

# **CÓMIC Y MANGA**, con Coke Farías

**Para niños y niñas mayores de 8 años**

**15 de abril al 17 de junio**  
**10 sesiones**

**Sábado, 15:30 a 17:00 horas**

**\$ 90.000 Curso**  
**\$ 85.000 Tarjeta Vecino Las Condes**

Un taller netamente creativo, en donde nos enfocaremos en tips (consejos y documentación digital), narrativa, referentes, historia e industria de cómic, y no en el dibujo, ya que sería una pérdida de tiempo. La idea es que el asistente ocupe su dibujo intuitivo. Sí nos preocuparemos de la creatividad y narrativa gráfica y en el cómo los asistentes pueden dar a conocer sus obras usando las imponentes TICs (tecnologías de la información y comunicación).

El taller está dirigido a niños de ocho años en adelante. Los alumnos aventajados o antiguos (que ya participaron en el taller del verano) tendrán un trato especial.

## **CONTENIDOS**

### **Clase 1**

- Presentación del taller y del profesor
- Influencias creativas. El alumno debe reconocer qué influencias tiene, sean de la animación, literatura y cómics en general y cómo éstas nos ayudan a potenciar nuestra creatividad.
- Creación de un personaje desde cero (aunque si el asistente tiene algún personaje creado, lo podrá ocupar).
- Resolver dudas de los alumnos.
- Elección de series para ver en el taller. Por lo general son dibujos animados en especial Animé. Los cuatro tips de Toriyama, que se verán en todas las clases y si es posible Narrativa.

### **Clase 2**

- Beneficios del Noveno Arte, conocer el lado positivo de este Arte más allá del dibujo
- Análisis de la industria y sus influencias mundiales
- ¿Qué es un cómic? Comprender qué es un cómic, sus denominaciones, industria, influencias creativas, enumeración de las artes y elementos gráficos de un cómic.

### Clase 3

- La falsedad de las imágenes. "Esto no es una pipa". Descubriremos el surrealismo de Rene Magritte en el Arte y cómo el ícono y la caricatura es parte de nuestras vidas e influencias creativas.
- ¿Qué es un Manga 1? Conocer esta mega industria.

### Clase 4

- ¿Qué es un Manga 2? Una materia de conocimiento muy entretenida y algo larga, y acá iremos por su segunda parte.
- ¿Qué es la imaginación y la creatividad? El efecto *Huevito Navia*, es decir, no preocuparme por el qué dirán por mis dibujos. Técnica del esqueleto o *Lito el Palito* y *Líneas de expresión corporal*, para la creación de personajes potentes.

### Clase 5

- Los 4 Tips de Toriyama, de manera simple y cómo aplicarlos a sus personajes desde ya, PERSONALIDAD y HUMANIDAD, DEBILIDADES y FRASE TÍPICA. Hacerme amigo de mi(s) personaje(s), frente, perfil, espalda y 3/4, y dibujar mil es poco.

### Clase 6

- Los 4 tips de Akira Toriyama (creador de Dragon Ball) en profundidad. Análisis de un ejemplo didáctico donde vemos aplicados estos 4 tips. Los alumnos aprenden lo que es darle personalidad a su dibujo, aumentar o equilibrar y cómo jugamos con sus elementos sea cuerpo, ropa y aditivos y cómo le agregamos el componente humano a éstos, nombre, edad psicología, etc.

### Clase 7

- Narrativa y Planos de la Fotografía. Conocer cómo contamos una historia por medio del cómic, analizamos el uso adecuado y relaciones de viñetas.
- Objetivo: Los alumnos aprenderán planos y bases del 8vo arte, para que puedan hacer viñetas más interesantes sin descuidar la narrativa.

### Clase 8

- Narrativa; fondos y técnicas. Narrativa y aplicación de elementos gráficos icónicos del cómic, globos de texto, onomatopeyas y líneas cinéticas.

## Clase 9

- Narrativa y Webcómic. Aprendemos cómo usar la internet y las TICs (tecnologías de la información y comunicación) para publicar nuestros cómics.
- Análisis de varias plataformas gratuitas y cómo este género relativamente nuevo, ha destronado a la industria y como ésta se ha tenido que adaptar. Análisis del caso de *The One Punch Man*, que es un webcómic o Manga online que alcanzó un éxito abrumador, y el autor no es eximio dibujante. Cómo sólo usó su dibujo intuitivo, la tecnología, imaginación, creatividad y narrativa. Si él pudo, ellos pueden.

## Clase 10

- Resumen de lo visto y saldar dudas.

## MATERIALES

- Croquera o cuaderno para dibujar.
- Lápiz porta mina 0,6 o 0,7.
- Frasco de mina azul 0,5 o 0,7 o un lápiz grafito celeste, con sacapuntas.
- Croquera para dibujar cómic \$8.000 (opcional).

## Nota

- \* El curso se cancela con efectivo, cheque, tarjeta de crédito o vía online en [www.culturallascondes.cl](http://www.culturallascondes.cl).
- \* La Dirección se reserva el derecho de cancelar la matrícula y/o la permanencia del alumno en el taller, en caso que el profesor lo estime conveniente.
- \* El cupo mínimo para el desarrollo del curso son diez personas.
- \* Los residentes de Las Condes deben presentar la Tarjeta Vecino del año para el descuento correspondiente.

**JORGE COKE FARIÁS.** Conocido como MangaCHI, el profesor desde niño se acercó al dibujo y se transformó en historietista, académico y emprendedor creativo del Noveno Arte. Más tarde, se especializó en USA en Joe Kubert School. Ganó un CORFO Innova por la iniciativa *ComicMovil* de llevar los cómics a los celulares. Ha dado muchas charlas sobre Noveno Arte y Creatividad, la que han ganado espacio en la educación. Gracias al CNCA y el Fondo del Libro, con la iniciativa de los Clubes de Lectura de Cómic, se ha podido acercar a los niños a la lectura y a los Cómics en Bibliotecas.