

Guía académica

# Diplomatura de postgrado Ilustración creativa y técnicas de comunicación visual

Curso 2017 / 2018





# Sumario

<b>1. Datos básicos</b> .....	<b>3</b>
<b>2. Estructura del postgrado</b> .....	<b>3</b>
<b>Asignaturas</b> .....	<b>3</b>
<b>Distribución de horas y dedicación</b> .....	<b>5</b>
<b>3. Contenidos. Guías docentes</b> .....	<b>7</b>
Proyectos de ilustración para prensa 1 .....	7
Proyectos de ilustración para prensa 2 .....	7
Proyectos de ilustración para publicidad y diseño gráfico 1 .....	8
Proyectos de ilustración para publicidad y diseño gráfico 2 .....	9
Proyectos experimentales 1 .....	9
Proyectos experimentales 2.....	10
Taller de técnicas tradicionales: Dibujo .....	11
Taller de Técnicas tradicionales: Serigrafía.....	13
Taller de técnicas tradicionales: Pintura .....	13
Taller de técnicas tradicionales: Mestizaje y 3 dimensiones .....	14
Taller de técnicas avanzadas: Ilustración digital .....	15
Taller de técnicas avanzadas: Animación.....	16
Historia, teoría y crítica de la ilustración .....	16
<b>4. Evaluación</b> .....	<b>17</b>
<b>5. Contacto</b> .....	<b>18</b>



# 1. Datos básicos

<b>Título</b>	Diplomatura de Postgrado en Ilustración creativa y técnicas de comunicación visual por la UAB
<b>Edición, curso</b>	Novena edición, curso 2017-2018
<b>Créditos</b>	30 ECTS
<b>Precio</b>	3.660 euros (10% dto. exalumnos)
<b>Coordinador</b>	Philip Stanton
<b>Fechas</b>	Del 3 de octubre 2017 al 13 de julio 2018.
<b>Horario</b>	Lunes (algunos), martes y jueves, de 17h a 20h.
<b>Duración</b>	225h presenciales y 525h trabajo autónomo del alumno
<b>Idioma</b>	Castellano
<b>Plazas</b>	Mínimo 15, Máximo 25 + becario
<b>Lugar</b>	EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona

## Profesorado

Mariona Cabassa	Sonia Pulido	Manel Rubiales
David Cid	Albert Rocarols	Gabriela Rubio
José Luis Merino	Alexis Rom	<a href="#">Philip Stanton</a>
<a href="#">Claudio Molina</a>	Gino Rubert	Oriol Vaz

# 2. Estructura del postgrado

## Asignaturas

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 Dibuix (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.**

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

Asignatura y profesor	Tipo de clase	Horas lectivas	Trabajo autónomo	Sesiones
<b>Proyectos de Ilustración para prensa</b>				
Philip Stanton	Proyectos	15 h	35 h	5 sesiones de 3h
Sonia Pulido	Proyectos	15 h	35 h	5 sesiones de 3h
<b>Proyectos de Ilustración para publicidad y diseño gráfico</b>				
Philip Stanton	Proyectos	15 h	35 h	5 sesiones de 3h
José Luis Merino	Proyectos	15 h	35 h	5 sesiones de 3h
<b>Proyectos experimentales</b>				
Mariona Cabassa	Proyectos	15 h	35 h	5 sesiones de 3h
Gabriela Rubio	Proyectos	15 h	35 h	5 sesiones de 3h
<b>Tècniques tradicionals</b>				
Dibuix - Albert Rocarols	Taller	15 h	35 h	5 sesiones de 3h
Tècniques estampació - Alexis Rom	Taller	15 h	35 h	5 sesiones de 3h
Pintura - Gino Rubert	Taller	15 h	35 h	5 sesiones de 3h
<b>Tècniques avançades</b>				
Ilustración digital - Claudio Molina	Taller	15 h	35 h	5 sesiones de 3h
Il·lustració volumètrica – Manel Rubiales	Taller	15 h	35 h	5 sesiones de 3h
Animación - David Cid	Taller	18 h	44 h	6 sesiones de 3h
Historia, teoría y crítica de la ilustración - Oriol Vaz		30 h	70 h	12 sesiones de 2.5h
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. Guías docentes

### Proyectos de ilustración para prensa 1

**Profesor:** Philip Stanton

#### Temario

Presentación, exploración y definición de dos áreas de trabajo para el ilustrador de prensa:

- Reportaje
- Revistas/Suplementos culturales o institucionales.

