

ILUSTRACION



Y

COMICS

Taller de Ilustración y Cómic

ÍNDICE DE CONTENIDO

Programación del Proyecto

1. Introducción	3
1.1 Presentación de la entidad.....	3
1.2 Destinatarios.....	3
2. Fundamentos.....	3
3. Objetivos.....	4
Objetivos generales.....	4
Objetivos específicos.....	4
4. Metodología.....	5
5. Actividades y contenidos.....	6
6. TEMPORALIZACIÓN.....	7
7. LOCALIZACIÓN.....	7
8. RECURSOS HUMANOS.....	7
9. RECURSOS MATERIALES.....	7
10. RECURSOS ECONÓMICOS Y PRESUPUESTO.....	8

1. INTRODUCCIÓN:

El curso de cómic e Ilustración engloba todos los conocimientos necesarios para desarrollar tus habilidades como narrador de historias a través de un completo programa de contenidos. Llevado a cabo para enfrentarte al apasionante mundo de la narración visual de la manera mas sencilla y práctica posible.

Aprendiendo desde la base, todo lo necesario en anatomía, creación de personajes, iluminación, perspectiva, composición y narrativa para llevar a cabo tus proyectos.

El programa del curso esta diseñado con la finalidad de que cada alumno llegue a desarrollar sus propias paginas y tiras cómicas.

1.1 Presentación de la entidad :

Mi nombre es David Mansilla Torre, soy un dibujante con más de 6 años de formación. A través de un Bachillerato Artístico y Graduado en Bellas Artes por la universidad Complutense, donde me especialice en dibujo y escultura. Con un Máster en Modelado 3D. Mis clases serán completamente versátiles y accesibles para cualquier tipo de alumno. Tanto para introducir al dibujo y las artes gráficas a aquellos que acaban de comenzar a aprender sin conocimientos previos. Hasta para personas ya iniciadas en este tipo arte que desean alcanzar un nivel más profesional en su trabajo.

D.N.I : 54026628 L Número de la seguridad social: 241024983341

CIF : Pendiente de alta de autónomos.

1.2 Destinatarios :

Este curso va dirigido para jóvenes de de edades comprendidas desde los 12 a los 19 años.

- Posibilidad de dividir la actividad en dos grupos separados por edades de (12 a 15 años) y otro de los (16 a las 19 años) en función de la acogida que tengan las clases.

2. FUNDAMENTOS

Este taller nace del interés por formar parte de una propuesta innovadora para los jóvenes con inquietudes artísticas y las nuevas narrativas visuales. Para descubrir a los jóvenes el lenguaje tras la ilustración y el cómic, un campo de la cultura que generalmente ha sido de nicho y ampliamente excluido de los circuitos artísticos mayoritarios. Siendo su cara mas visible la de un producto comercial para vender o promocionar juguetes a los mas jóvenes, dentro del mundo de las nuevas series, videojuegos y franquicias de súper héroes que los avasallan por obtener su valorada atención.

Este taller busca otorgar de herramientas y conocimientos a los jóvenes para que puedan disfrutar y conocer mucho más de este genero artístico. Que los aspectos superficiales y comerciales dentro del mundo de las nuevas series o franquicias de las grandes plataformas multimedia.

Con una enseñanza artística práctica con metodologías inclusivas , que planteen un aprendizaje cooperativo y solidario entre los jóvenes. Apoyando a su vez al rendimiento escolar mejorando el conjunto de las aplicaciones lingüísticas y visuales que les permitirán descubrir las artes gráficas . Incentivando la creación de un nuevo espacio de participación en el I.E.S Margarita Salas. Haciendo de este taller mucho más que una mera introducción a las técnicas básicas del dibujo , siendo un puente para descubrir el lenguaje de la viñeta y la novela gráfica.

3. OBJETIVOS

Generales :

Desarrollo de la creatividad por medio de propuestas de trabajo que les hagan conocer y explorar nuevos referentes artísticos. Dotándoles de una cultura visual que les ayude a cuestionarse las imágenes que observan a diario en sus series de dibujos, cómics, videojuegos, películas y publicidad. Tratando de generar un espíritu crítico y reflexivo de todo aquello que observamos continuamente en las pantallas que nos rodean.

Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo con la creación colaborativa de relatos e ilustraciones. Para enseñarles a exponer correctamente sus propias ideas y debatirlas con sus compañeros de forma constructiva. De modo que puedan aprender a desarrollarse de forma conjunta, enseñándoles que siempre debe haber cabida para todas las voces.

Adquiriendo conocimientos sobre teoría de la luz, psicología del color y narrativa visual. Dándoles a conocer los valores compositivos más importantes y el simbolismo de las formas.

Con una introducción al dibujo, enseñándoles a comprender los volúmenes, proporciones y técnicas de perspectiva propias de las artes gráficas. Para un mayor desarrollo de su visión espacial.

Introducción a la escritura de guion en el cómic como medio literario e intercultural. Siendo este un elemento exportador de la estética y narrativa propia de cada cultura. Mostrando los principales estilos del noveno arte, el americano, el europeo o franco-belga y el manga japonés.

Además de la creación del texto y la imagen como un elemento único e indivisible de la narrativa.

Específicos:

- Escuchar y comprender información general y específica de textos, imágenes u explicaciones orales en situaciones comunicativas variadas, adoptando una actitud respetuosa y de cooperación.

- Leer y comprender textos e imágenes diversas, de acuerdo a las capacidades e intereses del alumnado con el fin de extraer información general y específica, para utilizar su lectura como fuente de información y objeto de debate para las clases.

- Desarrollar autonomía en el aprendizaje, reflexionar sobre los propios procesos de creación y transferir a sus proyectos estrategias de comunicación adquiridas en el taller. Evitando errores comunes del dibujo y estereotipos culturales perpetuados en la mayoría de sectores de la comunicación audiovisual.

- Tener una actitud positiva y receptiva con el aprendizaje. Respetando tanto los materiales como el entorno en el que se desarrollarán las clases.

- Fomentar las capacidades sociales y afectivas entre compañeros a través del rechazo a la violencia, los prejuicios y los comportamientos sexistas. Por una vía pacífica y dialogada de los conflictos que puedan tratarse.

4. METODOLOGÍA

Educativa :

Todo el desarrollo del taller esta basado en la búsqueda de la motivación y el desarrollo personal de cada alumno partiendo desde el cuestionamiento de sus referentes visuales cotidianos hasta el conocimiento de nuevos horizontes artísticos que les permitan expresarse en sus propias palabras .

Presentando los contenidos con ayuda de ejemplos extraídos de sus propios intereses audiovisuales proyectados por ordenador. Acompañados de explicaciones prácticas, dibujando de forma conjunta a los alumnos para poder resolver sus dudas de forma personalizada. En busca de que aprendan a compartir su propia perspectiva en un espacio abierto al dialogo .

Con actividades que les propondrán objetivos a desarrollar bajo sus propios términos. Aprendiendo a asumir responsabilidades e identificar sus propios intereses. Teniendo que gestionar su tiempo de trabajo durante el taller para realizar aquello que deseen relatar.

Se fomentaran las dinámicas de grupo realizando lluvias de ideas y proyectos conjuntos. Para que deban exponer frente al resto de la clase sus ideas personales, además de las historias que vayan a plasmar en el papel. Organizando el turno de palabra y sus intervenciones de forma individualizada, para que aprendan a respetarse y practiquen la escucha activa de sus compañeros. Aprendiendo de forma inherente a valorar el debate y el dialogo como fuente de inspiración, aprendiendo de sus propios compañeros.

Haciendo especial incidencia sobre la empatía, las formas de expresarse y el cuestionamiento respetuoso y constructivo del trabajo ajeno. Para poder generar un clima de aceptación y seguridad.

Organizativa:

La metodología organizativa del proyecto persigue el desarrollo de tres campos de la comunicación de los alumnos por medio de supuestos prácticos.

Comenzando por la comunicación oral , trabajando dinámicas de grupo que estimulen su creatividad y capacidades de improvisación . Promoviendo les ha cuestionarse entre si sobre los relatos expuestos.

El segundo campo de la comunicación a desarrollar y más importante. Es el lenguaje visual, por medio de las técnicas propias del dibujo y las artes gráficas. Dotándoles de conocimientos sobre la composición, psicología del color y los principales estilos gráficos. Para ello se hará uso de multitud de ejemplos extraídos de sus series, películas y videojuegos favoritos. Analizándolos para favorecer que aprendan a mirarlos desde una nueva perspectiva, valorando el factor artístico y narrativo que hay detrás de cada obra. Mostrando les sus apartados gráficos y de diseño desde los que se genera todo su arte.

