

EAA!

LA REVISTA DE LA ESCUELA DE ARTE ALGECIRAS / CURSO 2022-2023 / N° 05



**EDICIÓN
ESPECIAL
FERIA DEL
MANGA**

ESCUELA
DE ARTE
ALGECIRAS



CÓMIC

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR
EN CÓMIC



TITULACIÓN SUPERIOR CON RECONOCIMIENTO EUROPEO

Este **Ciclo Formativo de Grado Superior** te da acceso al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic, un **título oficial de Educación Superior** expedido por la Junta de Andalucía, que se corresponde con el nivel 5 en el **Marco Europeo de Cualificaciones**.

APRENDIENDO CÓMIC

En estos estudios recibirás la formación **teórica y práctica** necesaria para desarrollar **múltiples trabajos**: como profesional independiente realizando imágenes que expresen ideas o conceptos, como **dibujante y guionista**, o **colaborando con otros profesionales** en la ideación y realización de narraciones gráficas con **diferentes técnicas y estilos**.

PREPARÁNDOTE PARA EL MUNDO LABORAL

El ciclo de **Cómic** cuenta con un periodo de prácticas al finalizar los estudios, que te ayudan a prepararte para trabajar como especialista en diversos campos profesionales:

UNA ENSEÑANZA ACCESIBLE

Según la titulación que tengas, puede ser necesario que realices alguna prueba de acceso:

ACCESO CON PRUEBA ESPECÍFICA

- Título de Bachiller. Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño. Título de Graduado en Artes Aplicadas y Oficios Artísticos. Título de Técnico Superior de Formación Profesional.
- Título universitario. Haber superado la prueba de acceso a la universidad para mayores de 25 años.

ACCESO CON PRUEBAS GENERAL Y ESPECÍFICA

- Tener al menos 19 años. Tener al menos 18 años y Título de Técnico de familia profesional relacionada con el ciclo.

ACCESO DIRECTO (SIN PRUEBAS)

- Título de Bachiller de Artes.
- Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño de familia profesional relacionada con el ciclo.
- Título Superior de Artes Plásticas y Diseño.
- Título Superior de Conservación y Restauración de Bienes Culturales.
- Ingeniería Técnica en Diseño Industrial.
- Licenciatura en Bellas Artes o Arquitectura.



editorial



REVISTA GRATUITA
PROHIBIDA SU VENTA
ISSN: 2254-1616

Este curso ha comenzado sus estudios en la Escuela de Arte Algeciras, la primera promoción de estudiantes del nuevo Ciclo Formativo de Grado Superior en Cómic.

Apenas ha transcurrido medio año desde que estos alumnos y alumnas estrenaron sus aulas, pero teníamos mucha ilusión en compartir los resultados de su trabajo, y del profesorado que ha estado formándolos estos meses.

Esta revista pretende ser un pequeño homenaje a la pasión, los conocimientos, el esfuerzo, el talento y la dedicación, que son necesarios para poder crear esa genial combinación de ilustración y relato, que tantos nombres tiene: historieta, novela gráfica, tebeo, cómic, manga...

EQUIPO EDUCATIVO

M^a José Cruz Trapero

Profesora de Dibujo Artístico

Concha Gaviño Nadal

Profesora de Dibujo Artístico

Ana M^a López Morgado

Profesora de Dibujo Artístico

Claudio Molina Moral

Profesor de Medios Informáticos

Raúl Moreno Bellido

Profesor de Historia del Arte

Julián C. Sánchez Ruiz

Profesor de Dibujo Artístico

Luis Sánchez Marañá

Profesor de Diseño Gráfico

Maribel Tito Carrillo

Profesora de Medios Audiovisuales

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

Luis Sánchez / Ana Carnicer

Profesores de Diseño Gráfico

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Julia Pérez Villalta

Alumna del CFGS en Cómic

EDITA

Escuela de Arte Algeciras

IMPRIME

Egondi Artes Gráficas S.A.

