

GUÍA ACADÉMICA - CURSO 2019 / 2020

Diplomatura de postgrado en Ilustración creativa y técnicas de comunicación visual



SUMARIO

1. DATOS BÁSICOS.....	2
2. ESTRUCTURA DEL POSTGRADO.....	2
3. CONTENIDOS.....	5
Proyectos de Ilustración para prensa I.....	5
Proyectos de ilustración para prensa II.....	7
Proyectos de ilustración para publicidad y diseño gráfico I.....	7
Proyectos de ilustración para publicidad y diseño gráfico II.....	10
Proyectos experimentales I.....	10
Proyectos experimentales II: ilustración de narrativa.....	11
Taller de técnicas tradicionales: Dibujo, técnicas alternativas.....	12
Taller de técnicas tradicionales: Estampación.....	13
Taller de técnicas tradicionales: Pintura.....	13
Taller de técnicas tradicionales: Ilustración volumétrica.....	14
Taller de técnicas avanzadas: Ilustración digital.....	15
Taller de técnicas avanzadas: Animación.....	15
Historia, teoría y crítica de la ilustración.....	16

1.DATOS BÁSICOS

Título	Diplomatura de postgrado en Ilustración creativa y técnicas de comunicación visual. Título propio de la UAB
Edición, curso	Undécima edición, curso 2019-2020
Créditos	30 ECTS
Precio	122€ por crédito ECTS (10% dto. exalumnos y Alumni UAB Premium)
Fechas	Del 1 de octubre de 2019 al 16 de julio de 2020
Horario	Lunes, martes y jueves, de 17h a 20h
Duración	225h presenciales y 525h trabajo autónomo del estudiante
Idioma	Castellano
Plazas	Mínimo 15, máximo 26
Coordinación	Philip Stanton

Más información

Web: www.eina.cat > [Masters y postgrados](#) > [Diplomatura de postgrado Ilustración Creativa](#)

Blogs: einaiustracio.blogspot.com; eina-treballsproces.blogspot.com

2. ESTRUCTURA DEL POSTGRADO

La Diplomatura de postgrado en Ilustración creativa y técnicas de comunicación visual se estructura en 10 talleres o asignaturas que, a su vez, se pueden agrupar en tres tipos de contenidos:

- Los proyectos, como su nombre indica, son clases dirigidas al desarrollo de proyectos tanto ficticios como, en la medida de lo posible, reales.
- Los talleres, en cambio, van dirigidos a trabajar técnicas o aspectos específicos del proceso creativo en la ilustración gráfica
- Clases teóricas. Si bien en todos los talleres se hace referencia a aspectos conceptuales relacionados con el proceso proyectual, el proceso creativo o las técnicas, se realizarán también clases de aproximación teórica sobre la evolución de la ilustración como recurso gráfico haciendo hincapié en el desarrollo de la capacidad de crítica.

PROYECTOS

Proyectos de Ilustración para prensa (30h)

Análisis del uso de la ilustración como recurso visual aplicado a prensa. Revisión de ejemplos destacados. Creación y desarrollo de proyectos aplicados, ficticios o reales, de ilustración para periódicos.

Proyectos de Ilustración para publicidad y diseño gráfico (30h)

Análisis del uso de la ilustración como recurso visual aplicado a la publicidad gráfica. Revisión de ejemplos destacados. Creación y desarrollo de proyectos aplicados, ficticios o reales, de ilustración para publicidad.

Proyectos experimentales (30h)

Exploración de nuevos lenguajes visuales a través del desarrollo de dos proyectos: un proyecto personal de álbum ilustrado a partir de textos propuestos, y un proyecto de ilustración de texto literario corto de ficción. Planificación y metodología de trabajo. Análisis de la narración literaria y visual. Creación de personajes. Identificación del estilo propio y adecuación del tono al contenido y al lector.

TALLERES

Taller de Dibujo (15h): Exploración de diferentes técnicas y estilos de dibujo.

Taller de Collage (15h): Exploración de diferentes técnicas y estilos de collage.

Taller de Pintura (15h): Exploración de diferentes técnicas y estilos de pintura.

Taller de Mestizaje (15h): Exploración de técnicas con mezclas de materiales y elementos 3D.
Taller de Ilustración digital (15h): Exploración con aplicaciones informáticas y vectores.
Taller de Animación (18h): Exploración básica de los elementos y técnicas de imágenes animadas.

SESIONES TEÓRICAS

Historia, teoría y crítica de la ilustración (30h)

Análisis de la evolución de la ilustración como recurso gráfico: características formales y finalidades comunicativas. Identificación de estilos y estudio de la obra de ilustradores destacados. Análisis crítico de la obra ilustrada y del papel del ilustrador.