**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.

**Revistas/Suplementos culturales 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.

#### Objetivos

1. Hacer un repaso de la historia de la ilustración y algunas de sus grandes figuras.
2. Explorar y probar diferentes técnicas de ilustración.
3. Desarrollar proyectos concretos en un tiempo de entrega determinado
4. Explorar la relación entre texto e imagen en los artículos de prensa

Habrán 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.

#### Metodología

El planteamiento técnico será muy abierto: se podrá usar cualquiera técnica (dibujo, acuarela, guache, pintura, collage, aerografía, técnicas de impresión y/o multimedia).

El planteamiento estilístico incluirá: realismo, abstracción, reportaje, cómic, multimedia, infantil, decorativo, conceptual, etc.

Los ejercicios se presentarán y corregirán en clase.

#### Evaluación

Ver punto 4 sobre Evaluación.

### Proyectos de ilustración para prensa 2

**Profesora:** Sonia Pulido

#### 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 alumnos 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 y 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 alumnos 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 alumno, propiciando el debate.

## Evaluación

Ver punto 4 sobre Evaluación.

# Proyectos de ilustración para publicidad y diseño gráfico 1

**Profesor:** Philip Stanton

## Temario

Presentación, exploración y definición de dos áreas de trabajo para el ilustrador:

- Publicidad
- Diseño Gráfico

Se trabajará a partir de piezas concretas como pueden ser un cartel impreso para la administración pública y un objeto de autopromoción.

## Objetivos

1. Hacer un repaso de la historia de la ilustración y algunas de sus grandes figuras.
2. Explorar y probar diferentes técnicas de ilustración.
3. Desarrollar proyectos concretos en un tiempo de entrega determinado
4. Explorar la relación entre texto e imagen en las dos áreas trabajadas, buscando el máximo efectividad de comunicación

Habrán dos encargos durante que tendrán tiempos de entrega concretos (entre 1 y 4 semanas). También se realizarán proyectos en clase como ejercicios preliminares.

## Metodología

El planteamiento técnico será muy abierto. Se podrá usar cualquier técnica (dibujo, acuarela, guache, pintura, collage, aerografía, técnicas de impresión y/o multimedia).

El planteamiento estilístico incluirá: realismo, abstracción, reportaje, cómic, multimedia, infantil, decorativo, conceptual, etc.

### Evaluación

Ver punto 4 sobre Evaluación.

## Proyectos de ilustración para publicidad y diseño gráfico 2

**Profesor:** José Luis Merino

### Temario

- Elaboración de una imagen para la promoción de un producto alimenticio.
- Serie de tres ilustraciones para promoción de un salón de moda infantil.

### 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.

### Evaluación

Ver punto 4 sobre Evaluación.

### Bibliografía

Libros

- GRUAU, René. (1999). *Gruau*. New York: Te Neues
- Shahn, Ben; Prescott, Kenneth W. (19982). *Prints and Posters of Ben Shahn*. New York: Dover Publications
- Chusid, Irvin. (2004). *The Mischievous art of Jim Flora*. Seattle, WA : Fantagraphics Books

Links

- Mats Gustavson: [http://www.artandcommerce.com/C.aspx?VP3=CMS3&VF=AAACAC3\\_120\\_VForm&FRM=Frame:AAACAC3\\_117](http://www.artandcommerce.com/C.aspx?VP3=CMS3&VF=AAACAC3_120_VForm&FRM=Frame:AAACAC3_117)
- Miroslav Sasek: <http://www.miroslavsasek.com/>
- David Stone Martin: <http://www.birkajazz.com/archive/stoneMartin.htm>
- Cartoon Modern (Amid Amidi): <http://cartoonmodern.blogspot.com/>

## Proyectos experimentales 1: ilustración para proyectos personales

**Profesora:** Mariona Cabassa

### 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 alumno 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 la profesora, a veces por los alumnos) 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 alumno 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 de la profesora.