Por ultimo pero no menos importante , trataremos de desarrollar la expresión escrita en torno a la imagen. Con la creación de diálogos e historias. Para que comprendan los elementos necesarios para crear una correcta narración. Llevándoles a profundizar en la creación de una premisa , un nudo y un desenlace. Junto con el desarrollo de sus personajes, definiendo los distintos tipos de arquetipos y personalidades.

La metodología en la que estarán dispuestas las diferentes actividades y ejercicios. Les permitirán desarrollar progresivamente estas tres vías de la comunicación asumiendo distintos roles creativos en cada una de ellas. De esta forma aprenderán a valorar sus destrezas y conocer aquellos campos en los que tengan un menor dominio de la materia, permitiéndoles investigar y desarrollarse en sus propios términos de expresión sin un marco de contenidos limitante.

Mecanismos de evaluación:

En este taller habrá un modelo de evaluación continua, en el que se valorara el aprendizaje individual de cada alumno en base a sus propias capacidades y su mejora desde el comienzo del taller hasta el final del mismo. Este proceso de aprendizaje de los alumnos, se tratará de forma pormenorizada y personalizada. Aprovechando el reducido tamaño del grupo para adaptar el programa de contenidos en función de las necesidades e intereses de sus integrantes. Implicando les de forma directa con el desarrollo del proyecto.

Al finalizar el taller se hará entrega de una encuesta con preguntas tipo sobre las actividades realizadas para que los alumnos evalúen la calidad del instructor y de la materia explicada. Para tomar en consideración sus críticas u opiniones para futuras actividades. Estos datos serán recogidos en la posterior memoria realizada al terminar el proyecto.

5.ACTIVIDADES Y CONTENIDOS:

Figura y Proporción humana:

Estudio de la anatomía humana.
Cabeza y expresiones.
Manos y pies.
Lineas de acción y movimiento.

Anatomía animal:

Cuadrúpedos.
Aves y reptiles.
Peces y anfibios.

Iluminación:

Estudio de valores y tonos.
Reflejos y proyección de sombras.

Composición de escena:

Sección áurea.
Teoría de tercios.
Creación de entornos.
Dibujo de elementos naturales.
Dibujo de elementos urbanos.
Dibujo de Texturas.
Diseño de criaturas.
Diseño de vehículos.

Cómic Americano:

Diseño y creación de Súper héroes.
Desproporción Anatómica estilizada.
Planos aberrantes y dinámicos.
Narrativa épica y súper heroica.
Distribución de página americana.

Cómic Manga:

Estilización de personajes.
Diferenciación de géneros manga.
Creación de personajes fantásticos.
Anatomía expresiva.

Cómic europeo/ francobelga:

Caricaturización de personajes.
Narrativa europea.
Composición minimalista del espacio.
Aglomeraciones y horror vacui.
Humor y comedia visual.

Narrativa visual:

Composición por planos y su ritmo narrativo.
Diálogos y textos.
Espacio negativo de la imagen y Onomatopeyas.
Composición de paginas y viñetas.

Desarrollo de guion:

Historia principal.
Presentación, nudo y desenlace.
Puntos de inflexión.
Subtramas y personajes secundarios.

Técnicas de color y entintado :

Técnicas al agua con acuarelas .
Tramas y sombreado con tintas.
Psicología del color y paletas de color.
Creación de bocetos previa al arte final.

Perspectiva:

Equidistancia
Correlación de alturas.
Profundidad de campo.
Diseño de vestuario.

Lugar : Las actividades se desarrollaran de forma completa durante la duración de las clases en el espacio cedido por el I.E.S Margarita Salas.

Como se desarrollará la sesión : Las sesiones de trabajo se desarrollaran con una pequeña introducción teórica y explicativa hacia la actividad a desarrollar durante el resto de la clase. Las actividades serán fundamentalmente prácticas tratando el dibujo desde diversas perspectivas.

Desde el uso de objetos cotidianos para recrear escenas del natural que usaran como modelos, hasta referentes populares proyectados durante las clases .

