



Máster en Ilustración y Narrativa visual

MÁSTER EN ILUSTRACIÓN Y NARRATIVA VISUAL

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 Narrativa gráfica, 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, docente y activista del cómic.

Como crítica, desarrolla su trayectoria en los periódicos La Vanguardia y en el suplemento 'La esfera de papel' de El Mundo, así como en Radio Nacional de España ("Efecto doppler", Radio3 y "El ojo crítico", RNE1).

Ha comisariado una treintena de exposiciones alrededor de la cultura popular, el *outsider art* y los mecanismos de funcionamiento del arte contemporáneo, entre las que se encuentran "Quinquis de los 80: Cine, prensa y calle" (La Casa Encendida, Alhóndiga Bilbao, Centre de Cultura Contemporània de Barcelona), "Bálsamo y Fuga: La creación artística en la institución penitenciaria" (CaixaForum Barcelona), "El arte irreducible: Espejismos del art brut" (Prisión Modelo Espai Memorial, Barcelona), o "Humor absurdo: Una constelación del disparate en España" (Centro de Arte 2 de Mayo). Fue la comisaria del Pabellón Catalán en la Bienal de Venecia 2017. También desarrolla proyectos comisariales que culminan en formatos diversos, tales como "Sintonía Radiante: Interferencias entre Arte, Magia y Ciencia" en Matadero Madrid.

Es directora del Máster de Ilustración y Narrativa visual de Elisava, Facultad de Diseño e Ingeniería de Barcelona. También es profesora de Arte Contemporáneo en la Facultad de Comunicación Audiovisual de la Universidad Pompeu Fabra, y doctoranda en esta misma universidad.

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. Como crítica-dibujante, publica diversas series e historietas en publicaciones como Barcelonés, Resistencia o la revista Mongolia. Actualmente desarrolla 'Comic on Drums', un proyecto musical experimental que interpreta con batería y percusión narrativas del cómic.

→ www.merycuesta.com

Presentación

La ilustración y los lenguajes gráficos están en permanente mutación. La profesión del dibujante de hoy poco se parece al tipo de perfil profesional que se triunfaba hace tan solo 10 años atrás. En la actualidad, el entorno digital exige una serie de requerimientos en cuanto a concepto, forma, difusión y proyección de nuestra obra a los que debemos adaptarnos continuamente. El Máster de Ilustración y Narrativa visual, en su larga trayectoria como programa de posgrado –desde 2016– apuesta por una enseñanza flexible y rabiosamente actual, combinada con un afianzamiento de las bases imprescindibles de la creación gráfica, tales como la conceptualización, las relaciones con clientes y editores, o la capacidad de manejo de diferentes lenguajes.

El Máster en Ilustración y Narrativa visual está diseñado como un trayecto para la transformación profesional y personal. A lo largo del curso, trabajarás codo con codo con profesionales de primer nivel en el mundo de la ilustración que te acompañarán durante el camino de tu aprendizaje. El Máster se distingue de otros programas por tres aspectos: su carácter experiencial, su calidad académica y su versatilidad; el mentoring de los editores y el acompañamiento de profesionales se combina con experiencias reales como la participación en festivales, *field trips* o visitas a espacios dedicados a la ilustración; enriquecerás tu formación de base en cultura visual sumando perspectivas desde el arte, el cómic, la gestión cultural o la *performance*; el Máster está abierto a todas las nuevas formas de creación gráfica y se permite ser experimental, en sintonía con los requerimientos de la profesionalización y el mercado. En paralelo a estos procesos, serás acompañado en un proceso de *coaching* específico para ilustradores desde el inicio hasta el final del curso. Culminaremos tu aprendizaje realizando un álbum ilustrado, una novela gráfica o un formato híbrido.

La cultura digital ha traído consigo nuevas formas de comunicación, y específicamente, nuevos tipos de relatos gráficos. Si bien la ilustración tradicionalmente se caracteriza por presentar una imagen en su máximo potencial comunicativo, la narrativa gráfica vincula la imagen con texto y con tiempo, y –dado el entorno digital en

el que vivimos— es una forma de comunicación cada vez más demandadas. Los formatos en los que se expresa la narrativa visual son muy diversos (cómic, novela gráfica, relatoría gráfica, *moving drawings*, *gifs* y memes, animación...)

y son el corazón de lo que entendemos hoy por Comunicación visual. En el Máster aprenderás a manejar las bases de la Narrativa visual para poner en circulación las ideas de tus clientes o tus propias historias, comunicando mensajes complejos y eficaces.

El auge de la ilustración y los lenguajes narrativos gráficos es evidente. La industria editorial, los videojuegos, la animación, o la comunicación digital son ámbitos para los que el Máster puede prepararte de forma eficaz. Si siempre has querido dedicarte a la plasmación gráfica de tus ideas y no acabas de encontrar tu voz y tu lugar, el Máster en Ilustración y Narrativa visual puede ayudarte, poniendo a tu disposición un acompañamiento personalizado, de primera calidad, con un alto nivel de satisfacción por parte del alumnado, y en Barcelona, una ciudad dinámica y central en el mapa de la creatividad en Europa.

Destinatarios

El perfil de estudiante es el de una persona con imaginación, creatividad y con motivación, que le apasione representar gráficamente una idea o historia con sentido a través de la ilustración, el cómic y lenguajes narrativos híbridos.

Objetivos

- + Comprender el panorama actual de la ilustración y la narrativa visual, y encontrar un lugar como ilustrador/a, dibujante y creativo/a gráfico.
- + Dominar las claves para tener visibilidad y relevancia en el mundo de la ilustración, el cómic y la narrativa visual.
- + Conocer y experimentar las fases de trabajo y consecución de un proyecto comercial y de un proyecto personal.
- + Estar en contacto directo y continuado con profesionales de primer nivel en la actualidad.
- + Desarrollar tus valores personales y tu voz, rompiendo mecanismos nocivos y miedos.
- + Introducirte y ponerte a prueba en diversos lenguajes para potenciar tu propia singularidad.

Requisitos de admisión

Título universitario oficial de grado o equivalente a Diseño Gráfico, Bellas Artes u otras materias creativas. Portfolio y gestión de *softwares* de ilustración.

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 visual.
- + 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 para una voz singular y propia en el alumno. Lectual 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

ILUSTRACIÓN CONTEMPORÁNEA

Conocimientos, nociones y estrategias para realizar un encargo ilustrado, desde la concepción de la idea hasta su materialización en ámbitos como la prensa o el sector editorial. Contenidos:

- + Concepto y representación.
Representar desde la síntesis.
- + Ilustración en Prensa.
- + Ilustración editorial para portada.
- + Claves del libro ilustrado.
- + Dirección de arte y publicación colectiva: Magazine.
- + Ilustración y producto. Fotografiado de producto para *book* y RRSS.

NARRATIVA VISUAL

Claves y procesos en el ámbito de la narrativa visual y el cómic con los que conseguirás narrar argumentos complejos de manera gráfica secuencial. Contenidos:

- + Bases del lenguaje cómic y la narrativa secuencial.
- + Guión.
- + Cómic deconstruido: *performance*, memes, narrativa visual experimental.
- + Autoedición: Participación un festival de autoedición y creación de un sello editorial propio.
- + *Moving drawings* y pequeñas animaciones digitales para promoción.

LENGUAJES GRÁFICOS

Te pondrás a prueba experimentando diferentes lenguajes, técnicas y procedimientos gráficos con el objetivo de incorporarlos a tu práctica como creador o creadora.

- + Poética visual, serialidad y simbología.
- + Desarrollo de personaje y *concept art*.
- + *Lettering* y caligrafía.
- + *Urban sketching* y retrato rápido.
- + Muralismo: Proyecto para cliente real

CULTURA VISUAL

Conocimientos sobre fenomenologías y corrientes históricas relacionadas con la ilustración y las narrativas visuales.

Reflexionarás sobre hechos y temáticas de actualidad y disfrutarás con visitas a museos, estudios o espacios de cultura contemporánea.

- + Cultura visual: Conexiones con el arte, *Outsider Art* y otras fenomenologías.
- + Fenomenologías del cómic: Oriente y Occidente.
- + Visitas a espacios expositivos y de creación.

PROYECTO EDITORIAL

Realizarás un álbum ilustrado, una novela gráfica o un formato narrativo híbrido que te servirá como tarjeta de presentación para iniciar o revitalizar tu trayectoria profesional.

- + Proyecto final de libro ilustrado, novela gráfica o narrativa visual que será mentorizado de manera personalizada durante el curso por dos editores especializados en ilustración y novela gráfica, respectivamente.
- + Proyección profesional: *Coaching* para ilustradores personalizado para cada estudiante a lo largo de todo el curso (cuestiones legales, relación con el dinero, motivación, miedos, fortalezas, planificación de carrera...)

Profesorado

JAVIER JAEN

→ javierjaen.com

MIA CASSANY

Mosquito Books

→ mosquitobooksbarcelona.com

OCTAVIO BOTANA

Sapristi-Salamandra Graphic

→ www.penguinlibros.com/

[es/12065-salamandra-graphic](http://www.penguinlibros.com/es/12065-salamandra-graphic)

ARI CERVELLÓ

Nomada Studio

→ nomada.studio

AITOR SARAIBA

→ www.aitorsaraiba.com

RIKI BLANCO

→ www.rikiblanco.net

EL DIOS DE LOS TRES

→ www.eldiosdelostres.com

ÍO BRU

Ilustrando dudas

→ ilustrandodudas.com

JOR ROS

→ www.jor-ros.com

LAPIN

→ www.lesillustrationsdelapin.com

NADIA HAFID

→ www.instagram.com/nadihaf

SALVA RUBIO

→ www.salvarubio.info

IVAN CASTRO

→ www.ivancastro.es

NATALIA ZARATIEGUI

→ nataliazaratiegui.com

FRANCESC RUIZ

→ francescruiz.com

LAURA GINÉS

→ lauragines.com

IVAN PINTOR

→ www.upf.edu/es/web/comunicacio/pdi/-/asset_publisher/fa0fxAUW3Njc/content/pintor-iranzo-ivan/maximized

Colaboradores

GRAF FESTIVAL

→ grafcomic.com

FUNDACIÓ FINESTRES

→ www.llibreriafinestres.com

MONTANA COLORS

→ www.montanacolors.com

CENTRO CERÁMICO TALAVERA

→ www.ceramicatalavera.es

HOTELES PRINCESS

→ www.princess-hotels.com

GALERÍA CROMO

→ galeriacromo.com

CUCHARA EMANCIPACIÓN

ALIMENTARIA

→ cuchara.cat

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).