

TALLER EXTRA-ESCOLAR



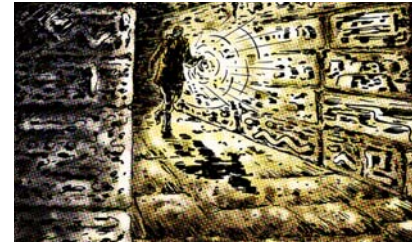
POR FRANCIS DÍAZ FONTÁN

ÍNDICE

- OBJETIVOS
- CONTENIDOS
- PROGRAMA, ESTRUCTURA, Y DURACIÓN
- O ES DIVERTIDO, O NO VALE
- SOBRE MÍ
- AGRADECIMIENTOS

OBJETIVOS BÁSICOS DEL TALLER

El cómic, dentro de las artes nacidas en el S.XX (oficialmente, ya que hay referentes de arte secuencial muy anteriores, e incluso los jeroglíficos egipcios o las pinturas rupestres compartían una intención narrativa similar, y, aunque no son antepasados directos, sí pueden considerarse “proto-cómics”)...



... se precia de unir artes y disciplinas humanas (tanto creativas como de otros ámbitos) muy diversas, como la ilustración, el arte de contar historias, la organización de equipos (en un género en que los profesionales que dibujan, los que entintan, los que colorean, los maquetadores, letristas y rotulistas funcionan por separado, pero unidos por un proceso de producción en cadena, la organización de equipos humanos es fundamental), el marketing (además del PVP, algo muy marginal a la hora de rentabilizar el producto impreso, se necesitan ingresos de publicidad para poder obtener beneficios en las revistas de publicación periódica), y el proceso editorial (desde

OBJETIVOS BÁSICOS DEL TALLER

la maquetación hasta la labor de impresión), lo que supone una materia muy completa para el desarrollo de los jóvenes a muchos niveles.



La intención del curso es que el alumno, en ámbito y horas extra-curriculares, desarrolle un tipo de aprendizaje basado (principalmente, aunque no de forma exclusiva) en la **estimulación del lado derecho del cerebro**, y, con ello, además de aprender disciplinas artísticas y creativas muy completas, en que se unen las artes plásticas, la narrativa literaria, y la comunicación, relaje su mente de las actividades de su vida académica, basadas en el uso del lado izquierdo.

OBJETIVOS BÁSICOS DEL TALLER

Igual que en el ámbito de la educación física, **la mejor forma de relajar un músculo no es la inactividad, sino ejercitar su músculo antagonista**, por eso después de ejercitar abdominales, se nos recomienda ejercitar lumbares, y **por eso después de llevar a cabo labores lógicas, los profesionales de hoy en día encuentran mayor relajación coloreando mandalas que con actividades pasivas y sedentarias.**



CONTENIDOS PRINCIPALES

Constará de **una clase a la semana**, preferiblemente de **1h30m de duración**.

Serán clases tipo taller, y la dinámica será principalmente práctica, si bien se impartirán conceptos teóricos recurrentemente, por ejemplo:

- Conceptos de narración, **teoría narrativa**, o **iniciación al guión**.
- Multitud de lecciones teórico-prácticas de **técnica de ilustración**, **tipos de planos**, **narración visual secuencial**, **entintado**, **rotulación**, maquetación, y un largo etcétera.
- Y, en última instancia, **edición** y **publicación** (no olvidemos que el cómic es un genero narrativo impreso, cuyos **formatos habituales** suelen ser la **novela** o el **magazine**).

Es importante que los alumnos reciban información e instrucción teórica, aunque **no se les examinará**, ni se solicitará la asimilación de los conceptos mediante la memoria, sino que **se intentará que dichos conceptos se interioricen durante la elaboración de sus obras**, que los alumnos las comprendan saboreándolas al ponerlas en práctica, y que se surjan como **heurísticas** en lugar de como **reglas técnicas**, como suele ser en el caso de las actividades de taller, actividades plásticas tradicionales, y artesanías, en que el trabajo genera el reglamento del maestro, y no al revés.

CONTENIDOS PRINCIPALES



Muestras de páginas didácticas: Tipos de amplitud de plano (versiones para distintas edades)

PROGRAMA, ESTRUCTURA, Y DURACIÓN

El **Programa** del curso se **compondrá** de los siguientes contenidos:

1.- **Preparación** y dibujo básico:

- **Narrativa** secuencial básica: Tipos de encuadre, ángulos y perspectivas, amplitudes, etc...
- Dinámica narrativa: **Alternancia de planos**, ritmo, **tamaños de viñeta** como recurso de prominencia narrativa.
- **Dibujo y estilo**.
- Estudio de **personajes**.

2.- **Acabados**: Entintado y color.