Algeciras. Primera Edición, 2023

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, la reproducción mediante cualquier medio (electrónico, químico, óptico, de grabación o de fotocopia), distribución, comunicación pública y transformación de cualquier parte de esta revista sin la previa autorización por escrito de los titulares de la propiedad intelectual y de la Escuela de Arte de Algeciras. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. La Escuela de Arte de Algeciras no se pronuncia, ni expresa ni implícitamente, respecto a la información u opiniones contenidas en esta revista, razón por lo cual no puede asumir ningún tipo de responsabilidad en caso de error u omisión.

Bocadillos, fumetti y balloons

Con el uso del bocadillo en el siglo XIX empieza la historia de los comics

Al menos, eso opinan los historiadores, quienes citan el «Yellow Kid» de Richard F. Outcault, como el primero en utilizarlos en sus viñetas. No es menos cierto que hay ejemplos de páginas (fig. 1) o historias completas que basan la narración exclusivamente en las imágenes.

En todo caso, esos humitos («fumetti» en italiano), globos («balloons», en inglés) o bocadillos, que salen de la boca de los personajes, son un pequeño milagro. Gracias a ellos, las calladas imágenes pueden, por fin, hablar. LSM

Fuente: Library of Congress / ppmsc.02283



ALGUNOS EJEMPLOS INTERESANTES

SORPRENDENT...

¡EH!

VOZ RETUMBANTE

HMM... UN ESTILO DURO

COLA DEL TIPO «ABIERTA»

ANGUSTIAAAA...

FORMAS QUE SE ADAPTAN A LOS RENGLONES

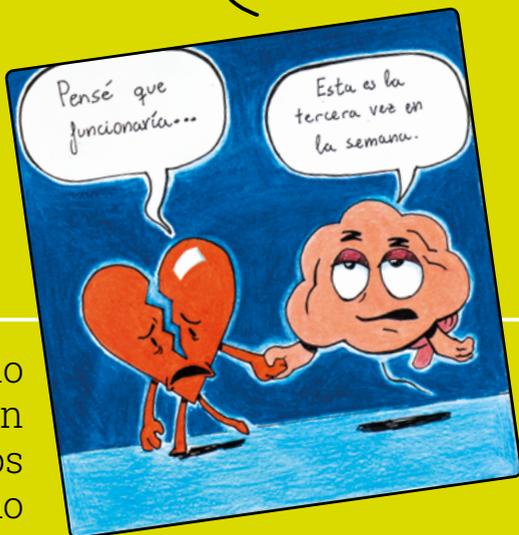
BOCADILLOS DE ANTONIO FRAGUAS FORGES

DA MIEDO PENSARLO

ALGUNOS AUTORES SÓLO UTILIZAN LA COLA Y SE COMEN EL BOCADILLO, JE, JE.

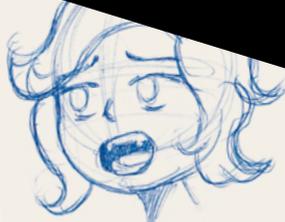
BZZZ

¡¡SOY UN ALTAVOZ!!
BZZZZ...



La cola del bocadillo puede usarse también para sugerir distintos estados de ánimo o tonos de voz.

Personajes con cuerpo y alma



Las emociones son un poderoso recurso para conectar con los lectores

En el diseño de personajes, la credibilidad lo es todo. El público tiene que creer en el personaje. Aunque no sea real, debe existir en la mente de los lectores.

Para conseguirlo, guionistas e historietistas estudian a sus personajes y tratan de entender sus inquietudes, sus gustos, sus miedos, etcétera. En el caso de personajes de cómic, es necesario descubrir cómo expresar su carácter mediante dibujos sencillos y directos.

En el bocetado de personajes, se suele prestar especial atención a los rostros, ya que es donde preferentemente se centran las miradas. Pero no hay que olvidar los gestos y posturas del cuerpo, ya que definen poderosamente los rasgos típicos de una personalidad, e incluso permiten expresar lo que está ocurriendo en cada momento, en el subconsciente del personaje. LSM

Expresiones del rostro
Módulo: Dibujo Aplicado al Cómic
Alumna: Ariadna Martínez Rivas

Alegría

Hay muchos tipos de alegría. Los ojos cerrados y los dedos en la barbilla dan a entender que se trata de un pensamiento divertido.



