EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrit a la UAB

Guía académica
Curso 2020 / 2021

Postgrado en Ilustración para publicaciones infantiles y juveniles

04. Información básica

05. A quién va dirigido

06. Estructura

07. Profesorado

09. Contenidos

- Estilo gráfico
- Dibujo aplicado a la ilustración
- Procesos de trabajo
- Proyectos de ilustración para ocio y divulgación
- Proyectos de ilustración de álbum infantil
- Proyectos de ilustración de literatura infantil y juvenil
- Proyectos de ilustración para cómic y ficción digital

20. Servicios e instalaciones

22. Contacto

Postgrado en Ilustración para publicaciones infantiles y juveniles

El Postgrado en Ilustración para publicaciones infantiles y juveniles de EINA ofrece un programa que permite desarrollar el propio estilo e incorporar unos procesos de trabajo óptimos de cara a la profesionalización de sus alumnos como ilustradores.

Durante el curso, se desarrollan proyectos de ocio y divulgación en diferentes ámbitos: publicaciones de prelectura, ilustraciones de revistas y juegos, libros de texto y de divulgación y álbumes infantiles. También se profundiza en el ámbito de la ilustración narrativa mediante proyectos de ilustración de literatura infantil y juvenil, cómic y ficción digital.

© Hugo Cárdenas

Coordinadora
Gabriela Rubio

Edición
1ª

Créditos
30 ECTS

Fechas
29/09/2020 a 08/07/2021

Horario
Lunes, martes y jueves, de 17h a 20h

Idioma
Castellano y catalán

Duración
230h presenciales y 520h de trabajo autónomo del estudiante

Precio
3.600€ (10% dto. exalumnos y Alumni UAB Premium)

Plazas
Mínimo 15 y máximo 26

Titulación
Postgrado en Ilustración para publicaciones infantiles y juveniles, otorgado por la Universitat Autònoma de Barcelona

A quién va dirigido

- Graduados/as superiores en diseño
- Licenciados/as en Bellas artes
- Licenciados/as en Publicidad y relaciones públicas
- Todas aquellas personas con interés, habilidades y experiencia en el ámbito de las artes plásticas y gráficas, la ilustración, la animación o el cómic

© Rebecca Morgan

Estructura

Módulo 1: Recursos gráficos narrativos
10 ECTS
75h lectivas / 175h autónomas

⟶ **Estilo gráfico**
Gusti, Allan Rabelo y Gabriela Rubio
27h lectivas

⟶ **Dibujo aplicado a la ilustración**
Lluïsot, Gabriela Rubio
y Roger Zanni
27h lectivas

⟶ **Procesos de trabajo**
Allan Rabelo, Gabriela Rubio
y Roger Zanni
21h lectivas

Módulo 2: Proyectos de ilustración para ocio y divulgación
10 ECTS
78h lectivas / 172h autónomas

⟶ **Proyectos de ilustración para ocio y divulgación**
Pep Brocal, Mercè Canals
y Roger Zanni
45h lectivas

⟶ **Proyectos de ilustración de álbum infantil**
Gusti, Irene Savino y Jorge Zentner
33h lectivas

Módulo 3: Proyectos de ilustración para narrativas
10 ECTS
78h lectivas / 172h autónomas

⟶ **Proyectos de iustración de literatura infantil y juvenil**
Lluïsot y Gabriela Rubio
30h lectivas

⟶ **Proyectos de ilustración para cómic y ficción digital**
David Borrull, Pep Brocal, Lucas Ramada y Jorge Zentner
48h lectivas

Profesorado

David Borrull (Maliboo)
Animador. Ilustrador. Director. MA Animation Royal College of Art 2004.
www.maliboo.tv

Pep Brocal
Ilustrador, artista gráfico, autor de cómic, coeditor de Badabum y profesor de ilustración en EINA. Licenciado en Bellas Artes. http://www.pepbrocal.org/
https://www.etsy.com/es/shop/ARTe-FAKTshop

