

## INSCRIPCIÓN

En el Centro de Formación Permanente  
(edificio 6G, 2º piso)

En internet: [www.cfp.upv.es](http://www.cfp.upv.es)

\*Necesaria presentación de dossier en  
Secretaría del Departamento de Pintura

## INFORMACIÓN

Teresa López. Dpto. de Pintura

e-mail: [mlcarnic@upvnet.upv.es](mailto:mlcarnic@upvnet.upv.es)

Tlf: 963 877 690 / Fax: 963 877 699

Universidad Politécnica de Valencia

Edificio 8H, primera planta

Camino de Vera, s/n. 46071, Valencia

## PRECIO

Alumnos y personal UPV: 190€

Resto de personal: 230€

Convalidable por 1,5 créditos de libre  
configuración

## LUGAR

Facultad de Bellas Artes de Valencia

Aula A-4-8 (excepto 1 de junio: aula A-4-7)

## FECHAS Y HORARIOS

25 de mayo

1, 8, 15, 22 y 29 de junio

6 de julio

16:30 - 20:30 horas

## Nº MÁXIMO DE PLAZAS

30 alumnos

Se atenderá al orden de inscripción

Dirección: Nuria Rodríguez

Coordinación: David Heras

# DISEÑO E ILUSTRACIÓN TALLERES FORMATIVOS



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



CENTRO FORMACIÓN PERMANENTE  
Institución de Promoción y Formación Permanente



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



DEPARTAMENT DE PINTURA



departament de Dibuix  
Universitat Politècnica de València

# DISEÑO E ILUSTRACIÓN TALLERES FORMATIVOS

**FUNDAMENTOS DE  
LA ILUSTRACIÓN**  
CRISTINA DURÁN  
SERGIO MEMBRILLAS  
AITANA CARRASCO



## PRESENTACIÓN

Pretendemos que los alumnos sean capaces de representar conceptos a través de la ilustración y conozcan las características generales y elementos básicos de la profesión, y principalmente de la narrativa visual y los procesos creativos que ésta conlleva, con el fin de que sean capaces de enfrentarse a la narración en imágenes de un texto preexistente, sabiendo expresar al máximo su potencial creativo y llevar al papel sus ideas de la manera más efectiva, adquiriendo así conocimientos para conformar un método de trabajo propio.

## OBJETIVOS

En este seminario aprenderemos a ilustrar focalizando nuestra atención en los fundamentos de esta disciplina; atendiendo a las claves para conseguir una buena interrelación entre el texto y la imagen, los recursos para potenciar su sentido narrativo y la adecuación gráfica al contexto. Aprenderemos a resolver un briefing y a transmitir conceptos a través de la búsqueda, la documentación y finalmente la materialización de ilustraciones como medio de representación. Conoceremos los aspectos conceptuales y técnicos básicos que conforman el proceso creativo del libro-álbum y del cómic, para ser capaces de narrar con imágenes y de combinarlas con el texto de manera creativa y sugestiva. Finalmente proporcionaremos las nociones básicas relativas a la profesión de ilustrar. Qué supone ser un profesional del sector hoy en día.

## METODOLOGÍA DIDÁCTICA

En este taller se dará a conocer a los alumnos las características básicas de la narrativa visual, así como los elementos a tener en cuenta a la hora de secuenciar en imágenes una historia, desde los primeros bocetos hasta el arte final. Mediante la alternancia de clases teóricas y prácticas, se dotará a los alumnos de conocimientos para interpretar y analizar trabajos ajenos, así como para crear proyectos propios, proporcionándoles recursos para aprovechar al máximo su capacidad creativa.

## CONTENIDOS

- Introducción a la ilustración contemporánea.
- El Brief : Qué es un Brief?, Cómo transmitir conceptos.
- Breve introducción a los distintos materiales a elegir para la materialización del proceso.
- Boceto y desarrollo de ideas, proceso de creación y documentación.
- Introducción a la narrativa visual: conceptos generales. Breve historia de la ilustración.