## Objetivos

1. Comprender las diferencias entre un álbum que se hace a partir del encargo de un editor y un álbum de creación propia.
2. 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.
3. Aprender a desarrollar de forma integral un proyecto propio.
4. Conocer algunos aspectos técnicos sobre la encuadernación de álbum (para poder decidir cómo será el libro que desarrollaremos)
5. 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 alumnos 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.

## Evaluación

Ver punto 4 sobre Evaluación.

## Bibliografía

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

# Proyectos experimentales 2: ilustración de narrativa

**Profesor:** Gabriela Rubio

## 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 alumno 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 alumnos deberán planificar la traza 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 alumno deberá entregar, además de un abocetado del libro completo, un mínimo de 2 y un máximo de 7 ilustraciones acabadas.

## Evaluación

Ver punto 4 sobre Evaluación.

## 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

**Profesor:** Albert Rocarols

## Temario

- **Tema 1 - Planteamiento conceptual y gráfico de una imagen.**  
Recursos interpretativos (Confirmar, Contradecir, Sublimar). Asociaciones de refuerzo. Asociaciones fantásticas. Asociaciones con preposición. Lluvia de ideas. Cajón de ideas. Dibujo automático. Cajón de referencias.
- **Tema 2 - Análisis del dibujo "personal" y adaptabilidad a diferentes técnicas.**  
Dibujo de línea, de contorno, de trazo, de matización. Consideración de materiales (no digitales) idóneos para las distintas resoluciones.

- **Tema 3 - Técnica: Papel recortado.**  
Aportes de esta técnica. Trabajar en "positivo" o "negativo". Formas y contra formas. Tipos de recorte. Perfiles por superposiciones. Efectos de volumen, textura, linóleo. "Dibujar" la imagen improvisando por sucesivas capas de recortes.
- **Tema 4 - Creación de texturas.**  
Experimentación mediante distintos elementos y materiales para la consecución de texturas uniformes, degradadas o nebulosas. Creación de un banco de texturas (susceptibles de utilizarse también para trabajos digitales). Utilización de texturas planas para efectos de trama o tonalidad. Utilización de texturas nebulosas para efectos de matización, volumen o sombra. Utilización de contornos de textura para ser aplicados a los límites de las masas de tinta plana.
- **Tema 5 - Técnica: Esgrafiado (Grattage, Scratchboard).**  
Aportes de esta técnica: Adaptación mental al trabajo blanco sobre negro. "Artesanalidad" del trazo. Posibilidad de amplia gama de realizaciones: de contorno o perfilado, de masa de tinta plana, de texturización, de volumen, etc. Creación de grises visuales siendo la imagen, en realidad, un "pluma" para conseguir efectos de volumen o textura. Confección del soporte (bases de couché, gesso, tablero). Material de entintado (tinta china, spray, cera). Material para el erosionado (buril, guillette industrial partido, cutter).
- **Tema 6 - Collage conceptual y plástico.**  
Trabajar la predisposición a replantear aspectos y posibilidades de la imagen que se esté definiendo. Evitar la pereza de "cuestionar", o el "empecinamiento" a no considerar alternativas.

## Objetivos

Valorar el dibujo, el gesto gráfico consciente o inconsciente como elemento valioso en sí mismo.

Dotar de recursos para el planteamiento conceptual de distintos posibles enfoques para la resolución de una imagen.

Trabajar sin miedo al error. Favorecer el azar como hallazgo y recurso creativo.

Introducir técnicas básicas que permiten y facilitan improvisaciones, replanteamientos, pruebas y correcciones, de modo ágil y rápido, en todo el proceso.

Evitar la desventaja de trabajar sobre un soporte estático.

Eliminar límites de materiales, de tamaño y de técnica, previos.

Posibilidad de realización independiente de elementos y construir la imagen como un ensamblaje.