DISTRIBUCIÓN DE HORAS Y DEDICACIÓN

Asignaturas	Profesorado	Tipo de clase	Horas lectivas	Trabajo autónomo
Proyectos de Ilustración para prensa		Proyecto	15 h 15 h	35 h 35 h
I	Philip Stanton			
II	Sonia Pulido			
Proyectos de Ilustración para publicidad y diseño gráfico		Proyecto	15 h 15 h	35 h 35 h
I	Philip Stanton			
II	Jordi Duró			
Proyectos experimentales		Proyecto	15 h 15 h	35 h 35 h
I	Mariona Cabassa			
II	Gabriela Rubio			
Técnicas tradicionales	Enric Font			
Dibujo	Alexis Rom,	Taller	15 h	35 h
Técnicas estampación	Adrià Galicia		15 h	35 h
Pintura	Gino Rubert		15 h	35 h
Técnicas avanzadas				
Ilustración digital	Claudio Molina	Taller	15h	35h
Ilustración volumen	Manel Rubiales		15h	35h
Animación	David Cid		15h	35h
Historia, teoría y crítica de la ilustración	Oriol Pibernat Vivian Fernández		30 h	70 h
Correcciones del "portfolio" y de los proyectos entregados. Sesiones especiales de invitados o talleres	Puede participar los diferentes profesores del curso, así como invitados		12 h	26 h
TOTAL			225 h	525 h

3. CONTENIDOS

Proyectos de Ilustración para prensa I

Temario

I) Reportaje

Ejercicios y conceptos trabajados en clase.

1.) Autorretrato

- Creación de *thumbnails* con límite de tiempo marcado
- Trucos para mirar su propia desde una distancia, girar el dibujo al revés)
- Dibujar en circunstancias "incomodas"
- como la música puede afectar el proceso de creación y trazo de un dibujo
- selección de propuestas y desarrollo de la pieza seccionada en un formato superior
- la utilización del "error"

2.) Retrato de otro; relación de persona/espacio/narración

- utilización de observación directa
- búsqueda de información sobre el retratado
- Creación serial de imágenes secuenciales con objetivos marcados
- incorporación de textos dentro de las imágenes creadas
- Creación de imágenes desde puntos de vistas inusuales.
- Poder de la creación narrativa a través de imágenes secuenciales
- maquetación de las imágenes creadas en un formato multi-página

II) Artículos culturales

3.) como leer un artículo

- explicación de los conceptos básicos en el análisis de textos
- puesto en práctica con ejemplos reales
- ejemplos concretos: metáforas visuales, contrastes, utilización de soportes con historia propia.
- otras posibilidades: apropiación de estilos o conceptos históricos con resonancia propia
- búsqueda de concepto clave, esencia de artículo

III) Presentación de entregas

4) Criterios e información técnica

- cómo se debe presentar los proyectos: a nivel impreso y maquetado, de formato digital
- características técnicas: tamaño, resolución, formato, programas etc....

Objetivos

¿Qué es la Ilustración?

Según el diccionario RAE deriva del Latín: *illustrare*

Dar luz, iluminar (al entendimiento) / Instruir, civilizar / Aclarar (un punto o materia) / Adornar

Ilustrar es comunicar visualmente: ideas, conceptos, actitudes, un ambiente. Comunicar en este caso es ayudar a contar historias dirigidas a públicos concretos y específicos.

En el caso de ilustración para prensa las imágenes ilustradas pueden ayudar al público lector interesarse y/o entender mejor un texto o una publicación.

Una ilustración también puede servir como contrapunto a conceptos presentados en un texto para que provocar el público lector a considerar otro punto de vista sobre un tema concreto.

Esta asignatura tiene una orientación profesional y práctica, enfocada en ayudar a cada estudiante a entender cómo enfrentar y responder visualmente a proyectos profesionales (la mayoría basados en encargos reales) y al mismo tiempo fomentar la búsqueda de su voz visual persona.

Los objetivos de la asignatura son:

- Desarrollar proyectos concretos en un tiempo de entrega determinado aportando resoluciones conceptuales, técnicas, formales, etc. a partir de una demanda y de unos requerimientos de cliente simulados o reales.
- Aprender sobre la colaboración entre disciplinas. Cómo y cuándo encargar un proyecto a un ilustrador, como escogerlo y cómo preparar un briefing. Desarrollar capacidades de análisis, detectar los problemas de aplicación de ilustración y aportar soluciones alternativas. Trabajar de manera individual y ocasionalmente en equipos de 2 o más personas.
- Explorar la relación entre texto e imagen en los artículos de prensa. Fomentar el espíritu de síntesis de contenidos escritos, considerando sus requerimientos conceptuales dentro del contexto de unos medios de comunicación concretos. El estudiante tendrá que lograr capacidades de exposición y razonamiento (de forma oral y/o escrita) de los resultados y conclusiones proyectuales de su proceso de trabajo.
- Explorar y probar diferentes técnicas ya materiales para crear imágenes de ilustración.
- Fomentar la practica constante de dibujo de observación directa, desde autorretratos, retratos, *Urban Sketching*, etc.
- Hacer una selectiva repaso de la historia de la ilustración y algunas de sus grandes figuras a través de sesiones de investigación visual donde examinaremos ejemplos de sus trabajos.

Metodología

En esta sección del curso desarrollaremos proyectos en dos áreas de trabajo para el ilustrador de prensa: Reportaje ilustrado y imágenes conceptuales para Revistas y/o suplementos culturales o institucionales.

- 1) Reportaje. Es una de las formas más antiguas del trabajo de un ilustrador. La descripción visual de lugares, hechos o cuentos precede el uso de la fotografía. En la actualidad el reportaje ilustrado es un recurso interesante tanto para el director de arte de una publicación como para el propio artista y se emplea con frecuencia en publicaciones de diversas procedencias. Comentaremos sus posibilidades, mirando ejemplos conceptos e investigando como recursos encontrados realizando dibujos de observación directa, posteriormente podrán aplicarse a proyectos de otro tipo. Se realizará un encargo con bocetos y arte final de un tema concreto y para un medio concreto.
- 2) Revistas/Suplementos culturales y/o institucionales. Se analizarán las posibilidades creativas para el ilustrador en este tipo de soporte. Se trabajará a partir de una muestra representativa de diferentes medios de comunicación y se investigarán las diferentes maneras de analizar textos, así como estrategias y técnicas para encontrar soluciones visuales a temas, a menudo, difíciles. Se realizará para un encargo para un medio de comunicación concreta.