Mercé Canals
Ilustradora y autora de LIJ desde 1992. Docente en el campo del lenguaje gráfico de prelectores infantiles de 0 a 3 años y juveniles. Graduada en artes aplicadas y oficios artísticos, especialidad de ilustración. http://www.lacanals.cat/
lacanals.blogspot.com

Òscar Julve
Ilustrador, dibujante y caricaturista. Profesor de Dibujo. Licenciado en Bellas Artes.
www.oscarjulve.com

Lluïsot
Caricaturista. Realiza talleres de Urban Sketching y de Meditación Creativa. Doctorado en autodidactismo.
http://lluisot-cuentos.blogspot.com/2011/04/
http://librodetexto-lluisot.blogspot.com
http://lluisot-bibliografia.blogspot.com
http://lluisot-necronomicon.blogspot.com
@lluisot_barcelona

Allan Rabelo
Ilustrador, dibujante y profesor. Licenciado en Diseño Gráfico. Postgrado en Cine de Animación por la Pontífice Universidad Católica de Río de Janeiro. Máster en Artes Digitales por la Universitat Pompeu Fabra.

Lucas Ramada Prieto
Investigador (Phd) y divulgador especializado en ficción digital infantil y juvenil. Formador de mediadoras culturales, docentes y personal bibliotecario.
Instagram.com/Estonovadelibros

Gusti Rosemffet
Ilustrador. Presidente de la Asociación Windown, que trabaja por los derechos de las personas con discapacidad y por la inclusión a través del arte. Hombre medicina. www.gustiart.com www.windown.org

Gabriela Rubio
Autora de libros para niños de 0 a 99 años, docente y coordinadora del Postgrado y del Curso de especialización en Ilustración para publicaciones infantiles y juveniles de EINA. Graduada en diseño gráfico, con formación y experiencia en escritura de cuentos, novelas y guiones.
www.gabrielarubio.com

Irene Savino
Directora de arte de Ediciones Ekaré. Diseñadora. Ilustradora. Docente. TalleristaGraduada en Diseño Gráfico (IDD, Caracas, Venezuela). Major in Illustration (Parsons School of Design, Nueva York, EE.UU.).

Roger Zanni
Ilustrador y docente. Graduado en Arte Gráfico - Escola de Còmic i Arts Visuals JOSO. www.rogerzanni.com
@rogerzanni.com

Jorge Zentner
Escritor, guionista, consultor existencial.

© Karina Cocq

© Julie Rambaud

Contenidos

MÓDULO 1: RECURSOS GRÁFICOS Y NARRATIVOS

Estilo gràfico
El objetivo principal de esta asignatura es ayudar al alumnado a identificar y perfeccionar su estilo, para que pueda evolucionar de forma más eficiente en el resto de asignaturas. Se divide en tres apartados:

Story boarding y esbozado
Se aprenderá a diferenciar claramente los diversos usos del dibujo como herramienta destinada a pensar, analizar, diseñar e investigar, en contraposición al uso del dibujo en la elaboración de productos finales en los que la estética pasa a jugar un papel esencial. Esto ayudará a los alumnos a detectar y corregir problemas habituales de dibujo y concepto en la fase de la esbozado, lo que conducirá a que su estilo evolucione, eliminando vicios desde la base.

Sketching y documentación
A través del dibujo del natural o con documentación adecuada, se ayudará a los estudiantes a establecer una mejor conexión entre la representación de la realidad y su propio estilo para cuando, por ejemplo, necesiten sintetizar o construir estos mismos elementos a sus ilustraciones. Se buscará ganar en agilidad y confianza en la observación y también mayor destreza en la ejecución, a fin de lograr una mejor calidad final. Se aprenderá a trabajar con documentación apropiada, cómo utilizarla y conseguirla.

