

INICIACIÓN AL CÓMIC

CONTENIDOS*

*Pueden variar un poco según la respuesta individual o del grupo.

1^{er} TRIMESTRE

Octubre

Acercamiento a Anatomía Básica 1

- Primer dibujo
- Monigotes
 1. Primer acercamiento a monigotes. después de explicar la teoría, dibujan 4/5 sólo en monigote (insistir en que aprieten poco el lápiz)
 2. De los 5 bocetos, elegirán 3 posiciones para hacer el personaje anatómicamente completo, manos, ojos, ropa...
 3. Distintos tipos de monigote para ver posibilidades (gordo, flaco, mujer, niño, animales...)
- Monigotes movimiento.
 1. Monigote Corriendo. 8 pasos. ¿Por qué el movimiento requiere 8 pasos?
 2. Monigote saltando, o haciendo algún otro movimiento. 8 pasos.
 3. Historieta: Aplicar lo aprendido a una pequeña historia, personajes en movimiento, desde la construcción del monigote en todas las viñetas, hasta el acabado final.
- Monigotes SUPERS.
 1. HOMBRE/MUJER en estilo realista. Cómo se trabaja el “monigote” en realista para luego construir el personaje. Pequeña noción nada más.
 2. Cogiendo los superhéroes de varios cómics, dibujamos el monigote a partir de ahí. (Deconstrucción, ingeniería inversa). Después sin tener los cómics de los que hemos sacado los monigotes, intentaremos volver a formar el personaje de memoria sobre el esqueleto abocetado.

Noviembre

- COLOR
 1. El sufrir con 3 colores. Colores básicos de pintura de madera: Magenta, Cian, Amarillo. Construir una ilustración por capas leves, intensificando unas u otras según la necesidad. El dibujo final tiene que superar un 50% de tonalidad en el que se diferencien todos los colores.
- COLOR 2
 1. ANILINAS. Procuraremos mezclar los colores básicos pero esta vez ya con anilina, que nos permite jugar y probar las mezclas en líquido para aplicar en el dibujo final.
- TINTA 1
 1. Ejercicio de tinta, con pentel.

INICIACIÓN AL CÓMIC

- TINTA 2

1. Ejercicio de tinta sobre dibujo propio. Pentel y calibrados.
Tramas piedra, madera, tela, y pelo.

Diciembre

- **GUIÓN BÁSICO 1:** Tiras cómicas con dados. Vamos a plantear situaciones y jugar con los dados. Primera viñeta, inventáis el punto de partida. El gag habrá que inventarlo con lo que salga en el dado. 3 tiras cómicas.

- **GUIÓN BÁSICO 2:**
 1. Escribid de memoria un cuento que recordéis.
 2. Hallad en él el inicio, el nudo y el desenlace y los elementos importantes en la historia.
 3. Desarrollad otro "cuento" utilizando el mismo esquema del cuento original, contando una historia totalmente original.

- Semanas 3 y 4: Elabora un cómic de 4 páginas a lápiz y tinta, sobre el cuento que elaboraste en la semana 2 (tarea durante vacaciones). Entrega de material terminado en Enero. Se puede venir al Saloncito en días no festivos, a consultar, dibujar, utilizar materiales...

2º TRIMESTRE

Enero

Proyecto: CÓMIC con Fichas de Personaje, Sinopsis, dossier completo, 2-4 páginas, y portada con logo. Explicación del proyecto. Elaboración durante las 4 Semanas. Debe quedar listo en Febrero para su evaluación.

Contenido:

1. 3 Fichas de Personajes.
2. Sinopsis y argumento de historia, haciendo hincapié en las 2/4 páginas que dibujaremos con resumen a parte.
3. 2/4 páginas (dependiendo del nivel y proyecto).
4. Portada. Logos portada.

INICIACIÓN AL CÓMIC

Febrero

- Conceptos de diseño: Qué es el diseño gráfico, para qué necesitamos conocimientos del mismo. Semana 1: Elaboración de logo de nuestro cómic.
- Presentación final (última fecha) del cómic en un dossier completo.
- Semanas 3 y 4: Refuerzo anatomía, perspectiva y narrativa gráfica.

Marzo

Diseño gráfico aplicado: JUEGO DE MESA SENCILLO.

- Brainstorming de juego de mesa. Documentación: cómo funciona La Oca o La Escalera. Valorar variantes complejas, como Monopoly o Cluedo.
- Búsqueda de la idea perfecta: Notas, bocetos.
- Presentación y defensa de tu idea para juego.
- Comienzo de la elaboración gráfica: Tablero, cartas, fichas (diseños y bocetos).

3^{er} TRIMESTRE

Abril

- Desarrollo de tablero definitivo y otras utilidades.
- Escaneo de material, color digital, nociones básicas de color y diseño aplicadas a este juego.
- Desarrollo, aspecto final. Impresión y valoración
- Entrega de juego terminado, jugable. Ronda de partidas a los diferentes juegos en esa semana, TORNEO.

Mayo

Reelaboración/mejoras de PROYECTO DE CÓMIC: Fechas de entrega, destinos profesionales, mejora del trabajo y entrega en la penúltima semana de Mayo.

- Arreglos, necesidades, a consultar con el tutor.
- Teoría sobre trabajo y métodos de trabajo y concentración.
- La profesión de dibujante/ilustrador: Resolviendo dudas.
- Cómo presentar tu trabajo en editoriales.

Junio

- Evaluación.
- Ejercicios de refuerzo tiras cómicas y resolución de problemas de cara a Profesional/2º de Iniciación.

Verano: Refuerzo en junio y julio con ejercicios prácticos diversos.