



Máster en Ilustración y Cómico

MÁSTER EN ILUSTRACIÓN Y CÓMIC

Inicio

Septiembre

Créditos ECTS

60

Duración

Anualmente se realiza una edición de septiembre a julio.

Idioma

Castellano.

Algunas sesiones pueden ser en inglés.

Titulación

Máster en Ilustración y Cómic, título expedido por la Universitat de Vic – Universitat Central de Catalunya (UVic-UCC).

Horario

Lunes, martes y jueves, de 17h a 21.15h

Dirección

MERY CUESTA

Crítica de arte, comisaria de exposiciones y dibujante de cómics. Licenciada en Bellas Artes y Máster en Comunicación y Crítica del Arte por la Universidad de Girona. Ganadora del Premi Espais 2002 de la Crítica de Arte, y del Premi Graffica 2019 por su aportación a la difusión crítica de la cultura popular y underground.

Combina sus colaboraciones habituales como crítica de arte en Radio Nacional, así como en diversos medios como el periódico El Mundo o La Vanguardia.

Como comisaria de exposiciones su práctica se centra en la cultura popular y el Outsider Art. Es miembro de la ACDCómic (Asociación de Críticos y Divulgadores del Cómic de España).

→ www.merycuesta.com

JOSÉ LUIS MERINO

Graduado en Diseño por Eina. En 1985 comienza a trabajar como diseñador gráfico en diversos estudios y agencias de publicidad hasta 1998, año en el que se independiza para fundar su actual estudio de diseño gráfico e ilustración. Entre sus clientes se encuentran BMW, Doyle & Partners, Elle Germany, Elle Decor UK, Forbes, Freixenet, Harper Collins, La Vanguardia, London Sunday Telegraph, Los Angeles Time Magazine, Madame Figaro Japan, Planeta, Playboy USA, Ritz-Carlton, etc. Como ilustrador está representado internacionalmente por la agencia Kate Larkworthy de Nueva York y la agencia Eye Candy de Londres.

→ www.estudiomerino.com

Destinatarios

Graduados en Diseño, licenciados en Bellas Artes, Publicidad o Comunicación, profesionales con experiencia acreditada: directores artísticos, publicistas, creativos de televisión, cine, Internet y otros medios audiovisuales, artistas, guionistas y diseñadores gráficos, editores o individuos con proyectos editoriales o personales que incluyan lenguajes gráficos.

Presentación

¿Cuáles son los lenguajes y herramientas del dibujante en la actualidad? ¿Cuales son los retos a los que se enfrenta un profesional de la ilustración y el cómic en la era de la información?

Vivimos en un momento de auge de los lenguajes gráficos y, en especial, el del cómic y de la ilustración. No nos referimos únicamente a su éxito como estética de mercado o como producto cultural, sino al desarrollo histórico de la personalidad de estos lenguajes. Los nuevos medios tecnológicos están transformando definitivamente la profesión de dibujante, ilustrador y editor. El abanico de posibilidades aumenta tanto a nivel creativo como en los aspectos de edición, producción y distribución del trabajo. Así es como se está produciendo hoy un movimiento de expansión en consumo cultural de los productos relacionados con la expresión gráfica, así como una migración tanto del rol del creativo como del público hacia soportes digitales.

El enfoque del programa combina una faceta experimental con la profundización en varios lenguajes y herramientas de actualidad que retratan un perfil profesional expandido del dibujante. Además, en la actualidad el mundo profesional del dibujante y del creativo gráfico abarca la esfera internacional, debido a que las tecnologías permiten que no existan fronteras en los mercados. El Máster ofrece las claves para desarrollarse en este nuevo panorama, entendiendo el mundo como un mercado global y diseccionando el entramado empresarial (clientes, representantes, galeristas, editores, etc.) alrededor del sector relacionado con los lenguajes gráficos.

Uno de los objetivos más relevantes del programa es el de conectar directamente al alumno con el ámbito profesional; no solo preparándolo, sino introduciéndolo directamente en la experiencia del trato con el cliente mediante proyectos y encargos que les sirvan como puerta de entrada al mundo profesional. Por este motivo, en el Máster se elaborarán varios proyectos reales para reconocidas editoriales y empresas, lo que permite a los alumnos la difusión profesional de su trabajo y asumir los parámetros reales de relación con el cliente, puesto que la tarea de un creador gráfico es, en esencia, un acto de comunicación.

