



DIBUJAR CÓMICS
DE LA IDEA AL ARTE FINAL

Vicente Damián Fernández Gomis



INTRODUCCIÓN



El **cómic** es una disciplina artística con más de 100 años de antigüedad, y a la que, a día de hoy, le quedan todavía muchas posibilidades por explorar.



Lo característico del **cómic** con respecto a otras formas de *arte secuencial* (como el *cine* o la *animación*) es que la producción suele estar a cargo de un número reducido de personas, por lo que resulta el vehículo más adecuado para contar una historia en imágenes **de forma directa**: el/los autor/es entra/n así en contacto directo con el lector, eliminando las interferencias en el mensaje que implica un equipo de trabajo mayor.



Contar una historia a través de un **cómic** es algo que está al alcance de cualquiera, independientemente de los medios de que disponga, siempre y cuando se dominen el lenguaje y las herramientas del medio.

PRESENTACIÓN



El **cómic** es una **forma de arte** con un lenguaje propio, a medio camino entre el *cine* y la *ilustración*.



A menudo consideramos que lo que hay que saber para hacer un **cómic** es aprender a dibujar. Sin menoscabo de esta premisa, lo cierto es que, aparte del dibujo, hay una gran variedad de factores que conviene conocer antes de embarcarse en la elaboración de un **cómic**.



El conocimiento de estos factores, así como una visión general del mundo del **cómic**, unido a una práctica planificada, proporcionan las herramientas necesarias para abordar una *obra* de calidad.

OBJETIVOS



Adquirir las herramientas necesarias para afrontar eficazmente un proyecto personal de elaboración de un **cómic**.



Obtener un mayor dominio de las habilidades del dibujo de **cómic** conforme a las preferencias personales.



Definir un estilo propio, surgido a partir de la práctica y de la obtención de una visión global del mundo del **cómic**.



Tener los recursos adecuados para crear una obra original, surgidos de la exploración de nuevas posibilidades expresivas del medio, a través de la adquisición de unos conocimientos del **cómic** a *nivel artístico*.

CONOCIMIENTOS PREVIOS



No son necesarios unos conocimientos previos para realizar este curso.

DIRIGIDO A



Cualquier persona interesada en el mundo del **cómic** y/o con inquietudes artísticas plásticas. Grupos mínimos de 3 *alumnos*.

DURACIÓN, FECHAS Y HORARIO



60 horas, divididas en clases teórico-prácticas de 3 horas de duración cada una.

METODOLOGÍA



Clases teórico prácticas, donde se combinen en cada una de ellas el conocimiento de los elementos del lenguaje del **cómic** y su realidad con su aplicación directa en la elaboración de un proyecto.



Así, las clases se dividen en una primera parte correspondiente a los *bloques I a III*, y otra parte práctica enfocada a un proyecto personal correspondiente al *bloque IV*.



Asimismo, se favorece la **dinámica grupal** en las clases, de forma que la puesta en común de las opiniones de los alumnos contribuya a la mejora de cada proyecto individual.

TEMARIO



BLOQUE I: Definición de **cómic**.

1.1. ¿Qué es un **cómic**?

1.2. Tipos de **cómic**.

1.3. Nuevas formas de **cómic** en la era digital.



BLOQUE II: Historia del **cómic**.

2.1. Antecedentes.

2.2. Los padres del **cómic** moderno.

2.3. **Cómic** estadounidense.

2.4. **Cómic** europeo.

2.5. **Cómic** japonés.

2.6. **Cómic** español.

TEMARIO



BLOQUE III: El lenguaje del **cómic**.

3.1. Los iconos.

3.2. Realismo vs. simplificación.

3.3. El viñetaje.

3.4. El ritmo: La combinación de palabras y dibujo.

3.5. El tiempo y el espacio en los **cómics**.

3.6. El movimiento y su representación.

3.7. El estilo de dibujo, la línea.

TEMARIO



BLOQUE IV (*paralelo al resto*): Proyecto personal.

4.0. Evaluación de habilidades.

4.1. El argumento o *plot*.

4.2. El guión.

4.3. El *layout* o *story-board*.

4.4. Diseño de personajes.

4.5. Diseño de página.

4.6. La composición.

4.7. Estudio de planos y ángulos.

4.8. La iluminación.

4.9. El acabado (tinta, color).

4.10. La maquetación.

MATERIAL



Lápiz y papel



Sacapuntas, gomas de borrar



Otro material de dibujo (tinta china, pinceles, colores)



El material empleado deberá ser aportado por el alumno, que será apoyado por el profesor en la elección de la técnica utilizada en cada caso, de modo que cada acabado será diferente, en función de las preferencias de cada alumno