Análisis de dossiers y orientación de estilo
Análisis formal y conceptual de la capacidad narrativa de los dibujos de los alumnos, con el fin de orientar su estilo y su potencial como ilustradores/as. Concreción de los objetivos en cuanto al estilo gráfico, respecto al resto de asignaturas de la titulación.

Dibujo aplicado a la ilustración
La asignatura servirá para profundizar en el análisis de la manera en que los ilustradores construyen su narrativa valiéndose del dibujo. Es decir, analizando los diferentes recursos gráficos a su alcance para dibujar personajes, espacios, objetos, etc. y para terminar cada ilustración dotándola de un estilo propio con las herramientas más adecuadas para cada encargo en función de las características de dibujo de cada alumno. Consta de tres apartados:

Personajes
Análisis y creación de personajes a través de la revisión de dibujos de referencia de varios autores y de la elaboración de bocetos que reflejen un estudio detallado de las características físicas, locomotoras, de expresión facial y de rasgos de carácter de los mismos. Se trabajará el dibujo atendiendo a: los abordajes basados en la percepción visual frente a aquellos fundamentados en la propriacepción; la composición y la interacción entre personajes y entre personajes y objetos; la personificación de animales y la animalización de personajes; y también experimentando con otras fuentes de creación de personajes.

Espacio
Análisis y búsqueda de las posibilidades expresivas y narrativas de las diferentes maneras de dibujar el espacio cuando se ilustra, a partir del estudio de dibujos de varios autores y mediante ejercicios de dibujo encaminados a ayudar a encontrar soluciones adecuadas en la gráfica de cada alumno, incluyendo un repaso teórico-práctico de las diferentes perspectivas: caballera, axonométrica, cónica y otras maneras de ver el espacio.

Estilo y color
Análisis de los aspectos expresivos y narrativos de los dibujos que conforman el estilo de los ilustradores: luz, color, trazo e integración de lo tratado en las dos secciones anteriores (espacio y personajes).

Procesos de trabajo
Procesos de trabajo tiene como objetivo proporcionar al alumnado herramientas digitales para conseguir que su trabajo manual sea lo más destacable posible, y aportar una metodología de trabajo adecuada para todos los encargos de ilustración y las entregas finales. Consta de dos subapartados:

Laboratorio digital de técnicas manuales
Análisis y potenciación de las posibilidades que el nexo entre trabajo manualy digital ofrece a los ilustradores.

Metodología de trabajo y preparación de artes finales
Revisión de la metodología que los alumnos podrán aplicar en todos sus trabajos, recogiendo lo que han aprendido a lo largo del resto del módulo y completándolo con lo que hay que saber de cara a enviar un trabajo a imprenta, o para ser difundido en otros ámbitos diferentes al papel.

© Virginia Donoso

© Constanza Olea

MÓDULO 2: PROYECTOS DE OCIO Y DIVULGACIÓN

Proyectos 1: Ilustración de contenidos de ocio y divulgación

Tema 1: Publicaciones para prelectores
Estudio de las características psicológicas y perceptivas de los niños de 0 a 3 años y elaboración de un proyecto adaptado a estos requisitos. Se tratarán los siguientes aspectos:

- Introducción al libro para prelectores y su función en el mundo editorial.
- Desarrollo de la imaginación y capacidad de juego y de empatía con el niño "lector" para ayudar a que desarrolle el gusto por los libros y futura lectura, dado que a partir de las ilustraciones el niño o niña trabajará la comunicación verbal, la expresividad de la voz recitada, el ritmo oral, la comunicación corporal, la confianza en el adulto, el control motriz, el autocontrol, la confianza mutua, el tacto y el afecto, la complicidad, la coordinación y la imitación de gestos.
- Capacidad para para idear una colección y proponerla a una editorial.
- Exploración de formatos específicos para estas edades (por ejemplo el pop-up).

Tema 2: Ilustración de revistas y juegos
Análisis de las características de la ilustración aplicada a publicaciones periódicas dirigidas a niños y jóvenes, y de las diferentes tipologías de contenidos (historietas, juegos, pasatiempos, relatos cortos...). Desarrollo de un proyecto adaptado a este medio.