A su vez se les enseñara a reconocer y entender el volumen enseñándoles a crear pequeñas piezas de plastilina o masilla en las que deberán modelar sus propios maniqués , reconociendo con sus propias manos los volúmenes y las formas para luego volcarlos sobre el papel.

De esta forma usaremos técnicas propias del modelado o la escultura para ayudarles a entender mejor el dibujo.



Tras finalizar el taller se trataría de organizar y acordar con el centro I.E.S Margarita Salas, una posible exposición colectiva o concurso de cómic e Ilustración entre todos los participantes del taller que deseen participar. Las bases de dicha exposición o concurso quedaran pendientes de convenir durante el transcurso del curso 2021/2022, con la organización del I.E.S Margarita Salas.

6. TEMPORALIZACIÓN:

El taller se desarrollara en sesiones de 90 minutos por semana. Todos los “miércoles” de 16:00 hasta las 17:30. El Horario y el día podrían variar en función de las necesidades del I.E.S Margarita Salas.

Dando comienzo de forma conjunta al horario escolar del centro de estudios. Estas fechas y horarios pueden variar según la disponibilidad y necesidades del I.E.S Margarita Salas, así como del horario escolar de los posibles alumnos.

7. LOCALIZACIÓN:

Proyecto creado para ser realizado en el aula asignada por el centro de estudios, con un máximo de participantes fijado en función de las normativas de seguridad vigentes para el próximo curso escolar 2021/2022.. Cumpliendo con las normativas de seguridad y prevención en base al protocolo de actuación del covid en el centro .

- Calle María Teresa León, 1, 28220 Majadahonda, Madrid .

8. RECURSOS HUMANOS

David Mansilla Torre, como profesor e instructor del material y contenidos a impartir para un número de entre 10 y 20 alumnos según el espacio asignado y la normativa covid vigente para el curso 2021/2022, solicitado.

David Mansilla Torre D.N.I : 54026628L

En el caso de que se inscriban mas de 10 alumnos a participar, se pondrá contar con la ayuda y soporte de un monitor de tiempo libre titulado para ayudar con el taller.

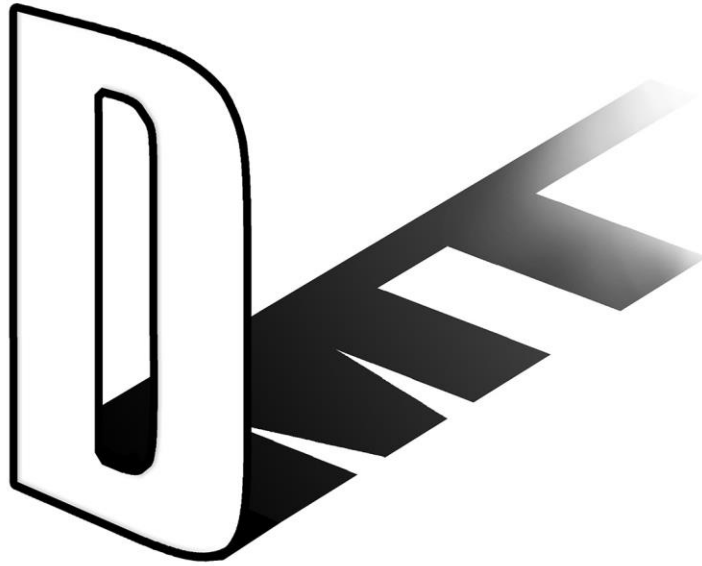
Jose Luis Molero Cárdenas D.N.I : 50338318N

9. RECURSOS MATERIALES

Materiales :


Material	Precio Estimado
Paquete Papel A4	2,70 €
Pinceles Acuarelables.	8,00 €
Tintas	6,00 €
Acuarelas	20,00 €
Total	36,70 €

- Uso del proyector y de un ordenador portátil personal o cedido por el I.E.S Margarita Salas para facilitar la explicación de los contenidos del curso en caso de que sea necesario.



 **Instagram:** <https://www.instagram.com/d.m.t1995/>

 **Linkedin:** <https://www.linkedin.com/in/david-mansilla-torre-8129741b7/>

 **Gmail:** davmantorre@gmail.com

 +34 677 856 311

A stylized signature of 'DMT Torre' in black ink, with a blue horizontal brushstroke behind the letters. The 'D' is large and the 'M' and 'T' are smaller and more fluid.

DAVID MANSILLA TORRE