Actividades formativas

En cada uno de estos bloques trabajaremos ejercicios en clase y encargos externos para trabajar de manera autónoma. Los ejercicios en clase serán directamente relacionados con los encargos externos, por lo que es muy importante la asistencia en clase y la participación en los ejercicios. Habrá dos encargos durante esta sección del curso, que tendrán tiempos de entrega concretos (entre 1 y 4 semanas). También habrá varios proyectos en clase como ejercicios preliminares. Dentro de estas sesiones de clase los alumnos podrán explorar y probar diferentes técnicas de ilustración, así como investigar la relación entre texto e imagen en los artículos de prensa.

Evaluación

El criterio de evaluación de la asignatura incluyen:

La asistencia puntual a las clases, así como la entrega puntual de los Trabajos.

Atención, interés y participación en los proyectos de clase, así como la entrega puntual de los encargos principales.

Presentación y corrección de ejercicios en clase. Participación en las sesiones de crítica grupales. Una actitud participativa, el trabajo en (y por) el grupo, la iniciativa y las aportaciones espontáneas, y las presentaciones individuales y colectivas contribuirán a la evaluación.

La no presentación total o parcial de los trabajos, así como la ausencia reiterada e injustificada a las sesiones presenciales, conducirán a la calificación de "no presentado".

Los encargos tendrán fechas de entrega concretas que podrán variar entre 1 y 4 semanas. Es posible que según los resultados del grupo alguna fecha de entrega se pueda extender.

Los encargos serán juzgados en una escala del 1 al 10.

Los estudiantes que no presenten ningún trabajo de curso, hayan o no hayan asistido a clase, tendrán la calificación de "No evaluable".

Bibliografía

No hay una bibliografía específica, pero durante el curso miraremos libros, links y referencias a creadores como Goya, Masaccio, Saul Steinberg, Robert Weaver, Titouan Lamazou, Cesc, Tomi Ungerer, Glynn Boyd Harte, David Roberts, Lluísot & Enrique Flores entre otros.

Proyectos de ilustración para prensa II

Temario

- a) Artículos de opinión.
- b) Artículo de cultura.
- c) Portada para una revista. Encargo real.

Objetivos

Los objetivos del curso son varios:

1. Aprender a interpretar y extraer los conceptos principales de un artículo de prensa.
2. Traducir estas ideas en una serie de ilustraciones utilizando la técnica más indicada según el resultado gráfico que se busque. Consciencia de la importancia de la documentación en el sistema de trabajo.
3. Preparar el material para la entrega.
4. Acercar a los estudiantes a los trabajos de diferentes ilustradores de prensa. Diferencias entre el trabajo freelance y las agencias. Como preparar un dossier.

Metodología

El aprendizaje se inicia con una parte teórica sobre como leer e interpretar un artículo de prensa. Se muestran ilustraciones de diferentes ilustradores y se comentan los resultados obtenidos y la manera de conseguirlos.

Después se les entrega a los estudiantes artículos sobre los trabajar. La interpretación de los textos se lleva a cabo con la realización de dibujos libres o más pautados donde se exige una traducción del texto correcta y un resultado técnico satisfactorio.

Finalmente se comentan los trabajos en grupo y el procedimiento llevado a cabo por cada estudiante, propiciando el debate.

Proyectos de ilustración para publicidad y diseño gráfico I

Temario

01) Trucos de creación y recuperación conceptual:

Recuperación y modificación de una obra propia.

Modificación de una obra ajena

02) Sistemas de composición

Sistema de composición A (centrales/diagonales)

Sistema de composición B (Regla de los tercios)

Sistema de composición C (Punto de fuga, perspectiva tradicional)

03) Ilustrar sensaciones, no textos

Ilustrar sensaciones musicales. instrumental & canciones con letras

04) Lettering creativo

Creación de *lettering* creativa y expresiva que transmite conceptos y contenidos a través de sus aspectos formales.

Caligrafía creativa > ilustrar palabras Relacionados con conceptos ajenos

05) Otros temáticas

Dirección creativa general.

Creación de contenido (visual y textual).

Mapas de conceptos.

Naming & slogans.

Gráfica aplicada.

Secuencialidad de contenidos.

Conceptualizar & dibujar imágenes a través de la creación manual.

Planteamiento gráfico formal y conceptual sobre espacios.

Proyectos en clase diarios (Individuales y grupales).

Uso de técnicas y recursos de dibujo atípicos (Speed-sketches, thumbnails, visual brainstorming, process drawing).

Presentación de información verbal y visual.

probar técnicas y recursos nuevos.

Intervención creativa sobre imágenes fotográficas ajenas & propias pre-existentes.

Utilización de ordenador para desarrollo de proceso.

Trabajos individuales, en equipo & grupales,

Objetivos

Ilustración para publicidad & diseño gráfico 1

Ilustrar para publicidad & diseño gráfico es comunicar visualmente: ideas, conceptos, actitudes, ambientes. Comunicar en este caso es ayudar a contar historias dirigidas a públicos concretos y específicos. Es la gran diferencia de la ilustración y las bellas artes: en la mayoría de los casos el/la ilustrador/a está trabajando a resolver problemas ajenos como respuestas a encargos formulados por clientes para conseguir sus objetivos (vender productos, comunicar cambios o eventos, concienciar etc.).