Objetivos:

- Entender cómo funciona y qué posibilidades aporta un soporte en papel o uno digital. Orientar las capacidades cubrir las necesidades de las publicaciones de este tipo.
- Establecer criterios básicos para cada una de las secciones de una publicación periódica dirigida a público infantil y/o juvenil.
- Establecer las bases para desarrollar una colaboración puntual o continuada.
- Implementar nuestros conocimientos del medio y su realidad actual.

Tema 3: Libro de texto y contenidos de divulgación
Estudio de los condicionantes propios de los libros de texto (concisión, claridad, rapidez de comprensión...) de y los recursos necesarios para conseguir un buen equilibrio entre las funciones pedagógicas y la presentación agradable, original ya menudo divertida, dirigidas a facilitar el aprendizaje escolar.

Objetivos:

- Conocer y analizar la tipología, función y características de un libro de texto escolar.

⟶ Estudiar la diversidad de problemas que se plantean en la ilustración para libro de texto y fijar soluciones para cada caso.

⟶ Trabajar la ilustración con adecuación al libro de texto así como a las diferentes etapas del sistema educativo.

⟶ Optimizar el sistema de trabajo para afrontar encargos de ilustración para libro de texto.

⟶ Desarrollar ilustraciones adaptadas a este medio que puedan servir de muestra en el futuro dossier profesional del alumno y orienten sus habilidades dentro de este sector.

Proyectos 2: Ilustración de álbum infantil

Tema 1: Análisis de álbum
Análisis narrativo y de las sinergias entre textos e ilustraciones, a partir del repaso de álbumes destacados de la historia de la literatura infantil y juvenil.

Incluye como objetivos:

⟶ Analizar los diferentes aspectos involucrados en las narraciones con texto e imagen.

⟶ Conocer conceptos específicos aplicables a los libros ilustrados dirigidos a los niños.

⟶ Conocer y aplicar algunas claves de lectura de los álbumes.

⟶ Reflexionar sobre las diferentes opciones que toman los autores para contar con texto e imagen y para comunicar.

⟶ Conocer el proceso de elaboración de un álbum.

⟶ Conocer las partes implicadas en la edición de un álbum y el modo en que trabajan para llegar al resultado final.

Tema 2. Generación de ideas
En este apartado se abordarán, a través de la escritura, diferentes métodos para desbloquear y agilizar la creatividad, haciendo especial atención a la relación entre creación artística y expresión emocional.

Tiene como objetivos:

⟶ Introducirse en el uso de la escritura como generador de historias destinadas a álbum infantil, teniendo en cuenta los vínculos que el texto y la imagen se establecen en todo álbum ilustrado.

⟶ Ser capaz de reconocer -mediante la experiencia de escribir, dibujar o pintar- su potencial de creatividad, para que puedan plasmar de forma fluida.

Tema 3. Álbum infantil ilustrado
Análisis de las características formales y narrativas del álbum ilustrado desde el punto de vista del ilustrador. Desarrollo de un proyecto personal de álbum infantil, potenciando muy especialmente la calidad artística de la obra.

MÓDULO 3: PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN DE NARRATIVA

Proyectos 3: Ilustración de literatura infantil y juvenil

Tema 1: Ilustración de narrativa infantil
Estudio de las características técnicas, narrativas y artísticas de un libro de colección en blanco y negro. Elaboración de un proyecto adaptado a este medio, imprimiendo el propio estilo al conjunto del proyecto.

Tema 2: Ilustración de narrativa juvenil
Proyecto de ilustración de un texto literario para público juvenil, prestando especial atención a los recursos narrativos empleados en literatura (tales como el ritmo, el punto de vista, la adecuación emocional, las descripciones de los personajes, la importancia de los escenarios o los registros de voces...) y sume traducción en equivalentes (o alternativas) visuales, que funcionan correctamente a la hora de establecida una buena convivencia entre la narración literaria y la visual.

