



Máster en Ilustración y Cómic

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 cultural, comisaria de exposiciones y activista del cómic. Como crítica, desarrolla su trayectoria en los periódicos La Vanguardia y El Mundo, así como en Radio Nacional de España (Radio3 y RNE1). Ha comisariado una treintena de exposiciones alrededor de la cultura popular, el outsider art y el arte contemporáneo. Fue la comisaria del Pabellón Catalán en la Bienal de Venecia 2017. Es profesora de Arte Contemporáneo en la Facultad de Comunicación Audiovisual de la Universidad Pompeu Fabra. La práctica de Mery Cuesta en el ámbito del cómic como teórica, docente y autora, se centra en la fusión entre lenguaje cómic y crítica cultural.

→ www.merycuesta.com

Presentación

¿Cuáles son los lenguajes y herramientas del dibujante en la actualidad? En el Máster en Ilustración y Cómic conocerás cómo desarrollarte como profesional de la ilustración y el cómic y encontrarás tu propia voz como creador.

El perfil del dibujante y del ilustrador contemporáneos ha variado radicalmente en las dos últimas décadas. Dentro de la cultura digital, los lenguajes gráficos han ganado una enorme visibilidad, un importante auge laboral y de mercado, y una creciente legitimación cultural. Pero estas transformaciones han exigido del dibujante e ilustrador flexibilidad y adaptación al cambio en lo que refiere a la concepción, producción, distribución y promoción de su trabajo. Inmersos en la cultura digital, los dibujantes e ilustradores asisten a un histórico cambio de rol en el que es preciso reinventarse continuamente.

El Máster en Ilustración y Cómic es un programa ubicado en la contemporaneidad, y combina una perspectiva fenomenológica de las diversas posturas que ha tomado el dibujante y el ilustrador en la historia reciente, con una inmersión práctica, teórica y experiencial en el panorama actual. El Master profundiza en las claves profesionales del dibujante y el ilustrador que tienen que ver, en esencia, con la concepción de una idea y su plasmación

gráfica eficaz. A partir de aquí, el programa propone diversas aproximaciones a los lenguajes gráficos que definen un perfil profesional expandido del dibujante a tono con la versatilidad que requiere el mercado actual. El programa culmina con un Proyecto Final (libro ilustrado, novela gráfica, formatos híbridos...) desarrollado durante todo el curso en colaboración directa con editores profesionales en activo, que facilitará al estudiante una puerta de entrada al mercado profesional.

El objetivo final del Master en Ilustración y Cómic es que el alumno o alumna consiga la experiencia, las herramientas y la capacidad crítica necesarias para encontrar su camino en el panorama actual de la ilustración y la narrativa gráfica, en un momento vertiginoso de cambios tecnológicos y sociales. El Master promueve un proceso de transformación personal y colectiva en busca de la singularidad, ya que encontrar una voz propia es totalmente necesario para poder desarrollar una trayectoria relevante dentro del mar de propuestas que ofrece hoy la cultura digital.

Destinatarios

Graduados en Diseño, licenciados en Bellas Artes, Publicidad o Comunicación, profesionales con experiencia acreditada: directores artísticos, publicistas, creativos en medios audiovisuales, artistas visuales, guionistas, diseñadores gráficos, editores o personas creativas con proyectos personales que incluyan lenguajes gráficos.

Objetivos

Los objetivos principales de este programa son:

- + Ayudar a entender e incorporar los cambios en la profesión de ilustrador, dibujante y creativo gráfico.
- + Dar las claves para tener visibilidad y relevancia en el mundo de la ilustración, el cómic y la creación gráfica.
- + Conocer y experimentar las fases de trabajo y consecución de un proyecto comercial y/o un proyecto personal.
- + Poner en contacto directo al alumno o alumna con profesionales destacados del sector en la actualidad
- + Potenciar los valores personales de cada alumno y su marca personal, ayudando a romper mecanismos o juicios preestablecidos.
- + Transmitir los conocimientos y experiencias suficientes para poder iniciar o consolidar una trayectoria dentro del mercado de la ilustración y el cómic.
- + Introducir al alumno o alumna en lenguajes y técnicas experimentales para potenciar su propia singularidad.

Requisitos de admisión

- + Título universitario o título de graduado en Diseño Gráfico o Bellas Artes.
- + En el caso de poseer 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:
 - + Nivel alto de castellano, tanto de comprensión, como de habla y escritura.
 - + Conocimientos de manejo de *software* de ilustración (escaneado de imágenes, Photoshop, Illustrator...).

Competencias

- + Experimentar de primera mano el panorama de la ilustración en la estricta contemporaneidad.
- + Conocer las claves de los principales ámbitos en los que se desenvuelve la profesión del ilustrador y el dibujante.
- + Poner a prueba y cotejar los conocimientos adquiridos con los requerimientos del mercado.
- + Profundizar en las fenomenologías de la narrativa gráfica.
- + Aprender a narrar en imágenes y en una narrativa secuencial gráfica, experimentando con la forma, el texto y el tiempo.
- + Experimentar con la hibridación de lenguajes gráficos en línea con la creación experimental de vanguardia internacional.
- + Vehicular mensajes de alta densidad emocional e intelectual mediante el dibujo.
- + Conocer diferentes campos de creación y lenguajes gráficos como metodologías creativas, una voz singular y propia en el alumno. Ictual mediante el dibujo del siglo XX, para aprovechar sus ilustraciones de impacto para detectar una voz creativa singular y propia.
- + Incorporar contenidos de carácter teórico que amplían la visión sobre el panorama histórico de la ilustración y la narrativa gráfica.
- + Conocer las herramientas necesarias para concebir, desarrollar y concluir un proyecto editorial en el punto óptimo para entrar en contacto con editoriales.
- + Empoderarse para concebir y materializar un proyecto personal.