La ilustración ayuda a entender una campaña, anuncio, producto o acto/evento. Ayuda a atraer la atención de un público. Puede ser también una imagen que ayuda a considerar otro punto de vista sobre un tema concreto.

Esta asignatura tiene una orientación profesional y práctica, enfocada en ayudar a cada estudiante a entender cómo enfrentar y responder visualmente a proyectos profesionales (la mayoría basados en encargos reales) y al mismo tiempo fomentar la búsqueda de su voz visual personal.

Los objetivos de la asignatura son:

- Desarrollar proyectos concretos de publicidad y diseño gráfico en un tiempo de entrega determinado, aportando resoluciones conceptuales, técnicas, formales, etc. a partir de una demanda y de unos requerimientos de clientes simulados o reales.
- Aprender sobre la colaboración entre disciplinas. Cómo y cuándo encargar un proyecto a un ilustrador, como escogerlo y cómo preparar un briefing. Desarrollar capacidades de análisis, detectar los problemas de aplicación de ilustración y aportar soluciones alternativas. Trabajar de manera individual y ocasionalmente en equipos de 2 o más personas.
- Explorar la relación entre briefing y búsqueda de soluciones. Fomentar el espíritu de síntesis visual de los contenidos presentados en los briefings (y/o bases de concurso escritos),

considerando sus requerimientos conceptuales dentro del contexto de unos soportes de comunicación concretos. El estudiante tendrá que lograr capacidades de exposición y razonamiento (de forma oral y/o escrita) de los resultados y conclusiones proyectuales de su proceso de trabajo.

- Fomentar la practica constante de búsqueda de soluciones conceptuales a través de técnicas como Lateral Thinking, Speed-sketches, thumbnails, visual brainstorming, process drawing & concept maps entre otros procesos.
- Hacer una selectiva repaso de la historia de la ilustración para publicidad y diseño gráfico y algunas de sus grandes figuras a través de sesiones de investigación visual donde examinaremos ejemplos de sus trabajos.

Metodología

En esta sección del curso desarrollaremos proyectos en dos áreas de trabajo para el ilustrador de Publicidad & Diseño gráfico: 01) Carteles & Ilustración de Gran formato y 02) Ilustración para producto y/o aplicación a soporte físico

01) Carteles & Ilustración de Gran formato > Se realizará un encargo con bocetos y arte final de un tema concreto dentro de un concurso de un cliente real. Posible creación de slogan y *lettering* creativa personal.

02) Ilustración para producto y/o aplicación a soporte físico. Se analizarán las posibilidades creativas para el ilustrador en este tipo de encargo. Dependiendo de las posibilidades también podría ser un proyecto real Posible creación de slogan y *lettering* creativa personal.

Se realizará un encargo con bocetos y arte final.

Se trabajará a partir de una muestra representativa de diferentes medios de comunicación y se investigarán las diferentes maneras de analizar briefings, información de concurso & mensajes de clientes, así como estrategias y técnicas para encontrar soluciones visuales a encargos, a menudo, difíciles.

Se realizará para 2 encargo para 2 soportes concretos concreta.

Actividades formativas

En cada uno de estos bloques trabajaremos ejercicios en clase y encargos externos para trabajar de manera autónoma. Los ejercicios en clase serán directamente relacionados con los encargos externos, por lo que es muy importante la asistencia en clase y la participación en los ejercicios. Habrá dos encargos durante esta sección del curso, que tendrán tiempos de entrega concretos (entre 1 y 4 semanas). También habrá varios proyectos en clase como ejercicios preliminares. Dentro de estas sesiones de clase los alumnos podrán explorar y probar diferentes técnicas de ilustración, así como investigar la relación entre texto e imagen en los artículos de prensa

Evaluación

El criterio de evaluación de la asignatura incluirá:

La asistencia puntual a las clases, así como la entrega puntual de los trabajos, serán obligatorias. Muestra de atención y curiosidad sobre el contenido de clase. Participación en los proyectos de clase, así como la entrega puntual de los encargos principales.

Presentación y corrección de ejercicios a clase. Participación en las sesiones de crítica grupales Una actitud participativa, el trabajo en (y por) el grupo, la iniciativa y las aportaciones espontáneas, y las presentaciones individuales y colectivas contribuirán a la evaluación.

La no presentación total o parcial de los trabajos, así como la ausencia reiterada e injustificada a las sesiones presenciales, conducirán a la calificación de "no presentado".

Los encargos tendrán fechas de entrega concretas que podrán variar entre 1 y 4 semanas. Es posible que según los resultados del grupo alguna fecha de entrega se pueda extender.

Los encargos serán juzgados en una escala del 1 al 10.

Los estudiantes que no presenten ningún trabajo de curso, haya o no hayan asistido a clase, tendrán la calificación de "No evaluable".

Bibliografía

No hay una bibliografía específica, pero durante el curso miraremos libros, links y referencias a creadores como Joan Miró, Salvador Dalí, Pablo Picasso, Milton Glaser, Craig Fisher, Stefan Sagmeister, David Carson, Lluísot, Enrique Flores & Steven Heller entre otros.