Proyectos 4: Ilustración de cómic y ficción digital

Tema 1: Taller de guión
Visión general de la mecánica y particularidades de la creación de historias mediante guiones: estructura, construcción y diferentes maneras en las que una historia puede ser trasladada en formatos secuenciales o de animación.

Tema 2. Análisis de formatos digitales
Análisis interpretativo de las particularidades poéticas, estéticas y comunicativas de la ficción digital destinada a la infancia y la juventud a partir de ejemplos concretos.

Objetivos:

- ⟶ Reflexionar sobre las relaciones entre estructura y espacio que permite el terreno digital a la hora de construir sus discursos.
- ⟶ Entender el sentido de la interactividad y la participación lúdica en las obras de ficción digital.
- ⟶ Reflexionar sobre la importancia de las diferentes formas de comunicación dentro de los ecosistemas multimedia que conforman la obra digital y aprender a valorar su equilibrio.
- ⟶ Tener conocimiento representativo de las diferentes formas de ficción digital infantil a partir de obras que pueden encontrarse actualmente.
- ⟶ Empezar a valorar e interpretar críticamente su sentido y construcción interna.
- ⟶ Adquirir nociones básicas de las formas y los lugares de circulación en el que se mueven las obras de ficción digital.

Tema 3. Proyecto de ficción digital
Se trabajarán los conceptos esenciales para llevar a cabo la adaptación de imágenes ilustradas en la producción audiovisual, en cualquiera de los medios que el amplio espectro digital permite (videoclip, cortometraje, experimental, motion graphics, comercial...).

A través de una variedad de ejercicios de estilo, propuestas artísticas multidisciplinares y una extensa referencia al mundo de la animación, los alumnos podrán utilizar el conocimiento realizado a nivel teórico en la misma asignatura. También se recreará un proyecto ficción, ya sea original o adaptación, donde aprenderán cómo traducir de la imagen estática y texto a la imagen en movimiento a través de la realización de storylines, boardamatics y finalmente animáticas, la pieza fundamental para lanzarse a la producción de cualquier pieza audiovisual.

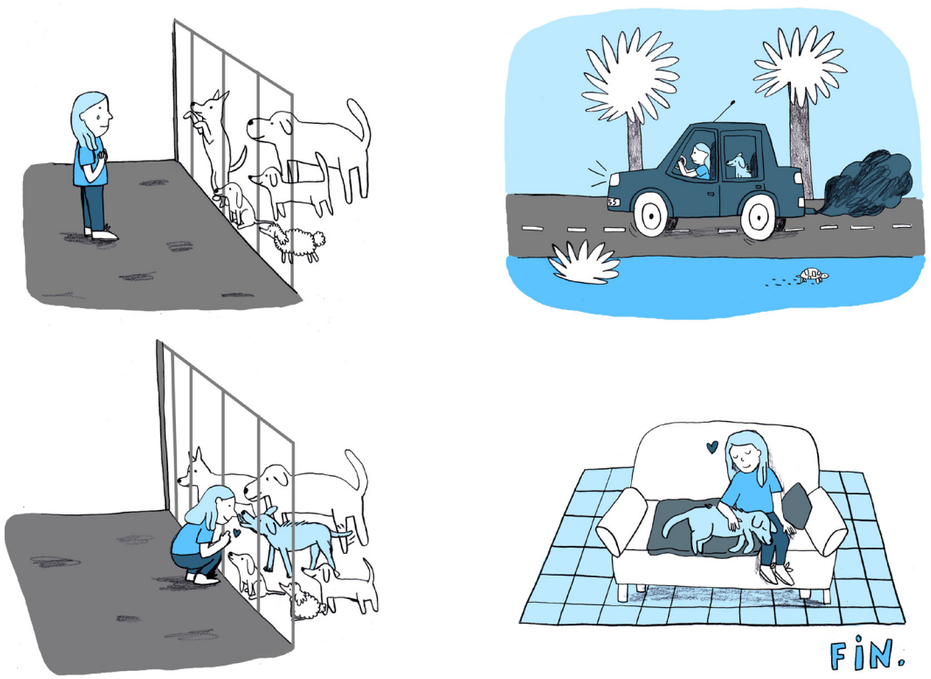
Objetivos:

- ⟶ Analizar los diferentes criterios involucrados en la transcripción de obra ilustrada a una obra audiovisual.