Estructura

Hay 5 módulos que sostienen el entramado conceptual del programa: Ilustración contemporánea, Narrativa Gráfica, Lenguajes gráficos, Cultura Visual, y Proyecto Final.

MÓDULO 1 ILUSTRACIÓN CONTEMPORÁNEA

Adquisición de conocimientos y nociones básicas y fundamentales para poder enfrentarse a un encargo ilustrado, desde la concepción de la idea hasta su materialización en diversos ámbitos, como la prensa o el sector editorial. El estudiante experimenta de primera mano los procesos profesionales de un ilustrador y tiene los contactos y los conocimientos necesarios para poder empezar su trayectoria profesional.

Contenidos: Concepto y representación, Prensa, Ilustración de portada, Libro ilustrado, Publicación colectiva, Ilustración y producto.

MÓDULO 2 NARRATIVA GRÁFICA

La narrativa gráfica secuencial permite contar historias y desarrollar argumentos complejos mediante la ilustración. Este módulo introduce al alumno en las claves básicas del lenguaje gráfico a partir de una disección detallada de todos sus componentes. L'estudiant experimenta de primera mà els processos professionals d'un dibuixant de còmics, i té els contactes i els coneixements necessaris per a poder començar la seva trajectòria professional.

Contenidos: Lenguaje cómic, Guión, Cómic deconstruido, Autoedición, Moving drawings.

MÓDULO 3 LENGUAJES GRÁFICOS

Este módulo abre al estudiante un abanico de posibilidades dentro de los lenguajes, herramientas y ámbitos en los que se desarrolla la ilustración y el cómic hoy en día. Es tiempo de experimentar y aprender sobre nuevos ámbitos. Los alumnos se especializan en diferentes lenguajes, técnicas y procedimientos gráficos, experimentándolos de primera mano con la finalidad de incorporarlos a su práctica como creadores.

Contenidos: Poética visual, Desarrollo de personaje y concept art, Lettering, Sketching, Muralismo.

MÓDULO 4 CULTURA VISUAL

Este módulo tiene el objetivo de enriquecer la cultura visual del alumno, y de mostrarle herramientas para fortalecer sus conocimientos sobre fenomenologías y corrientes históricas relacionadas con la ilustración y el cómic. Es un módulo que motiva la reflexión y la perspectiva crítica sobre los hechos y temáticas de actualidad.

Paralelamente, se combinará el módulo con conferencias abiertas al público de profesionales líderes en el sector, así como visitas a museos, estudios o espacios de cultura contemporánea que se consideren adecuados.

Contenidos: Cultura visual, Fenomenologías de la ilustración, Fenomenologías del cómic.

MÓDULO 5 PROYECTO EDITORIAL

Se trata de un módulo transversal que se irá desarrollando a partir de enero y que abordará la concepción y realización de un álbum ilustrado o una novela gráfica. El alumno tendrá un producto editorial perfectamente acabado y competente como tarjeta de presentación para iniciar o revitalizar su trayectoria. Los trabajos finales estarán tutorizados por dos editores especializados en ilustración y novela gráfica, respectivamente.

Paralelamente, dentro de este módulo se incluye una asignatura transversal a todo el curso llamada 'Planificación profesional', cuyo objetivo es dotar al estudiante de las herramientas para poder orientarse y darse significado dentro del mercado mediante conocimientos prácticos como planes de acción laboral, estrategia de marca, difusión, redes, asesoramiento legal o asesoramiento sobre derechos de imagen.

Contenidos: Proyecto final, Planificación profesional.

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 cultural y comisaria de exposiciones

AITOR SARAIBA

Ilustrador y poeta

ARIADNA CERVELLÓ

Concept Artist

FRANCESC RUÍZ

Artista visual

IVAN CASTRO

Diseñador especializado en *lettering*

DR. IVAN PINTOR

Teórico del cómic y el cinema

JAVI NAVARRO

“EL DIOS DE LOS TRES”

Ilustrador y artista visual

JORDI ROS

Ilustrador y diseñador gráfico y de producto

LAPIN

Ilustrador

LAURA GINÉS

Artista visual y animadora

MIA CASSANY

Directora editorial de Mosquito Books

NADIA HAFID

Ilustradora y dibujante de còmics

NATALIA ZARATIEGUI

Ilustradora

OCTAVI BOTANA

Director editorial de Saprستی Comics (Roca Editorial)

SALVA RUBIO

Guionista y escritor

Colaboradores

JAVIER JAEN

Ilustrador

RIKI BLANCO

Ilustrador

ÍO BRU

Asesora y coach especialista en ilustración

DRA. LAURA CARABALLO

Investigadora

Entidades colaboradoras

EDITORIAL SAPRISTI

EDITORIAL MOSQUITO BOOKS

GRAF – FESTIVAL DE CÓMIC

DE AUTOR Y EDICIÓN INDEPENDIENTE

GALERÍA CROMO

MONTANA COLORS

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).