Proyectos de ilustración para publicidad y diseño gráfico II

Temario

1. Ilustración y tipografía. Ilustración y *lettering* de una etiqueta comercial
2. Reportaje editorial. Elaboración de tres retratos para libro divulgativo.
3. Aleatoriedad y *pattern*. Diseño de tres modelos de baldosa para crear un *pattern* aleatorio.
4. Secuencialidad y narrativa. Dibujo de una página para publicación generalista consistente de un mínimo de tres viñetas.
5. Simbología y sociedad. Diseño de portada de libro/disco a partir de un símbolo tradicional.

Objetivos

Aprendizaje del proceso de ilustración, desde el briefing al arte final, con especial atención al proceso creativo del proyecto.

Metodología

Estudio del briefing, búsqueda del concepto, realización de *layouts*, boceto y arte final en técnica libre. Trabajo durante las clases.

Bibliografía

Treasury of alphabets and lettering. Jan Tschihold. Norton, 1992. U.S.A.
Mitologías. Roland Barthes. Siglo XXI, Madrid 2009.
Marcas y relatos. Bruno Remaury. Gustavo Gili, Barcelona 2005.
Des Signes et des Hommes. Adrian Frutiger. Delta + Spes, Denges 1983.

Proyectos experimentales I

Temario

En el trabajo del ilustrador profesional se producen, en ocasiones, espacios de tiempo en los que muchos aprovechamos para desarrollar nuestros propios proyectos. Libros que a veces dejan más espacio a la experimentación y desarrollo que los encargos de los editores. Por eso, es fundamental que el estudiante se familiarice con la metodología de trabajo a seguir en la construcción del álbum y que sea capaz de desarrollarla solo, si no vienen dada por un editor, siempre manteniendo la misma calidad (no solo en el trabajo, también en la presentación, contenidos, etc.).

En el Taller experimental I, trabajamos a partir de textos (a veces propuestos por el profesorado, a veces por los estudiantes) en la creación integral de un álbum ilustrado.

A diferencia de la metodología a seguir cuando esto se hace a partir del encargo de un editor (donde, en la mayoría de ocasiones, se dan unas pautas precisas sobre el número de páginas, el formato, distribución del texto, etc.) en este taller el estudiante trabajará tomando por sí mismo estas decisiones, además de la técnica que quiere aplicar, el concepto que quiere transmitir, etc. Es decir, trabajará y decidirá libremente sobre qué tipo de álbum quiere hacer, siempre bajo la supervisión y asesoramiento del profesorado.

Objetivos

Comprender las diferencias entre un álbum que se hace a partir del encargo de un editor y un álbum de creación propia.

Adquirir una metodología de trabajo, incluso cuando hablamos de proyectos en los que no se nos han dado unas pautas técnicas, sino donde nosotros mismos tenemos que tomar decisiones.

Aprender a desarrollar de forma integral un proyecto propio.

Conocer algunos aspectos técnicos sobre la encuadernación de álbum (para poder decidir cómo será el libro que desarrollaremos)

Ser capaces de hacer una buena presentación de nuestro trabajo a posibles editores, concursos de ilustración, etc.

Metodología

Trabajaremos todos y cada uno de los pasos propios del desarrollo de un libro.

En el plano técnico, se trabajará el story board, construcción de personajes, espacios, planos, secuencia y narración, color. Y por otro lado se trabajará con las emociones en relación con los personajes, el color, la tensión, la sinergia, la forma llena y la vacía, etc.

Se acompañará y asesorará a los estudiantes de forma individual en la toma de decisiones y ejecución del trabajo.

También se harán correcciones colectivas para que el taller también sea un espacio de observación y participación con el trabajo de los demás.

Bibliografía

Heller, Eva. (2004). Psicología del color. Barcelona: Gustavo Gili

Proyectos experimentales II: ilustración de narrativa

Temario

¿Qué es una narración?

- Elementos y estructura.
- Recursos narrativos en el texto.
- Recursos narrativos en la ilustración.

Análisis del texto

- ¿Qué ocurre? ¿Cómo ocurre?: Contenidos explícitos e implícitos del texto y otros mensajes posibles (abiertos al ilustrador).

Planificación gráfica de la historia

- Puntos de vista y movimientos "de cámara".
- Ritmo y secuenciación.
- Adecuación del trabajo de ilustración a una maquetación de libro y a unas características de colección predeterminadas.

Construcción de personajes

- Lo que se dice y lo que se muestra sobre el personaje en un texto corto.
- Tipos de personajes y sus funciones.
- Acciones y descripciones del personaje en la ilustración.
- Sintetizar desde la propia mirada
- La coherencia gráfica de los diferentes elementos de un dibujo.
- Adecuación a la "edad lectora" del público: La coherencia conceptual.

Dimensión narrativa de los acabados (arte final)

- Estilo.
- Color.

Objetivos

Desarrollar una serie de ilustraciones a partir de un texto corto de ficción.

Analizar e investigar los elementos narrativos de los textos y de las ilustraciones, tanto juntos como por separado.

Trabajar la construcción de un personaje a lo largo de varias ilustraciones en las cuales éste se va desplegando.

Investigar la adecuación de los registros gráficos del estudiante al mensaje y tono de una narración determinada.

Trabajar la coherencia formal y conceptual en una serie de ilustraciones, entre sí y respecto del texto al cual acompañan.