- Proceso de **entintado**.
- Estilos de **color** y acabados (desde procesos tradicionales hasta acabados digitales)
- **Creación de la Historia**: aventura, y conflicto. Primera mirada al **guión**.

3.- Rotulación, paginado y edición

- **Rotulación**: Maquetación estructural básica (estilo de contorneados de viñeta, bordes de bocadillo según intención dramática etc...)
- Rotulación: Textos de bocadillo, **globos de texto**, **textos de estilo**.
- **Edición**: **Paginado**, definición de **estructura de publicación**, mirada básica al funcionamiento editorial (mirada somera a la gestión de publicidad de medios en papel).

PROGRAMA, ESTRUCTURA, Y DURACIÓN

A pesar de esta estructura básica, habrá presencia de consideraciones de color durante el primero, se aclararán cuestiones de dibujo en el segundo (el entintado forma parte del proceso del dibujo), y el formato estará presente en todo el curso. En definitiva, los bloques están definidos, pero no son "estancos", ya que el propio taller está diseñado para no atar al alumno a la agenda, y, en definitiva, se tratarán los contenidos de forma integral.



Proceso de creación: Bocetos a lápiz, entintado, y color y post-proceso

PROGRAMA, ESTRUCTURA, Y DURACIÓN

Duración:

El taller está diseñado para poder incorporarse sin perjuicio de ninguna clase, ya que todos los conceptos vuelven a repetirse, aunque el “ciclo completo” durará un trimestre, tras el cual, se repetirían los bloques para ampliar la formación en cada uno de ellos, afianzar los conocimientos adquiridos, y perfeccionar la destreza en cada una de las áreas. Así, los conceptos, destrezas, y objetivos obtenidos en el apartado de dibujo y estilo (por poner un ejemplo) se ampliarán al volver a trabajar dicho bloque, y, al igual que en el desarrollo de cualquier disciplina artesanal, la repetición de prácticas, lejos de anquilosar la voluntad del alumno, supondrá una recapitulación de conocimientos y habilidades adquiridas, con su consiguiente perfeccionamiento y avance en los mismos.

De la misma manera, esta dinámica permitirá la incorporación de nuevos alumnos que lo deseen durante casi cualquier momento del curso sin perjuicio de comenzar “con la película empezada”, o para algunos alumnos, abandonar el taller “sin perderse el final de la peli”.

No obstante, el último trimestre se trabajarán de forma más profunda todos los apartados de post-producción, edición, y publicación, ya que tendrá lugar la elaboración del proyecto de final de curso: la publicación de un cómic elaborado por los propios alumnos,

PROGRAMA, ESTRUCTURA, Y DURACIÓN

en el que todos confeccionarán la historia, ilustrarán, entintarán, e incluso desarrollarán un plan de marketing, buscando anunciante para una de las páginas, destinada a la publicidad.

La temática del cómic de final de curso será libre, o irá en consonancia con temas de importancia para el centro que se vayan a trabajar durante la última mitad del curso, de forma que el aniversario de la fundación del centro, el cumpleaños de su fundador, o demás eventos similares podrán estar representados en el cómic, y el taller formará parte de las actividades más vivas del centro. El proyecto final se publicará en una tirada reducida, y distribuido durante las actividades recreativas de fin de curso.



○ ES DIVERTIDO, ○ NO VALE

El taller debe ser estimulante para los alumnos, con lo que es imprescindible encontrar un consenso entre la densidad del contenido y lo divertido del mundo del comic, que está destinado al disfrute del público, y que debe ser el resultado de un proceso agradable.



SOBRE MÍ

Nacido en Madrid, en 1979. He estado dibujando toda mi vida, pero la ilustración narrativa, especialmente el comic-book, fue lo que me inició en el dibujo.

Tras mi paso por la facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, he trabajado en multitud de ámbitos, desde comic, ilustración editorial, hasta audiovisuales, principalmente en animación, storyboard para cine, y como ilustrador de Dpto. de arte, decidí que quería conocer más, y aprendí todo lo que pude desde entonces, desde edición y montaje hasta post-producción y FX Digitales, a credit design, o incluso dirección de fotografía o FX de Maquillaje. En mi cortometraje This Is Joe (2014, seleccionado en más de 110 festivales en todo el mundo y proyectado en el Festival Du Cannes y San Diego Comic Con), me encargué de todos los departamentos. He producido recientemente otros cortos, uno de ellos pre-seleccionado en los Premios Goya 2013.

¿Mis planes de futuro? Seguir dibujando, crear todo lo que pueda, y, sobre todo, ¡aprender muchas más cosas!!

CONTACTO

626 875 515

francisdfg@yahoo.es

www.francisdiaz.com

www.francisdiaz.com

Francis Diaz Fontan

626 875 515
francisdfg@yahoo.es

CONCLUSIÓN