Sorpresa

La sorpresa se expresa también con las formas punzantes del cabello.



Enfado

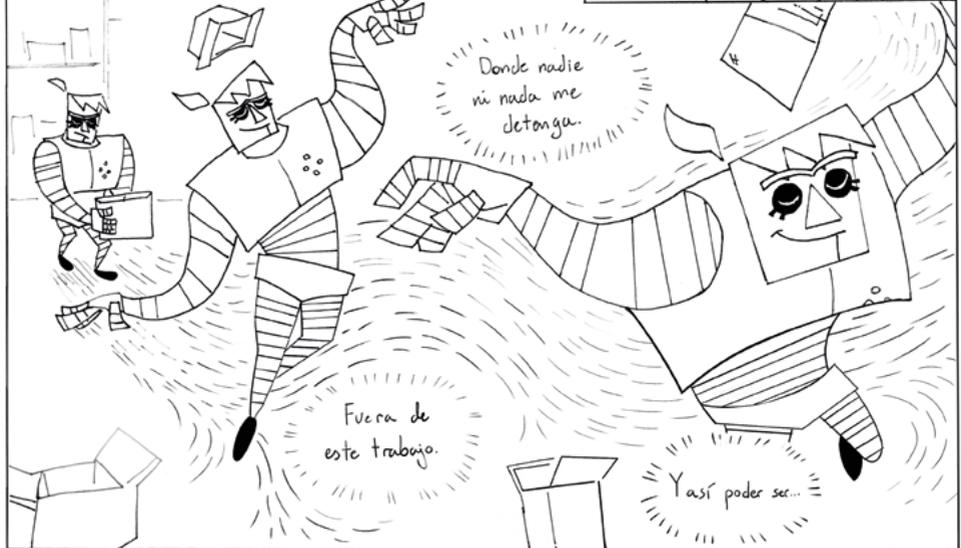
Ceño fruncido, labios apretados, mirada esquiva. brazos cruzados... Está enfadada y no quiere oír excusas.



«Chibi»

Las versiones «chibi» de los personajes tienen proporciones infantiles y rasgos caricaturescos. Son ideales para expresar sentimientos puros e intensos.





JPV



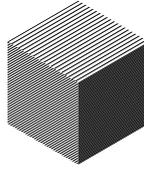
La sombra del vector



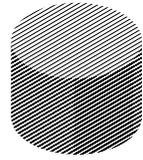
2. Charles Le Brun
«El pavor», 1727

Sombreado mediante líneas vectoriales
Módulo: Fundamentos de la Representación y Expresión Visual
Alumna: Julia Pérez Villalta

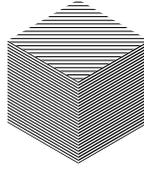
TIPOS DE TRAMAS LINEALES



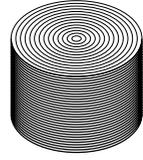
según distancia



según grosor



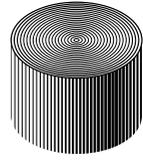
distancia y grosor



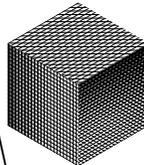
curvado



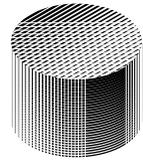
degradado



gradaciones y curvas



entrecruzado



mixto

Con líneas vectoriales se pueden crear sombras muy bien definidas y expresivas

Muchas de las herramientas que se utilizan en el entintado y coloreado digital, son adaptaciones al ordenador, de antiguas técnicas analógicas.

Las tramas de líneas paralelas, rectas o curvas, y entrecruzadas, ya eran utilizadas en el grabado a buril (fig. 2). Los grabadores expertos eran capaces de obtener a mano tonos grises y degradados, de gran delicadeza y perfección.