El programa, que alterna teoría y práctica a partes iguales, otorga las herramientas necesarias, tanto técnicas como creativas, para que cada persona encuentre su camino en el panorama actual de la ilustración y el cómic, en un momento vertiginoso de cambios tecnológicos y sociales.

Objetivos

Los objetivos principales de este programa son:

- Ayudar al alumno a buscar, entender y asumir los cambios en la profesión de dibujante y creativo gráfico.
- Guiar al alumno a encontrar su lugar en el panorama internacional.
- Dar las claves para tener éxito en el mundo de la ilustración, el cómic y la creación gráfica.
- Conocer y experimentar todas las fases de trabajo y consecución de un proyecto comercial y/o un proyecto personal.
- Poner al alumno en contacto directo con los profesionales más destacados del sector en la actualidad, tanto en el ámbito nacional como internacional.
- Potenciar los valores personales de cada alumno y su marca personal, ayudando a romper mecanismos o juicios preestablecidos.
- Transmitir al alumno los conocimientos y experiencias suficientes para poder iniciar su propia carrera dentro del mercado de la ilustración y el cómic.
- Introducir al alumno en lenguajes y técnicas experimentales para potenciar su propia singularidad.
- Explorar y potenciar la voz propia de cada persona.

Requisitos de admisión

- Título universitario o título de graduado en Diseño Gráfico o Bellas Artes propio de la universidad.
- Si se tratara de un título universitario de otra especialidad, el portfolio debería demostrar capacidad para el dibujo.
- Experiencia profesional que pueda ser acreditada (en este caso no podrán recibir el título de Máster, sino de Programa).
- Además, es necesario:
 - Tener un nivel alto de castellano, tanto de comprensión, como de habla y escritura.
 - El candidato debe ser una persona con conocimientos en el uso de *software* de ilustración (Photoshop, Illustrator...).

Competencias

- Dominio de los criterios ilustrativos, plásticos y de concepto y síntesis, así como de las herramientas, y las técnicas en el ámbito de la ilustración y el cómic aplicado a:
 - Un proyecto personal final de curso de edición de cómic, libro ilustrado o libro de autor.
 - Proyectos de encargo de ilustración para editoriales, revistas, periódicos, publicidad, ilustraciones para *merchandising*, *branding*, comunicación...
 - Proyectos digitales (*websites*, *apps*, animaciones, videojuegos, ilustración para prensa digital).
 - Proyectos comerciales de edición, cómic, libro ilustrado...
 - Proyectos personales expositivos.
 - Proyectos en lenguajes variados (tatuaje, muralismo...).
- Dominio de las fases de trabajo y la planificación profesional de proyectos de ilustración y elaboración de una novela gráfica.

Estructura

La estructura conceptual de contenidos del curso está diseñada de manera que contempla seis módulos:

MÓDULO 1 TÉCNICAS Y LENGUAJES

Esta primera fase condensa conocimientos que permiten al alumno hacer una primera inmersión tanto conceptual (introducciones teóricas a la fenomenología del cómic y la ilustración) como técnica (ejercicios de bocetos rápidos, ejercicios de creatividad), preparándolo para desarrollar con intensidad las siguientes fases de curso. Los contenidos o asignaturas de módulo son:

- *Collage*
- *Lettering*
- Muralismo
- Fenomenología de la ilustración
- Autobiografía Gráfica
- Tatuaje ilustrado
- Autoedición
- Portfolio
- *Branding* para autores

MÓDULO 2 ILUSTRACIÓN APLICADA

Muestra de las posibilidades dentro de los lenguajes, las herramientas y los ámbitos en los que se desarrolla actualmente la ilustración. Es importantes para los alumnos aprender a diferenciar las diferentes formas de afrontar un proyecto de ilustración, dependiendo del ámbito, la función y el público al que se dirige, para encontrar su propio lenguaje. Los contenidos o asignaturas de este módulo son:

