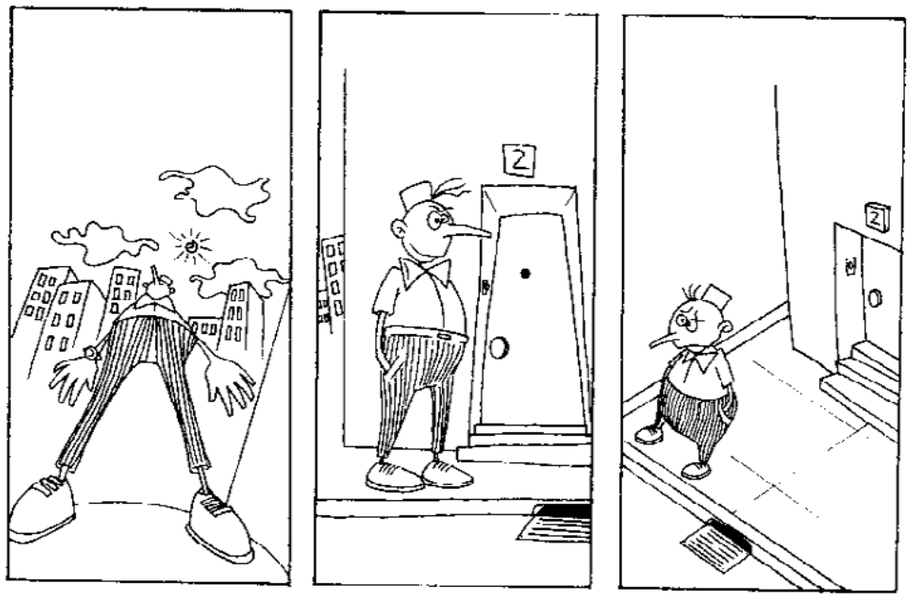




Parte de un trabajo de una alumna en un taller de cómic de la Asociación Fábula

Asociación Cultural Fábula dibujo y juego





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.

EVALUACIÓN

Revisión de conocimientos.

Exposición de trabajos realizados.

Si fuera posible, publicación
de las historietas creadas.

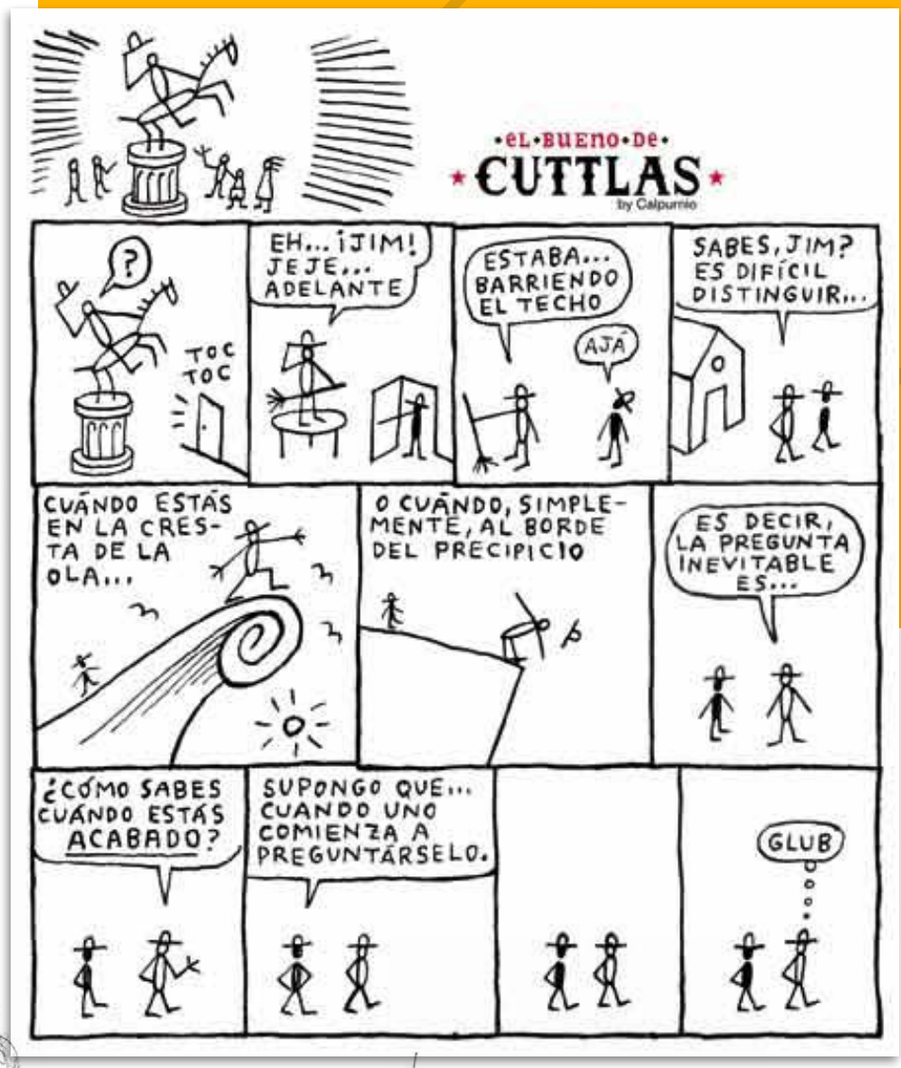
7

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. Ocasionalmente, juegos de dibujo (*Pictionary* o similares).
I. Uso de materiales: lapiceros, tintas*, pinceles*, etc...
J. Uso de tecnología digital para entintado y color**
K. Simulación de movimiento.
L. Recursos narrativos usados por los Maestros.
M. Teoría y práctica de storyboard.