Metodología

Los estudiantes deberán planificar la tripa de un pequeño libro-álbum de colección, ilustrando un texto corto de ficción (poema, fábula o canción). Se centrarán en potenciar los aspectos narrativos de los personajes que intervengan, las acciones que realicen y los escenarios en que se desenvuelvan: tanto en cada una de sus imágenes como en la serie completa. El resultado (texto + ilustración) deberá ser un proyecto de libro claramente estructurado en: planteamiento, desarrollo, nudo y desenlace. Según la complejidad del arte final, cada estudiante deberá entregar, además de un abocetado del libro completo, un mínimo de 2 y un máximo de 7 ilustraciones acabadas.

Bibliografía y fuentes de consulta

- Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting, Robert McKee
- The writer's journey, Christopher Vogler

Taller de técnicas tradicionales: Dibujo, técnicas alternativas

Temario

El dibujo es el medio de expresión gráfica más directo al alcance del ser humano. En cuanto actividad vinculada a la representación y la comunicación, es a la vez una herramienta de transmisión de pensamiento y expresión.

Desde una mirada poliédrica, en el taller se propone una exploración de diferentes posibilidades del dibujo para estimular la generación de imágenes. Se trabaja:

- Planteamiento y enfoque conceptual.
- Técnica y gesto ("dicción"). Línea, forma, trazo y textura.
- Técnicas y materiales tradicionales y alternativas.
- Soportes estáticos y dinámicos; el papel como soporte y herramienta de dibujo.
- Dimensión y escala; imagen y contexto; micro, macro y zoom; individual y coral; fragmento y globalidad.
- Anulación del estilo y estilo propio.
- Trabajo continuado y recopilación de imágenes.
- El dibujo expandido.

Objetivos

- Considerar el dibujo, gesto gráfico consciente o inconsciente, como un elemento con valor por sí mismo.
- Potenciar la mirada poliédrica como recurso de aproximación a cualquier proyecto.
- Trabajar la voluntad de experimentar y asumir riesgos sin miedo al error. Favorecer el azar como hallazgo y recurso creativo.
- Trabajar con espíritu creativo buscando la originalidad.
- Ampliar los recursos técnicos y aplicar estrategias de trabajo que permitan resolver diferentes retos de representación y faciliten la producción de imágenes bidimensionales.
- En un sentido amplio, contribuir a la adquisición de una metodología de trabajo que facilite la aparición de elementos de expresión personal tanto en la resolución conceptual como en su aplicación plástica.
- Potenciar una "concepción personal" junto a un "estilo personal" como manera de conferir mayor efectividad en la comunicación visual.

- Eliminar prejuicios previos respecto a materiales, soportes, dimensiones y técnicas y valorar positivamente todas las posibilidades.

Metodología

Taller de trabajo práctico y experimental.

A través de diferentes ejercicios, se propondrán situaciones de estrés, problemas de representación, conceptuales, experienciales y técnicos enfocados ampliar las posibilidades y recursos para la producción de imágenes. Se intentará encontrar el equilibrio y el estímulo entre la aproximación conceptual y la eficacia técnica.

A principio de curso se indicará la lista de materiales necesarios.

Taller de técnicas tradicionales: Estampación

Temario

- Procesos de realización de fotolitos
- Estampación serigráfica
- Estampación litográfica
- Grabado en relieve

Objetivos

Familiarizarse con las técnicas de estampación propias de las artes gráficas y del grabado tales como la serigrafía, la litografía y el grabado en relieve, que pueda asimilar las técnicas y adquiera la capacitación para poder estampar de forma autónoma.

Ampliar los recursos estilísticos y expresivos a través de técnicas gráficas contemporáneas como una parte más integradora del proceso creativo de la ilustración y afrontar sus proyectos con más posibilidades.

Adquirir una visión transversal de la ilustración, entendiendo esta como un lenguaje comunicativo más amplio, que interviene en distintos campos de la comunicación visual.

Metodología

En el taller se ejemplifican las técnicas con muestras propias del estudio y se muestra su realización. Al estudiante se le asiste en todos los procesos de desarrollo del proyecto, desde el planteamiento previo hasta los artes finales.

Bibliografía

- Marzotto, Claude. (2010). " L'orma e la norma. Costellazioni di strumenti per la grafica"
- Marzotto Caotorta, Claude. (2007). Proto Tipi Farsi una stamperia. Viterbo: Stampa alternativa & graffiti
- Dawson, John. (1996). Guía completa de grabado e impresión. Madrid: Tursen / Herman Blume
- Maier, Otto. (1963). "Otto Maier VerlagDas Spiel mit den bildnerischen Mitteln" Verlag
- Jury, David. (2004). "Letterpress, The allure of handmade" RotoVision

Taller de técnicas tradicionales: Pintura

Temario

Técnicas: acrílico, óleo y collage.

Objetivos

El curso se articula en torno a un breve, pero ordenado recorrido por las técnicas de pintura acrílica, óleo y collage.

El objetivo general es el de orientar al estudiante sobre la técnica o mezcla de técnicas que mejor se adecua a sus intereses, estilo o proyecto concreto a desarrollar durante el curso.

Metodología y materiales

A partir de algunos ejemplos prácticos, se enseñará el uso de las técnicas comentadas y se trabajarán los proyectos en clase.

Tratamiento de los lienzos. Se enseñará una técnica específica de preparación acrílica de lienzos.

Temática. Los estudiantes pueden trabajar con un tema propio. También se planteará un tema para aquellos que prefieran adaptarse a una propuesta dada.