Se pueden conseguir efectos semejantes con haces de líneas, creadas con herramientas como «Fusión» de Illustrator. Entre las opciones más interesantes se encuentran la posibilidad de crear tramas de curvas —que refuerzan la sensación de volumen— y la gradación entre líneas de distintos grosores.

Hasta aquí la teoría. Ahora sólo es cuestión de probar todas las funciones de tramado lineal que ofrecen los programas vectoriales, y desarrollar la técnica para llevar nuestros entintados digitales al siguiente nivel. LSM





En los animales pueden encontrarse virtudes y defectos que se consideran exclusivos del ser humano

Desde sus orígenes ancestrales, las culturas de todo el mundo, han mostrado un gran interés por los animales.

Muchos de los mitos y cuentos más antiguos los tienen como protagonistas, y los artistas han estudiado sus formas anatómicas con gran interés (fig. 3) para poder dibujarlos mejor.

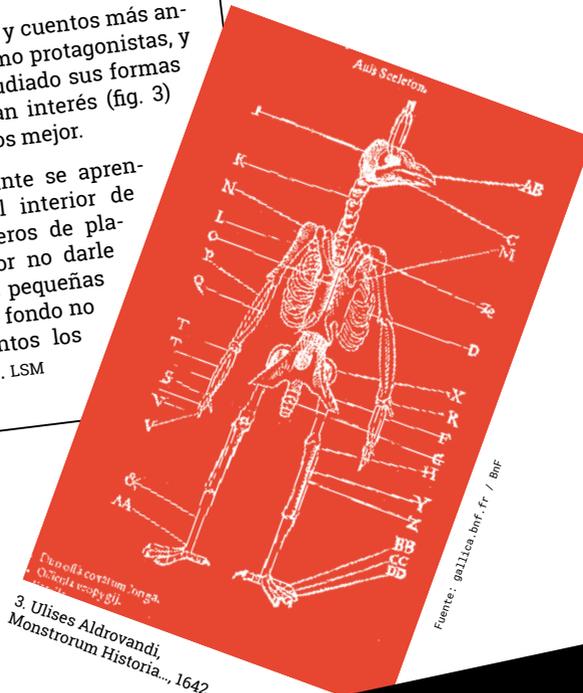
Algo muy importante se aprende mirando en el interior de nuestros compañeros de planeta: que es mejor no darle importancia a las pequeñas diferencias. En el fondo no somos tan distintos los unos de los otros. LSM

Gaviota

Módulo: Dibujo Aplicado al Cómic
Alumna: Bella Elisa Oria Puertollano



Un pequeño boceto puede tener un encanto especial, que hay que saber conservar al ampliar su tamaño.



3. Ulises Aldrovandi,
Monstrorum Historia..., 1642

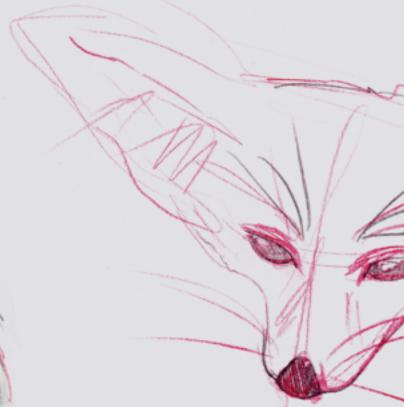
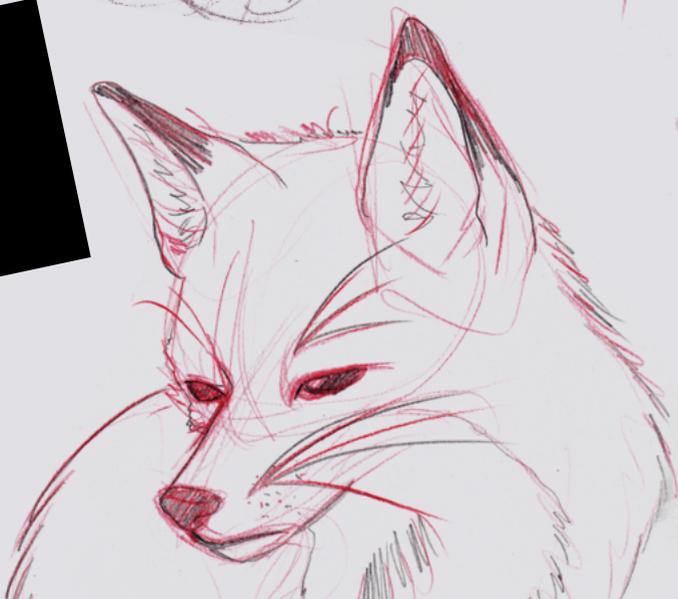
Estudiando la anatomía animal