Contenidos

- Conocimientos esenciales de la narrativa visual aplicados a la animación e imagen en movimiento
- Conocimiento y desarrollo de un "pitch", el proceso creativo para conseguir la elaboración de un encargo audiovisual.
- Conocer, gestionar y analizar los procesos involucrados en la elaboración de una producción audiovisual, procesos de preproducción, producción y postproducción.
- Realización de una animación a partir de una propuesta creativa original o adaptada.

Tema 4. Proyecto de cómic
Se trabajará la creación de un proyecto de cómic para niños en el que se trabajarán de manera aplicada y simultánea los tres aspectos fundamentales que comprenden este medio de narración gráfica, poniendo especial énfasis en las capacidades individuales de cada alumno. En primer lugar, la creación de una historia y la consiguiente adaptación a guión de cómic, de preferencia sin palabras. En segundo lugar, la creación de los personajes que protagonizarán esta historia, teniendo en cuenta la edad lectora a la que nos dirigimos. Y finalmente, introducción al lenguaje propio del arte secuencial y sus recursos narrativos, siempre en función de potenciar el carácter gráfico de cada uno y su encaje idóneo dentro del proyecto personal.



© Ona Marcet

© Julie Kowalska

Servicios e instalaciones

Prácticas y bolsa de trabajo
En tu desarrollo profesional es fundamental el contacto con empresas, instituciones y profesionales. Tu formación se reforzará gracias a los proyectos reales desarrollados y en la experiencia laboral adquirida.

EINA te proporciona un amplio abanico de entidades que puedes escoger en función de tus intereses y siempre contando con el asesoramiento y la tutorización del equipo de gestión de esta área.

Por otra parte, EINA pone a tu disposición el servicio de la bolsa de trabajo.

Instalaciones a tu servicio
EINA pone a tu alcance todos los equipamientos que necesitas para desarrollar tus estudios, tanto los que hay en la sede central de Sarrià como los del espacio Barra de Ferro en Ciutat Vella.

En cada una de las instalaciones encontrarás siempre un profesional que te asesora dentro y fuera del horario lectivo:

⟶ Taller de maquetas y prototipos

⟶ Taller de creación gráfica

⟶ Biblioteca

⟶ Plató de fotografía

⟶ Aulas de informática

⟶ Sala de exposiciones

Contacto

SOLICITA UNA ENTREVISTA

postgraus@eina.cat
932 030 923

LOCALIZACIÓN

Sede principal de EINA

Passeig Santa Eulàlia, 25
De lunes a jueves de 9h a 17h
Viernes, de 9h a 14 h
Teléfono: +34 932 030 923
Mail: info@eina.cat

Bus: V7 / H2 / H4 / 68 / 75 / 130
FFGC: Peu del Funicular / Sarrià

EINA Barra de Ferro

Barra de Ferro, 2
De lunes a sábado, de 16h a 20h
Teléfono: +34 93 295 58 62
Mail: espai@eina.cat

Bus: 17 / 10 / 40 / 45 / 120
Metro: Jaume I (L4)

REDES

Instagram EINA: @einabcn
Twitter: @einabcn
Facebook: @einadisseny
Vimeo: @einabcn
Instagram EINA Barra de Ferro: @einabarradeferro

Fotografías

© Portada: Manuel Marsol

© Yosigo (páginas 2, 21 inferior, 23 y 24)

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrit a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona. T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat