

MATRICULACIÓN:

La matrícula se realizará preferentemente a través de la página WEB del Centro Mediterráneo <http://cemed.ugr.es>

Presencialmente en la sede del Centro Mediterráneo: Se ha de acompañar del reguardo de ingreso/transferencia en la cuenta:

CAJA RURAL: ES27 3023 0140 64 6511585603

indicando en el concepto el código del curso, así como su nombre y apellidos.

Código del curso: **20GR25**

Precio: **60€**

¿Desea recibir información de cursos similares?:

Información básica sobre protección de sus datos personales aportados:

Responsable: Universidad de Granada

Legitimación: La Universidad de Granada se encuentra legitimada para el tratamiento de sus datos en base a lo estipulado en:

Art. 6.1.e) RGPD: el tratamiento es necesario para el cumplimiento de una misión realizada en interés público o en el ejercicio de los poderes públicos conferidos al responsable del mismo (la difusión del conocimiento y la cultura a través de la extensión universitaria y la formación a lo largo de toda la vida) Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades.

Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones

Finalidad: La finalidad del tratamiento es gestionar las actividades culturales de la Universidad de Granada. Los usos que se dan a los datos personales son:

Organización de talleres, conferencias, y actividades culturales en general. etc.

Gestión de ayudas para el fomento de realización de actividades culturales.

Destinatarios: No se prevén.

Derechos: Tiene derecho a solicitar el acceso, oposición, rectificación, supresión o limitación del tratamiento de sus datos, tal y como se explica en la información adicional.

Información adicional: Puede consultar la información adicional y detallada sobre protección de datos en el siguiente enlace:

https://secretariageneral.ugr.es/pages/proteccion_datos/leyendas-informativas/_img/informacionadicional



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



CENTRO
MEDITERRÁNEO

El alumnado debe llevar su ordenador portátil

Entre el alumnado matriculado se sorteará un ejemplar del libro "El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla" y un "Sketchbook" de Xian Nu Studio



**Centro Mediterráneo
Vicerrectorado de Extensión Universitaria y Patrimonio**

Avenida de Madrid 13, 18012, Granada

Tfno. 958 24 29 20 / Fax 958 24 28 86 / Email: cemed@ugr.es

@CemedUGR  

centromediterraneo.ugr.es



CENTRO
MEDITERRÁNEO

Del 11 al 28 de mayo de 2020

Curso de Manga y Anime. Historia, estética y proceso de creación

Lugar de realización:

**Aula T3
Facultad de Bellas Artes**

30 horas
presenciales

Dirección:

Sergio García Sánchez

Profesor Titular de la UGR

Antonio Horno López

Profesor Ayudante Doctor de la UJA

***3 créditos
ECTS**
(Actividades
formativas
de Extensión
Universitaria)

Coordinación:

Irene Díaz Miranda

Dibujante Profesional

Integrante de Xian Nu Studio

**Posibilidad de reconocimiento de créditos ECTS OPTATIVOS en los Grados (consultar web para ver convalidaciones)*

***Se recomienda revisar la web del Cemed para obtener información adicional y estar al tanto de posibles actualizaciones*

De la misma manera que toda forma de arte tiene una historia, en el caso especial del cómic y la animación, todavía, hay muchas historias que están siendo investigadas. Una de ellas corresponde al particular modelo japonés conocidos generalmente como manga y anime. Un poderoso fenómeno social que se ha expandido con suma rapidez a prácticamente todo el mundo.

Inevitablemente dicha expansión ha llegado a nuestro país y una evidencia de la enorme popularidad que está logrando esta industria en España la encontramos en las cifras alcanzadas en el último Salón del Manga celebrado en Barcelona, con alrededor de 130.000 visitantes en un solo día. Esto se debe a que, hasta finales del siglo pasado, lo único que se conocía en nuestro país respecto a este mundo eran apenas un puñado de obras, tales como "Sailor Moon", "Saint Seiya" o "Dragon Ball". Sin embargo, en la actualidad, la situación ha cambiado asombrosamente: salones del manga prácticamente en cada ciudad, infinidad de asociaciones y festivales orientados al mundo del cine, el cómic y la animación. Eventos que han promovido la aceptación y expansión de este mercado y de la cultura japonesa no solo en el ámbito del ocio y del entretenimiento, sino también en el académico, con el auge, por ejemplo, de tesis doctorales o cursos universitarios especializados.