Presentar y comentar el trabajo de ilustradores de referencia, tanto conceptual como plástica.

Creación de biblioteca y archivo propios como herramienta de trabajo y consulta. Recopilar textos e imágenes que estimulen nuestra creatividad: "Cajón de ideas".

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 que nuestros trabajos establecerán con el espectador.

## Metodología

Se trata de una asignatura eminentemente práctica. Tras la presentación y explicaciones del profesor se pasará a las prácticas de las técnicas y métodos comentados.

Los materiales necesarios para cada sesión se indicarán en la sesión anterior.

## Evaluación

Ver punto 4 sobre Evaluación.

# Taller de Técnicas tradicionales: Estampación

**Profesor:** Alexis Rom

## 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 alumno se le asiste en todos los procesos de desarrollo del proyecto, desde el planteamiento previo hasta los artes finales.

## Evaluación

Ver punto 4 sobre Evaluación.

## 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

**Profesor:** Gino Rubert

## Temario

- Acrílico
- Óleo
- 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 alumno/a 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 alumnos 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 alumno servirá para valorar el trabajo final (nota) Visita de un invitado, artista-ilustrador, que realice comentarios sobre trabajos alumnos y propio.

## **Evaluación**

Ver punto 4 sobre Evaluación.

# **Taller de técnicas tradicionales: Ilustración volumétrica**

**Profesor:** Manel Rubiales

## **Temario**

- Técnicas de representación alternativas como fuente creativa
- Artistas alternativos (ejemplos de artistas, técnicas y resultados visuales alterativos)
- 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 alumnos trabajarán con materiales 3D con el fin de llegar a resultados inesperados y creativos.

Se realizará la visita a un taller de artista.

## Evaluación

Ver punto 4 sobre Evaluación.

# Taller de técnicas avanzadas: Ilustración digital

**Profesor:** Claudio Molina

## 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.

### 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. Técnica mixta. Collage. Pinceles. Herramientas.

Retoque de imagen, gestión de los colores.

Embellecimiento mediante efectos y estilos. Trucos y tutoriales.

Concepto de transformación destructiva y no destructiva.

Proyecto: Ilustración digital.

### B. Animación / 3D printing

Recomendado a estudiantes avanzados o que tienen experiencia previa en Illustrator, Photoshop o animación.

- After effects ó Photoshop: Gift animado. Animación y time line. Herramientas. Efectos. Sonido. Formatos

Proyecto: Animación básica.

- Meshmixer: El 3D printing y sus posibilidades, el proceso creativo. Experimentar con el software de modelado 3D Meshmixer. Formatos

Proyecto: Impresión de un personaje en 3D.

Nota: Los temas aquí presentados son orientativos y dependen de cada proyecto.

## Objetivos

El objetivo general de este taller es el de profundizar en el trabajo de ilustración con las herramientas digitales.

Cada estudiante desarrollará un proyecto y una estrategia propia aplicando la informática a su manera de expresión y dinámica de trabajo.

### Metodología

Tras explicación en clase general por grupos, se desarrollarán ejercicios de refuerzo. Se facilitará el acceso a videos y tutoriales online.

### Evaluación

Ver punto 4 sobre Evaluación.

## Taller de técnicas avanzadas: Animación

**Profesor:** David Cid

### 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.

### Evaluación

Ver punto 4 sobre Evaluación.

### Bibliografía

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

## Historia, teoría y crítica de la ilustración

**Profesor:** Oriol Vaz

### Temario

- ¿Qué es la ilustración?
- El Mundo antiguo
- La era de las catedrales
- La revolución de la imprenta
- Los siglos de transición y normalización
- 'Sturm und drang'
- La tempestad se aburguesa
- Utopías
- Distopías

### Objetivos

- Promover el análisis histórico-crítico y el debate como métodos para alcanzar una correcta interpretación del estado actual de la ilustración gráfica, relacionándola permanentemente con otros géneros artísticos y campos profesionales válidos.