- El lenguaje visual: figuras retóricas, sintaxis visual y códigos de significación.

- Lo invisible o conceptual: planificar un proyecto de narrativa visual. La historia. La idea: bocetar y rebocetar (la importancia de equivocarse). Secuencias y narración (partición del texto, hilo conductor, página sencilla, página doble, página vacía).

- Lo visible o técnico: cómo abordar la realización del proyecto.

- El cómic y la novela gráfica.

## DIRIGIDO A

Alumnos de los últimos cursos de Bellas Artes que quieran dirigir su futuro profesional hacia el ámbito la ilustración gráfica; así como a todos aquellos alumnos de la UPV interesados en este campo de expresión.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Conocimientos básicos de dibujo.

## MATERIAL NECESARIO

Bloc de esbozo y material de dibujo.

## PROGRAMA

### SESIÓN 1

Presentación del curso y del programa.

-Teórica. Introducción a la ilustración contemporánea

El Brief. Boceto y desarrollo de ideas. Transmitir conceptos

-Práctica: Lectura de un artículo de prensa y bocetado de diferentes propuestas para el mismo.

### SESIÓN 2

-Teórica:Referentes de la ilustración en el ámbito de la ilustración conceptual

Breve introducción a los distintos materiales a elegir para la materialización del proceso.

-Práctica: Revisión y profundización en los bocetos para el artículo de prensa.

Se elegirá el boceto que los alumnos deberán finalizar.

-Nueva propuesta para la ilustración que represente el espíritu de un festival de música.

Bocetado de propuestas.

### SESIÓN 3

-Práctica. Propuesta intensiva para prensa. Lectura, bocetado y entintado de una ilustración para prensa.

-Entrega y revisión de las dos ilustraciones anteriores finalizadas mediante una puesta en común.

## SESIÓN 4

Presentación del segundo módulo.

-Teórica. Introducción a la narrativa visual: conceptos generales. La imagen como palabra: escribir con imágenes/leer las imágenes. Lenguaje visual.

Introducción a la profesión. Qué es ser ilustrador/a.

-Práctica. Análisis colectivo de imágenes de todo tipo (cuadros, ilustraciones, imágenes publicitarias, fotografías, poemas visuales...) con el fin de reconocer las diferentes figuras retóricas. Realizar una ilustración empleando alguna de las figuras retóricas anteriormente explicadas.

## SESIÓN 5

-Teórica. Lo invisible o conceptual: planificar un proyecto de narrativa visual. La historia, la idea, secuencias y narración, documentación, creación de personajes, ambientación, técnicas de representación e impresión, diseño.

-Práctica. Lectura de un texto (álbum, cómic) y creación de uno de los personajes.

-Práctica. Realizar una ilustración terminada, eligiendo la técnica e incorporando el personaje en una escena.

## SESIÓN 6

-Teórica, lo visible o técnico: realización del proyecto II: el libro-álbum. El encargo/la idea. Elementos a tener en cuenta antes de bocetar el libro. Bocetos. Arte final.

-Práctica. Análisis grupal de un libro-álbum paradigmático.

-Teórica, lo visible o técnico: realización del proyecto I: el cómic y la novela gráfica.

-Práctica. Análisis grupal de una secuencia de cómic/novela gráfica.

Planteamiento de práctica final> Se dará a elegir entre el texto de un libro-álbum clásico o una secuencia de un cómic o novela gráfica.

## SESIÓN 7

Práctica final. Desarrollo, revisión y puesta en común de los story-boards.

**IMPARTIDO POR: CRISTINA DURÁN** [www.lagruaestudio.com](http://www.lagruaestudio.com)  
**SERGIO MEMBRILLAS** [www.sergiomembrillas.com](http://www.sergiomembrillas.com)  
**AITANA CARRASCO** [www.aitaneta.blogspot.com](http://www.aitaneta.blogspot.com)

Podéis encontrar sus currículums en las webs personales o en la página de los Talleres Formativos en Diseño e Ilustración.