Por todo ello, este curso propone abrir las puertas al manga y al anime en la Universidad de Granada y analizar profundamente este amplio campo desde un punto de vista histórico, artístico y profesional. Conociendo sus orígenes, su particular estética e imitando el proceso de creación tanto de un manga como de un anime televisivo, desde los primeros dibujos a papel hasta su aparición en pantalla.

Programa

Primera semana: Bloque 1: Los orígenes del manga y el anime.

Lunes, 11 de mayo de 2020

17:00-20:00 **Sesión teórica: "Del manga al anime: dibujos de caricaturas, imágenes secuenciales y los primeros cortos de animación japonesa".** Presentación y explicación del programa de actividades a cargo del profesorado del taller y entrega del material impreso (apuntes, plantillas, etc.) que se utilizará para las clases prácticas. Igualmente, durante esta primera sesión, comenzarán las clases expositivas en la que se combinará contenido teórico con ejemplos audiovisuales y que introducirán al alumnado en el contexto histórico del manga y la animación japonesa. Antonio Horno López, profesor de la Universidad de Jaén y autor del libro "El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla".

Martes, 12 de mayo de 2020

17:00-20:00 **Sesión teórica: "En la mente de Tezuka: de la medicina a la animación".** Clase expositiva sobre la evolución estética y técnica de la animación japonesa desde la década de 1960 a la actualidad. Antonio Horno López

Miércoles, 13 de mayo de 2020

17:00-20:00 **Sesión teórica: "Explosión Anime ¡Aparece el Titán!".** Clase expositiva en la que se mostrará al alumnado los avances tecnológicos y el auge de la animación japonesa en las últimas dos décadas. Proyección de documental y mesa redonda sobre el tema planteado en

la sesión.

Antonio Horno López, profesor de la Universidad de Jaén y autor del libro "El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla".

Segunda semana: Bloque 2: Iniciándose en el Dibujo Manga (Con Xian Nu Studio)

Lunes, 18 de mayo de 2020 (Xian Nu Studio)

17:00-20:00 **Sesión práctica: "Diseño de personaje y entintado tradicional".** Irene Díaz, integrante de Xian Nu Studio, llevará a cabo una masterclass sobre el proceso de elaboración y edición de un manga. Instruyendo al alumnado en el diseño de personajes a través de técnicas tradicionales y digitales de dibujo. Irene Díaz Miranda, dibujante profesional e integrante de "Xian Nu Studio".

Martes, 19 de mayo de 2020

17:00-20:00 **Sesión práctica: "Entramado con el software Clip Studio Paint".** Durante esta sesión la actividad se centrará en el proceso de acabado del dibujo para cómic, conociendo las técnicas de entramado, sombreado y entintado con el software Clip Studio Paint. Irene Díaz Miranda

Miércoles, 20 de mayo de 2020

17:00-20:00 **Sesión práctica: "Coloreando con Clip Studio Paint y Photoshop".** Explicación y reproducción de técnicas de coloreado digital. Irene Díaz Miranda

Tercera semana: Bloque 3: El proceso de producción de un anime: dibujo, entintado, color y edición.

Lunes, 25 de mayo de 2020

17:00-20:00 **Sesión teórico/práctica: "Proceso de producción de un anime I"** (Introducción al software RETAS! Pro HD: Dibujo y entintado digital). Antonio Horno dará a conocer las diferentes etapas del proceso de producción de un anime, utilizando para ello el software profesional RETAS! Pro HD. El alumnado reproducirá, paso a paso, todo el desarrollo de un anime comercial desde los primeros dibujos a papel hasta la edición final de la animación. Antonio Horno López

Martes, 26 de mayo de 2020

17:00-20:00 **Sesión teórico/práctica: "Proceso de producción de un anime II"** (Color digital y tradicional en acetatos). En esta sesión, el alumnado aprenderá a colorear los fotogramas de la animación, tanto con técnica digital utilizando el software PaintMan, como con procesos tradicionales de coloreado en acetatos. Antonio Horno López

Miércoles, 27 de mayo de 2020

17:00-20:00 **Sesión teórico/práctica: "Proceso de producción de un anime III"** (Edición de la animación). A partir del trabajo realizado en las clases anteriores, el alumnado comenzará a editar los fotogramas en una breve secuencia

de animación con ayuda del programa CoreRetas.

Antonio Horno López

Jueves, 28 de mayo de 2020

17:00-20:00 **Sesión práctica: "Etapa final del proceso: Rush"** (Revisión de la producción). En esta última sesión se continuará con la edición y se revisarán todas las obras realizadas para detectar posibles errores y solventarlos. Finalmente se realizará una puesta en común y proyección de las animaciones creadas. Antonio Horno López