- Ilustración editorial
- Portadas Ilustradas
- Ilustración prensa
- Ilustración publicidad

MÓDULO 3 LENGUAJE CÓMIC

En esta fase, se abre ante el estudiante una serie de posibilidades dentro de los lenguajes, las herramientas y los ámbitos en los que se desarrolla actualmente el cómic. Es un tiempo de experimentación y de aprendizaje de nuevos campos y ámbitos. Es necesario que el alumno viva esta diversidad para encontrar su propio lenguaje. Los contenidos o asignaturas de este módulo son:

- Lenguaje cómic
- Guión de cómic
- Fanzine
- Deconstrucción del cómic

En este módulo se llevarán a cabo visitas a estudios especializados, participación en ferias y exposiciones del sector. Además se plantearán colaboraciones con el Máster de Fotografía de Elisava.

MÓDULO 4 SKETCHBOOK

Una materia transversal a lo largo del curso para desarrollar el dibujo al natural y el aprendizaje de diversas técnicas de representación y perspectiva. Permitiendo a los alumnos avanzar en la herramienta del dibujo de una manera notable.

MÓDULO 5 PROYECTO EDITORIAL

Es uno de los proyectos de mayor envergadura, importancia y duración del curso y que se desarrolla prácticamente durante la extensión del mismo hasta final. Se trata de un libro que puede ser un cómic o libro ilustrado concebido por cada el alumno, desde el guión, realización y producción.

Para ello, además de las tutorías que se irán desarrollando a lo largo del curso, contaremos con una sesión sobre arquitectura del libro, para aprender a comprender explorar mejor las posibilidades del mismo. Y una visita de editores para ayudar a comprender en qué sector del mercado se podría situar cada uno de los proyectos y comprender los valores comerciales y artísticos de los mismos.

MÓDULO 6 PROYECTO DIGITAL

Desarrollo de la ilustración en el ámbito digital. La migración de los contenidos editoriales a las plataformas digitales, permiten una nueva manera de concebir los proyectos, en los cuales la imagen estática deja de ser una obligación y puede entrar a ilustrar una pequeña forma de animación y narración. Los contenidos digitales específicos que aborda el Master son Stopmotion y Videojuegos.

Profesorado

MERY CUESTA

Crítica d'art, comissària independent i dibuixant de còmics

JOSÉ LUIS MERINO

Dissenyador Gràfic i Il·lustrador

SONIA PULIDO

Il·lustradora

NATALIA ZARATIEGUI

Il·lustradora

IVAN CASTRO

Especialista en Lettering

IVÁN CASTRO

Dissenyador especialitzat en Lettering

FRANCESC RUIZ

Artista visual

LAURA GINÉS

Artista visual i animadora

IVAN PINTOR

Teòric del còmic i el cinema

LAPIN

Il·lustrador

AITOR SARAIBA

Il·lustrador i poeta

DOLORS SORIANO

Editora

GEMMA CORTABITARTE

Gerent de l' Associació Professional d' Il·lustradors de Catalunya

Colaboradores

MARTA ALTÉS

RICARDO CAVOLO

JOAQUÍN REYES

MONGOLIA

SERGIO MORA

ALEX TROCHUT

B-TOY

YUKO SHIMIZ

KATSUMI KOMAGATA

Entidades colaboradoras

EDITORIAL SAPRISTI

EDITORIAL MOSQUITO BOOKS

GRAF – FESTIVAL DE CÓMIC DE AUTOR Y EDICIÓN INDEPENDIENTE

180 HILOS

GALERÍA CROMO

MÁS INFORMACIÓN

→ elisava.net

Antiguos Alumnos: Los Alumni Bold se beneficiarán de un 15% de descuento sobre el importe de los cursos que se imparten en la Escuela.

La relación de profesores del programa es susceptible a variar en función de condicionantes ajenos al programa. Elisava se reserva la posibilidad de introducir cambios en la programación, así como el derecho de suspender el curso dos semanas antes de su inicio si no se alcanza la cifra mínima de participantes, sin otra obligación que la devolución de las cantidades satisfechas a cada participante.

Los horarios de los programas de Máster y Postgrados pueden ampliarse en función de las actividades del curso (fines de semana incluidos).