- Desarrollar la capacidad de observación, la imaginación creadora y la versatilidad de estilos, concediendo una atención especial al puente epistemológico entre tradición y modernidad.
- Aplicar los contenidos presentados en las unidades temáticas (apoyados por imágenes comentada) a los ejercicios plásticos propuestos en cada sesión práctica
- Realizar un trabajo de investigación (individual o en grupo) conjugando la intuición creativa del ilustrador con el rigor propio de los estudios en Humanidades.

## Metodología

Esta asignatura se diferencia del resto por no ser eminentemente práctica. Las presentaciones teóricas, no obstante, se complementaran con algún ejercicio práctico a desarrollar en clase.

Al final de la asignatura se pedirá a los alumnos que desarrollen un trabajo teórico o descriptivo en grupo sobre una temática relacionada con la historia, la teoría y/o la crítica de la ilustración.

## Evaluación

Ver punto 4 sobre Evaluación.

## Bibliografía

### Historia y teoría:

- GARCÍA PADRINO, Jaime. Formas y colores: la ilustración infantil en España. Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2004
- MUNARI, Bruno, ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual, Barcelona, Gustavo Gili, 2011
- MUNARI, Bruno, Diseño y comunicación visual, Barcelona, Labor, 1968
- SATUÉ, Enric, El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días, Madrid, Alianza, 1989
- MARTÍNEZ MORO, Juan, La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento, Gijón, Trea, 2004
- ZEEGEN, Lawrence, Principios de ilustración, Barcelona, Gustavo Gili, 2009

### Técnicas y procedimientos creativos:

- BRETON, Richard, Los cuadernos. Bocetos de diseñadores, ilustradores y creativos, Blume, 2009.
- DALLEY, Terence (coord.), Guía completa de ilustración y diseño. Técnicas y materiales, Madrid, Tursen, Hermann Blume, 1992
- DAWBER, Martin, El gran libro de la ilustración contemporánea, Parramón, 200
- EISNER, Will, El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma más popular del mundo, Barcelona, Norma, 2002
- GRANT, John, Manual completo de técnicas artísticas de ciencia-ficción y fantasía, Celeste 2000
- WIGAN, Mark. Imágenes en secuencia. Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups... Barcelona, Gustavo Gili, 2008

# 4. Evaluación

## Puntuación y asistencia

La nota de cada taller se basará en los trabajos entregados y en su ajuste a las indicaciones facilitadas por cada profesor. En el caso de haber más de una entrega se realizará una media aritmética (a menos que el profesor lo estipule diferente). La entrega de los trabajos es imprescindible para poder evaluar la asignatura. La puntuación es sobre 10.

La asistencia es obligatoria y tiene un peso del 40% sobre la nota final.

La ausencia injustificada a más del 20% de las clases de cada taller podrá implicar la no evaluación de la misma.

<b>Trabajos / Entregas</b>	
60% (6 puntos)	6 puntos máx.

<b>Asistencia</b> 40% (4 puntos)	100% 4 puntos
	80% 2 puntos
	< 80% 0 puntos (o no evaluación)
	Total 10 puntos

### Comunicación de notas

Las notas se pueden consultar a través de la Intranet (Moodle) o a través del expediente académico online. Cada profesor es responsable de indicar los resultados a través de cualquiera de estos sistemas y avisar a los alumnos, como muy tarde dos semanas después de haber finalizado las clases. El alumno cuenta con una semana para poder reclamar o solicitar revisión de la misma.

### Opciones de evaluación

La matrícula permite una única convocatoria de evaluación. En el caso de suspender una asignatura o parte de la asignatura, el alumno deberá matricularse de nuevo al módulo del que forma parte.

## 5. Contacto

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

Email coordinación técnica: [postgraus@eina.cat](mailto:postgraus@eina.cat)

Email: coordinación académica: [mail@stantonstudio.com](mailto:mail@stantonstudio.com)

Teléfono: +34 93 203 09 23

Para ver trabajos realizados por los alumnos así como noticias y eventos relacionados con el postgrado se pueden consultar los siguientes blogs:

[einaiustracio.blogspot.com](http://einaiustracio.blogspot.com)

[eina-treballsproces.blogspot.com](http://eina-treballsproces.blogspot.com)