Hámster ►

Módulo: Dibujo Aplicado al Cómic
Alumna: Esperanza Román Durán

Zorro ►

Módulo: Dibujo Aplicado al Cómic
Alumna: Mireya Prieto Carmona





Viéndolo en perspectiva



Exterior e interior isométricos
Módulo: Representación Espacial Aplicada
Alumna: Ariadna Martínez Rivas

Cada sistema de representación ofrece diferentes vivencias del espacio

Los sistemas de representación en perspectiva, permiten mostrar en el plano, objetos y espacios tridimensionales. Cada sistema es una interpretación diferente de las tres dimensiones y genera un tipo de imagen característica, que se puede asociar a distintos usos y, por tanto, a distintos significados.

El sistema más empleado en los cómics es la perspectiva cónica, seguramente por sus semejanzas con la visión humana. Por otra parte, el sistema isométrico se asocia en gran medida a los videojuegos, donde resulta especialmente útil porque ofrece una vista sin obstáculos, y permite desplazarse por un espacio modular, en el que los objetos no cambian de tamaño con la distancia. LSM







¡Aquí llega!

Wow...

¡Qué guapa!

Mira qué estilazo.

Es preciosa...



¡ORDEN EN LA SALA!



¡QUE EMPIECE EL ESPECTÁCULO... QUIERO DECIR, EL JUICIO!

AFRODITA HA SIDO ACUSADA DE INFIDELIDAD Y PODRÍA SER CONDENADA A MIL AÑOS DE HUMILLACIÓN. ¿LA ACUSADA QUIERE DEFENDERSE? (PARA NUESTRO ENTRETENIMIENTO).



Da pena ver a Hefesto...

No para de llorar.



Claro que sí.

Como ya sabéis, yo soy una mujer de categoría.

Mirad las joyas que me ha regalado Hefesto, ¡no sé qué voy a hacer con tantos regalos!

Qué guapa estás, tía.

Deberías casarte con él de una vez, ¿no te da pena?

¿Qué dices? Ella puede tener algo mejor que el cojo ese.



Pero el peligro me atrae.

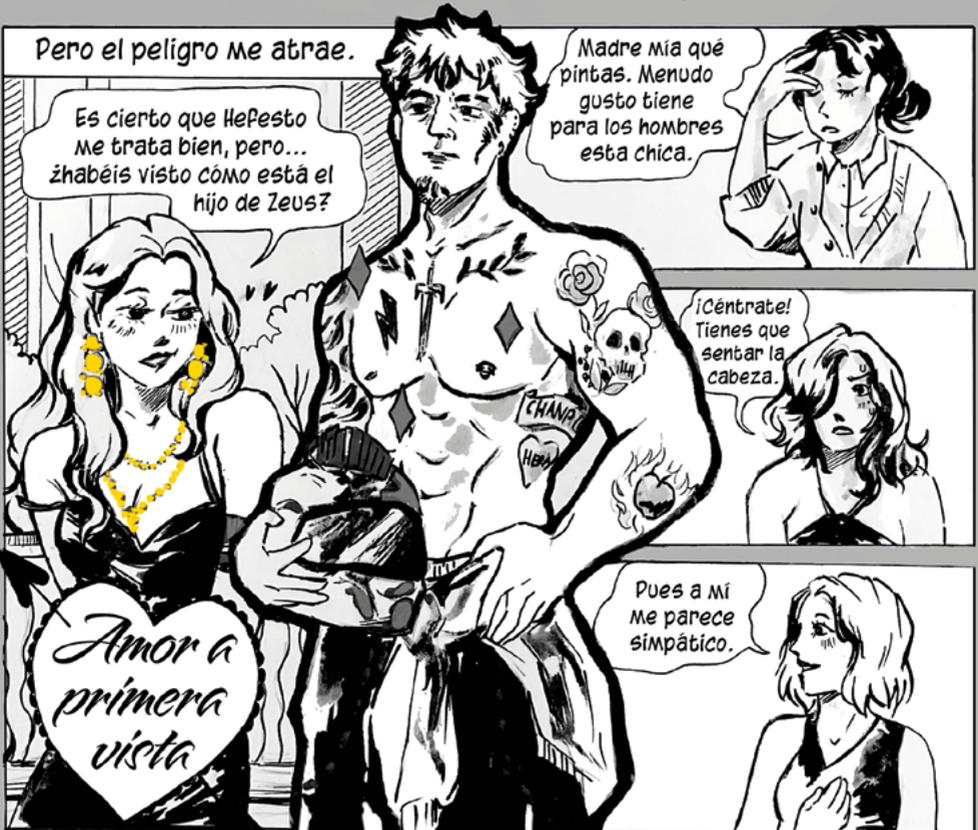
Es cierto que Hefesto me trata bien, pero... ¿habéis visto cómo está el hijo de Zeus?

Madre mía qué pintas. Menudo gusto tiene para los hombres esta chica.

¡Céntrate! Tienes que sentar la cabeza.

Pues a mí me parece simpático.

Amor a primera vista



Hefesto era lo mejor... o eso pensaba.



¡Mirad con quién se ha casado Hefesto!

¡Y parecía tonto!

¿Ella está ciega?

Qué pareja tan extraña...

¡Jajaja!

¡Yo también quiero una mujer así!

¡Jaja jaja!

¡Qué suerte!

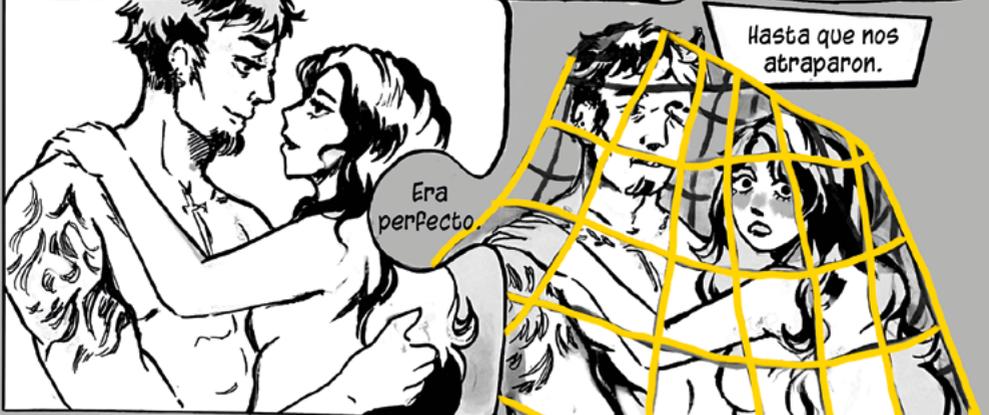
¿Cómo lo hizo?

No pude evitar volver a fijarme en Ares, él era más emocionante.



Era romántico

Había pasión.



Era perfecto.

Hasta que nos atraparon.



Tal vez yo no he sido el mejor marido pero puedo perdonarte por lo que hiciste y empezar de nuevo. Prometo ser mejor...



PREGUNTAS FRECUENTES

¿Cómo puedo superar la Prueba de Acceso a Cómics?