Materiales

Para el curso se necesitará:

- Kit básico de pinturas acrílicas. (Sugerencia colores: Blanco de titanio, Negro Marfil, Azul cobalto, Azul Ultramar, Marrón Van Dyke, Rojo cadmio, Siena natural, Amarillo de cadmio).
- Kit básico de pinturas al óleo. (Sugerencia colores: Blanco de titanio, Negro Marfil, Azul cobalto, Azul Ultramar, Marrón Van Dyke, Rojo Cadmio, Siena natural, Amarillo azo medio).
- Liquin de Winsor and Newton (el frasco más pequeño, de 0.75 es suficiente).
- Seis pinceles de pelo sintético redondos. Tres para las pinturas acrílicas y tres para las pinturas al óleo.
- Una libreta de paletas de usar y tirar. (Se recomienda Tear-off Palette de la marca Royal Talens, tamaño pequeño).
- Para limpiar los pinceles al óleo, un frasco de disolvente sin olor.
- Dos hojas de papel vegetal del tamaño 35x40 aprox.
- Dos bastidores montados con tela de lino de 31x35.

Sesiones

1ª sesión: Presentación y planteamiento. Se realiza una breve introducción teórica sobre las pinturas acrílicas y óleo (naturaleza, ventajas, compatibilidades). Se tratará la preparación de la superficie (texturas a partir de veladuras, posibilidad de integrar elementos de collage).

Material: IMPORTANTE traer los bastidores entelados.

2ª sesión: Ejemplos prácticos de pintura acrílica. Se trabajará a partir de esbozos y estudios ya avanzados (casi definitivos), centrándose en el traslado del papel a la tela (a partir de papel vegetal).

3ª sesión: Ejemplos prácticos de pintura al óleo. Trabajo en clase.

4ª sesión: Trabajo práctico en clase.

5ª sesión: Trabajo práctico y entrega final. Esta presentación por parte del estudiante servirá para valorar el trabajo final. Visita de un invitado, artista-ilustrador, que realice comentarios sobre trabajos estudiantes y propio.

Taller de técnicas tradicionales: Ilustración volumétrica

Temario

- Técnicas de representación alternativas como fuente creativa
- Artistas alternativos (ejemplos de artistas, técnicas y resultados visuales alternativos)
- Narración, volumen, movimiento
- Análisis y valoración del propio trabajo

Objetivos

Familiarizarse y perder el miedo a trabajar de una forma diferente utilizando medios alternativos a la técnica más habituales en ilustración. No quedarse limitado por el propio estilo o por los condicionamientos del encargo (libro de estilo, comercialidad, amabilidad de los proyectos, etc.).

Ser capaz de resolver problemas y encargos de una forma natural, lúdica y alternativa, sin necesidad de pasar necesariamente por el dibujo como base fundamental de la ilustración o la creatividad

Redescubrir el placer de la creación al margen del encargo.

Metodología

Se trata de un taller eminentemente práctico y experimental. Se presentarán ejemplos de trabajo a partir de materiales que habitualmente no se utilizan o no se consideran en los proyectos de ilustración.

A partir de un encargo, los estudiantes trabajarán con materiales 3D con el fin de llegar a resultados inesperados y creativos.

Se realizará la visita a un taller de artista.

Taller de técnicas avanzadas: Ilustración digital

Temario

El temario de este taller pretende adaptarse a la creatividad y nivel de los estudiantes por tanto propone a escoger entre dos recorridos posibles.

Imagen *pixelar*, imagen vectorial, collage digital. Narrativas digitales. Gif animados. After Effects. El temario de este taller es flexible y se adapta al modo de trabajo de los estudiantes.

A. Illustrator / Photoshop

De la imagen analógica a la digital y de la imagen *pixelar* a la vectorial. Dibujar con mapa de bits, dibujar con vectores. Técnicas mixtas. Collage. Pinceles digitales. Herramientas. Retoque de imagen, gestión de los colores. Embellecimiento mediante efectos y estilos. Trucos y tutoriales. Concepto de transformación destructiva y no destructiva.

B. Animación

After Effects ó Photoshop: Gif animado. Animación y time line. Herramientas. Efectos. Sonido. Formatos.

After Effects: Recomendado a estudiantes avanzados o que tienen experiencia previa en illustrator, Photoshop o animación.

Objetivos

El objetivo general de estas sesiones es de profundizar el trabajo de ilustración con las en un entorno exclusivo digital. Cada estudiante desarrollará un proyecto y una estrategia propia aplicando la informática a su manera expresiva y dinámica de trabajo.

Metodología

Explicación general, explicación individual. Desarrollarán ejercicios de refuerzo.

Búsqueda y acceso a videos y tutoriales online. Encargos.

Taller de técnicas avanzadas: Animación

Temario

- Animación tradicional
- Photoshop aplicado a la animación

Objetivos

Entender y conocer el concepto de animación tradicional.

Experimentar con técnicas tradicionales.

Ser capaz de desarrollar una pieza breve a partir del uso de herramientas infográficas básicas.

Metodología

Tras una explicación en clase, se desarrollarán los ejercicios tanto en clase basándose en una temática global, pero desde una total libertad creativa. Se darán indicaciones para poder seguir trabajando en casa con el fin de mejorar los conceptos y el resultado final. Con las diferentes piezas individuales se configurará un video conjunto.

