

¿DE VUELTA A LA RUTINA?

DESCONÉCTATE

COMIC Y MANGA

Niños y niñas desde 8 años

Valor curso: \$128.000

Tarjeta Vecino Las Condes: \$116.000

Inicio: 6 de abril

10 sesiones

Horario: sábado, 12:00 a 13:30 horas

PROFESOR: JORGE COKE FARÍAS

El MangaCHI desde niño por causal de su padre, hermano y la inocente TV de aquella época, se acercó al dibujo, pero gracias a los Cómics, se transformó en Historietista, Académico y Emprendedor Creativo del 9no Arte. Mas tarde, se especializó en USA en Joe Kubert School. Ganó un CORFO Innova por la iniciativa ComicMovil, llevar los cómics a los celulares. Ha dado muchas charlas sobre Noveno Arte y Creatividad, en las cuales fueron ganando espacio en la Educación, pero fue gracias al CNCA y el Fondo del Libro con la iniciativa de los Clubes de Lectura de Cómic, que ha podido acercar a los niños a la lectura y a los Cómics en Bibliotecas.

Un Taller netamente creativo, en donde nos enfocaremos en tips creativos, narrativa, referentes, historia e industria de cómic, no nos enfocaremos en el dibujo, ya que sería una pérdida de tiempo, el asistente ocupara su dibujo intuitivo pero se darán tips (consejos y documentación digital) para que lo trabajé y mejore, si nos enfocaremos en la creatividad y narrativa gráfica y en el cómo los asistentes pueden dar a conocer sus obras usando las imponente TIC (tecnologías de la información y comunicación) Este taller está enfocado para niños de ocho años en adelante. Los alumnos aventajados, se les dará un trato específico, en especial los que vinieron en el taller del verano.

CONTENIDOS

Clase 1

Presentación del Taller y del profesor, muestra de su currículum, etc. Influencias Creativas. El alumno debe reconocer que influencias tiene, sean de la animación, literatura y cómics en general y como estas nos ayudan a potenciar nuestra creatividad, a la vez deben comenzar a crear un personaje desde cero (aunque si el asistente tiene algún personaje creado, lo podrá ocupar). Resolver dudas de los alumnos. Se eligen series para ver en el Taller, por lo general son dibujos animados en especial Anime. Los 4 tips de Toriyama, que se verán en todas las clases y si es posible Narrativa :).

Clase 2

Beneficios del 9no Arte, conocer el lado positivo de este Arte más allá del dibujo. Se analiza esta industria y sus influencias mundiales. ¿Qué es un Cómic? comprender que 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 como 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 "Huevo Navia" , 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 lo deben aplicar 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 los que es darle personalidad a su dibujo aumentar o equilibrar y como jugamos con sus elementos sea cuerpo ropa y aditivos y como le agregamos el componente humano a estos, nombre, edad psicología, etc.

Clase 7

Narrativa y Planos de la Fotografía; conocer como contamos una historia por medio del cómic, analizamos el uso adecuado y relaciones de viñetas.

Objetivo: Los alumnos aprenderán planos 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 e icónicos del Cómic, Globos de Texto, Onomatopeyas y Líneas Cinéticas.

Clase 9

Narrativa y Webcomic. Aprendemos como usar la internet y las TIC (tecnologías de la información y comunicación) para publicar nuestros cómics, analizamos varias plataformas gratuitas y como este género relativamente nuevo, destronado a la industria y como esta se ha tenido que adaptar. Analizamos el caso de The One Punch Man, que es un webcomic o manga on line que alcanzo un éxito abrumador, y el autor no es eximio dibujante y como solo uso su dibujo intuitivo, la tecnología, imaginación, creatividad y narrativa. Si él pudo ellos pueden :)

Clase 10

Resumen de lo visto.

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).