* Materias en vías de desuso. ** Actualmente se utiliza más, pero requiere que cada alumno disponga de su propio dispositivo: una tablet con lápiz digital, y programas para ello. Todo eso se vería con los alumnos una vez empezado el curso.



© Calpurnio

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.

2022	2023	
Octubre	**Enero**	**Abril**
Noviembre	**Febrero**	**Mayo**
Diciembre	**Marzo**	

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

9

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.

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

Opcionalmente se puede consultar con las familias de los alumnos, si pueden disponer de una tablet con lápiz digital, para poder hacer ejercicios de entintado y color de forma digital, metodología cada vez más frecuente.

MATERIAL NECESARIO

Mobiliario (por parte del centro):

Mesas Sillas.

Pizarra o Pasa-páginas.

Proyector o Pizarra-interactiva.

Consumibles (por parte del centro):

Papel A4, ocasionalmente A3

Lapiceros HB, Borradores, Sacapuntas...

Consumibles (por parte del alumnado):

Rotuladores tipo Rotring, puntas fina y media.

Rotuladores punta gruesa (que no traspase).

Cartabón de 40 cm. de largo.

Colores (lapiceros, rotuladores, etc).

Material adicional (consultar con el monitor).

Opcionalmente:

Tabletas electrónicas con lápiz digital, por parte de las familias.

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

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

Asociación Cultural Fábula dibujo y juego

10

Recursos humanos

Guillermo Velasco, como Capitan Historietas

Francisco Maldonado

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 o para 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.

Los recursos humanos (Monitores, profesores, artistas invitados, etc.) cumplirán con todos los requisitos previstos (Certificado de Penales y seguro de Responsabilidad Civil, en colaboración con Club Blanco y Negro). Por supuesto, se mantendrán todas las medidas sanitarias protocolarias.

Para esta actividad se cuenta principalmente con **Guillermo Velasco Navarro**, que ha realizado multitud de actividades desde 2002, desde simples talleres de una sola sesión, a cursos completos, como el de Diseño Gráfico en Academia METROPOLIS C.E.

Como profesor sustituto disponemos de **Francisco Maldonado**, dibujante con varios cómics publicados (ver en https://www.tebeosfera.com/autores/maldonado_francisco_javier.html), entre otros:

Diversas historias cortas en publicaciones colaborativas desde 2013
Buffalo Bill y El Ultimo Dragón - 2020
Limbo 2021
Actualmente está creando dos historias online: **Bastardas** y **Dioses de Coastland.**

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 Boacómic, Boadilla del Monte.

2019 Centro de Juventud El Escorial.

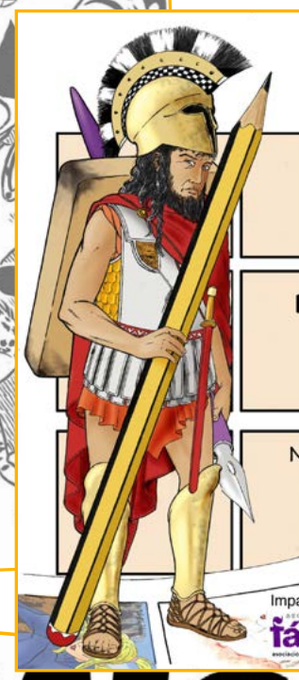
Tres Cantos...

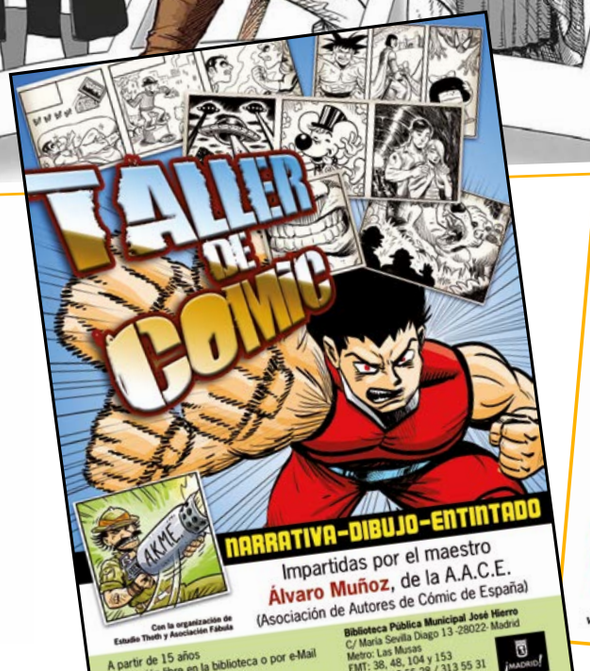
Colmenar Viejo ...

2022 Biblioteca Municipal Suárez de Puga, Guadalajara

Collado Villlaba, feria Movida Joven

(* listado no completo)





Asociación Cultural fábula dibujo y juego

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”

Créditos de personajes para este dossier:

1, 6 y 9: Francisco Maldonado

3 y 11: Ioannes Ensis

4, 7 y 10: Borja Yague

5, 8 y 12: Álvaro Muñoz

Textos y Diseño gráfico: Guillermo Velasco

Asociación Cultural Fábula dibujo y juego

Asociación Cultural Fábula Dibujo Y Juego

www.fabula.es

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

asociacionfabula@gmail.com
https://asociacionfabula.blogspot.com
https://talleresdecomic.blogspot.com

dibulab

Laboratorio de Dibujo
www.dibulab.com
Guillermo Velasco @dibulab
Whatsapp / Tel. 651529566