Bibliografía

Eadweard Muybridge. "The Human Figure in Motion" New York: Dover, cop. 1955

Historia, teoría y crítica de la ilustración

Objetivos

El curso se propone tres objetivos principales:

- Desarrollar la capacidad de observación y el ejercicio del análisis y la crítica de imágenes en general y de las creaciones de ilustración en particular, propias o ajenas. Igualmente se considera el dominio de la lectura y la escritura de textos críticos en este campo.
- Promover el conocimiento, el reconocimiento y la apropiación selectiva de referentes históricos y actuales, promoviendo la identificación de géneros, estilos y tendencias, y autores y obras de diferentes periodos.
- Dominar el acceso a fuentes de información y desarrollar competencias sobre el funcionamiento de entorno profesional y la situación del sector de la ilustración.

Metodología

El papel de esta asignatura en el marco del posgrado es el de compaginar el desarrollo del talento creativo, las aptitudes expresivas y las habilidades técnicas -que se desarrollan en otras materias- con las disposiciones analíticas e interpretativas propias de las humanidades. De esta manera, se aspira a una formación más completa y a que los posgraduados contribuyan a enriquecer la cultura de la imagen.

Con este fin, el desarrollo de las clases combina:

- Exposiciones temáticas, complementadas con debates y/o ejercicios prácticos.
- Visitas a centros o acontecimientos de interés relacionados con las temáticas del curso y la vida cultural entorno a la ilustración; así como sesiones de invitados.
- Trabajo de curso.

En relación al Trabajo de curso, este se estructura en seis etapas:

1. La selección del tema
2. El desarrollo de un estado de la cuestión
3. La elaboración de un esquema conceptual/analítico
4. El desarrollo de un índice razonado y el desarrollo del trabajo en estado borrador
5. La entrega definitiva
6. La presentación pública

Cada una de esta etapas va precedida de indicaciones y enunciados específicos para su cumplimiento, de presentaciones escritas i/u orales del estudiante, y de correcciones generales o individualizadas.

Evaluación

La evaluación se distribuye en los siguientes conceptos y porcentajes de nota final:

- Seguimiento del curso y sus actividades (20%)
- Trabajo de curso: etapa 1, 2 y 3 (30%)
- Trabajo de curso: etapa 4, 5 y 6 (50%)

Temario

1. Libros ilustrados: la palabra y la imagen

Historia analítica del libro como artefacto cultural y dispositivo de lectura. La incorporación de imágenes y el libro ilustrado. Selección de ejemplos.

Posible visita a la Biblioteca de Reserva de la UB

2. Libros y revistas ilustrados: la ilustración en Cataluña

Cultura de la ilustración en los s. XIX i XX a través de algunos autores y obras de referencia.

Selección de ejemplos de ilustradores y caricaturistas en revistas y libros.

Posible visita a la Biblioteca de Catalunya

3. Cómic i narrativa visual

El lenguaje del cómic i su significación cultural. Estilos y tendencias. Estructuras narrativas en el cómic i en la novela gráfica.

4. Ciencia e imagen: la ilustración científica

El dibujo como conocimiento. Orígenes i evolución de la ilustración anatómica. Recursos actuales e ilustración didáctica.

5. Caricatura y humor: entre la crítica y el entretenimiento

El desarrollo moderno y contemporáneo de la caricatura. Tipos de humor, tipos de dibujo y tipos de historias.

6. Cartografías ilustradas

El mapa como conocimiento del mundo e ideología. Los mapas pictóricos: lecciones de historia política. Usos actuales del mapa ilustrado.

7. Infografías: la imagen como conocimiento e información

Diagramas: conceptos y analogías visuales. Visualización de datos e información. Análisis de ejemplos.

8. Pautas para el análisis de una obra ilustrada

Análisis formal y estilístico. Análisis iconográfico y semiótico. Análisis iconológico y contextual.

9. Ilustradoras e ilustradores en los medios

Sistemas de distribución de la ilustración en los medios. Recursos de promoción profesional.

Se programarán dos sesiones dictadas íntegramente por especialistas invitados:

- Una sobre profesión, aspectos asociativos y aspectos legales; a cargo de APIC

- Otra, sobre el mundo editorial y el libro ilustrado; a cargo de un editor

Estas sesiones no se realizarán necesariamente por este orden. Además de las sesiones temáticas y los ejercicios relacionados, se dedicarán algunas sesiones a las explicaciones presentaciones y correcciones del trabajo de curso que se desarrollará en paralelo a lo largo de todo el curso.

Bibliografía

BRUSATIN, Manlio: Storia delle immagini. Turín. Einaudi, 2002.

EISNER, Will: El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma más popular del mundo. Barcelona, Norma, 2002.

FALCINELLI, Riccardo: Visual design. Da Gutenberg ai social networks. Turín, Einaudi, 2017.

GARCÍA PADRINO, Jaime: Formas y colores: la ilustración infantil en España. Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2004.

HELLER, Steven, i CHWASR, Seymour: Illustration . A visual History. Nueva York, Abrams, 2008.

MARTÍNEZ MORO, Juan: La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento. Gijón, Trea, 2004.

MELOT, Michel: L' illustration. Histoire d'un Art. Ginebra, Skira, 1984.

MELOT, Michel: Breve historia de la imagen. Madrid, Ediciones Siruela, 2010.

MUNARI, Bruno: Diseño y comunicación visual. Barcelona, Labor, 1968.

VV.AA: LIBRO BLANCO DE LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA EN ESPAÑA. Madrid, FADIP, Federación de Asociaciones de Ilustración Profesionales, 2003.



Más información

www.eina.cat/postgraus

postgraus@eina.cat

Tel.: +34 93 2030 23