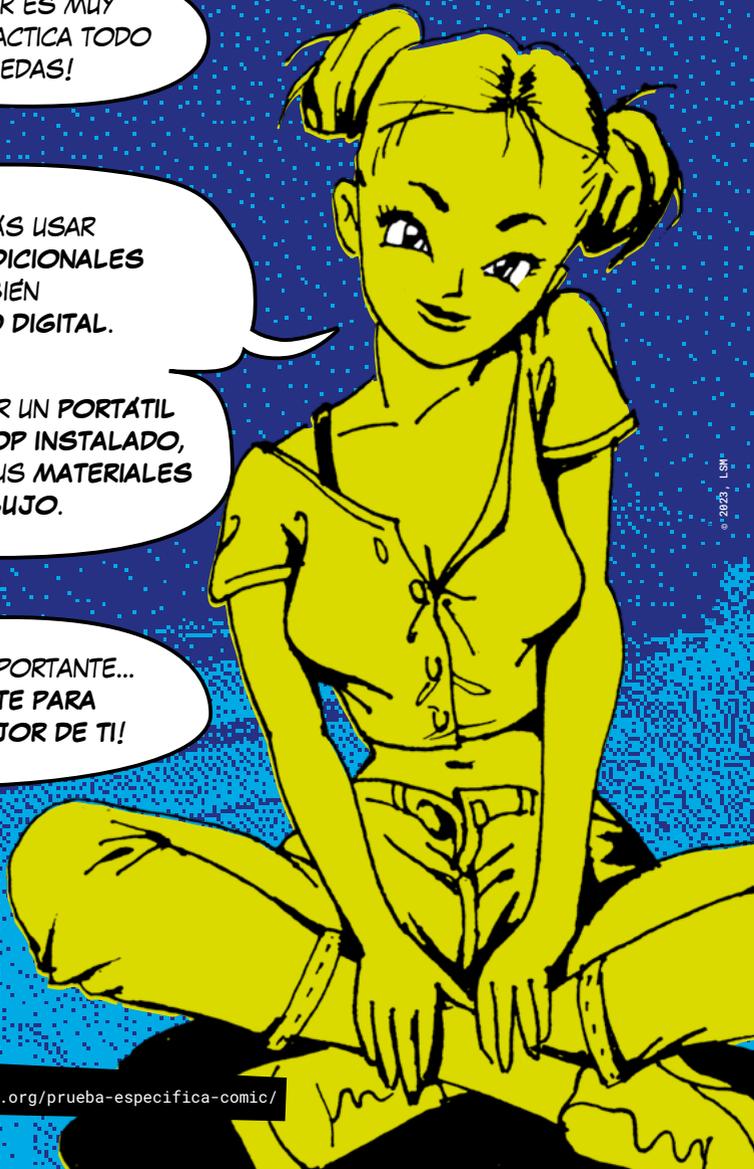
¡HOLA! SI QUIERES, PUEDO DARTTE ALGUNOS CONSEJOS PARA APROBAR LA PRUEBA ESPECÍFICA.

SABER DIBUJAR ES MUY IMPORTANTE, ¡PRACTICA TODO LO QUE PUEDAS!

NECESITARÁS USAR TÉCNICAS TRADICIONALES Y TAMBIÉN COLOREADO DIGITAL.

RECUERDA TRAER UN PORTÁTIL CON PHOTOSHOP INSTALADO, UN PENDRIVE Y TUS MATERIALES DE DIBUJO.

Y LO MÁS IMPORTANTE... ¡PREPÁRATE PARA DAR LO MEJOR DE TI!



Más información:

<https://escueladeartealgeciras.org/prueba-especifica-comic/>

la Escuela de la Gente Creativa[©]



© 2012, Ana Camiñer

Bachillerato Modalidad de Artes



PEvAU
96%
APROBADOS*



ACCESO A
ESTUDIOS
SUPERIORES

Ciclos Formativos de Grado Superior



PRÁCTICAS
LABORALES

BACHILLERATO ARTES

DISEÑO INTERIORES

DISEÑO CERÁMICO

FOTOGRAFÍA

DISEÑO AUDIOVISUAL

DISEÑO GRÁFICO

CÓMIC

escueladeartealgeciras.org

ESCUELA
DE ARTE
ALGECIRAS



Junta de Andalucía

*Datos de las convocatorias de 2021 y 2022