



●● **Universidad
para Mayores**

CURSO 2025 - 2026

Taller anual

Ilustración y cómic:

cómo contar tus historias

Profesorado:
Javier Alba Mansoa

Miguel Ranilla Rodríguez



1. JUSTIFICACIÓN

Esta asignatura de cómic e ilustración es necesaria porque responde a una necesidad creciente de actividades culturales y creativas dirigidas a la población mayor en la Universidad Complutense de Madrid. Reconociendo el valor del arte como medio de expresión y desarrollo personal a lo largo de la vida, esta iniciativa busca proporcionar a los participantes una experiencia enriquecedora que fomente su creatividad, habilidades plásticas y narrativas, al mismo tiempo que promueva un sentido de logro personal y cultural. A través de actividades prácticas y estimulantes, se animará a los estudiantes mayores a explorar su potencial artístico y a descubrir nuevas formas de expresión. El programa también se centrará en el desarrollo de habilidades técnicas, ofreciendo herramientas y técnicas para mejorar la destreza en el dibujo y la utilización efectiva de diferentes materiales. Además, se profundizará en la narrativa, fortaleciendo la capacidad para contar historias a través del arte y estimulando la imaginación y la creatividad. La creación de cómics e ilustraciones brinda a los participantes la oportunidad de expresar ideas, experiencias y emociones de forma visual, lo que contribuye positivamente a su bienestar emocional y mental. En conclusión, el curso de cómic e ilustración para personas mayores en la Universidad Complutense de Madrid busca ofrecer una experiencia educativa integral que estimule la creatividad, mejore las habilidades artísticas y narrativas, y promueva el bienestar personal y cultural de los participantes.

2. OBJETIVOS

Los objetivos principales de esta asignatura son:

- Fomentar la creatividad: estimular la imaginación y la creatividad de los estudiantes mayores a través de actividades prácticas y creativas que les permitan explorar diferentes estilos, técnicas y medios en el dibujo y la ilustración.
 - Desarrollar habilidades plásticas: Mejorar la destreza en el dibujo y dominar el uso de materiales y técnicas grafito-plásticas para representar formas, volúmenes y texturas de manera efectiva y expresiva.
 - Explorar la narrativa visual: Profundizar en el estudio de la estructura narrativa y el desarrollo de personajes para aprender a crear historias visualmente atractivas y significativas mediante el cómic y la ilustración.
 - Promover el sentido de logro personal: Brindar a los estudiantes mayores la oportunidad de expresarse artísticamente y ver sus obras tomar forma, promoviendo así un sentido de logro personal y satisfacción creativa.
 - Fomentar la inclusión y el intercambio cultural: Crear un ambiente inclusivo y colaborativo donde los participantes puedan compartir sus experiencias y aprender unos de otros, promoviendo así la diversidad cultural y el enriquecimiento mutuo.
 - Estimular el bienestar emocional y mental: Proporcionar una actividad creativa y enriquecedora que contribuya positivamente al bienestar emocional y mental de los estudiantes mayores, ofreciéndoles un espacio de expresión y realización personal.
-

3. CONTENIDOS

Cómic

Tema 1. Contenido: Introducción al curso

Tema 2. Contenido: El arte de construir el cómic. Algunos conceptos.

Tema 3. Contenido: Introducción: el esqueleto del personaje y el movimiento

Tema 4. Contenido: Dibujemos algunos personajes

Tema 5. Contenido: Diseño de personajes

Tema 6. Contenido: Geometría, simplificación de la imagen: las expresiones

Tema 7. Contenido: Ilustración con técnicas del stencil

Tema 8. Contenido: El arte de construir un cómic: La narrativa en el cómic y la ilustración; taller literario

Tema 9. Contenido: Hacer un cómic para los nietos: Programas para hacer cómic

Ilustración

Tema 1. Contenido: Técnicas de sombreado de personajes en ilustración sobre dibujo a línea.

Tema 2. Contenido Técnica de dibujo de contorno ciego rectificado para crear personajes desde modelo natural (dibujo).

Tema 3. Contenido Técnica de dibujo de contorno ciego rectificado para crear personajes desde modelo natural (dibujo sombreado)

Tema 4. Contenido Técnica de dibujo de contorno ciego rectificado para crear personajes desde modelo natural (interpretación a color)

Tema 5. Contenido Dibujo e ilustración a bolígrafo

Tema 6. Contenido Técnicas de monotipia gráfica aplicadas a la ilustración. (B/N y Color) En paralelo con dibujo e ilustración a bolígrafo

Tema 7. Contenido Técnicas de estampación manual aplicadas a la ilustración. (técnica aditiva)

Tema 8. Contenido Técnicas de Lápiz de color con bases de acuarela o rotulador

Tema 9. Contenido Proyecto de Ilustración para cuento o narración gráfica con técnicas utilizadas

4. METODOLOGÍA

La metodología se basa en clases teóricas y prácticas conjuntamente; asimismo, puesta en común de los trabajos.

5. EVALUACIÓN

La evaluación es voluntaria.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Ardin. Arte, Diseño e Ingeniería, (5), 1-15.
<http://polired.upm.es/index.php/ardin/article/viewFile/3288/3360>
 - Ayuni, C. (2017). El proceso creativo aplicado a un proyecto de ilustración editorial dirigido a público infantil.
<https://repositorio.ucal.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12637/203/CA.pdf?sequ>
 - Beá, J.M. (1985). La técnica del cómic. Iru.
 - Blair, P. (1949). Animación avanzada . Рипол Классик.
<https://animationresources.org/pics06/refpack021-advancedanimation.pdf>
 - Dalley, T. (1992). Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales (Vol. 6). Ediciones AKAL.
 - Guiral, A., Redondo, J., Gálvez, P., & Bergado, R. (2016) Cómic: Manual de instrucciones. Astiberri.
 - McCloud, S (1995). Cómo se hace un comic. El arte invisible. Ediciones B.
 - Muñoz, D. (2020). Escribir con viñetas, pensar con bocadillos: manual de guión de cómic. Es Pop.
 - Salazar Muñoz, I. M., & Albar-Mansoa, P. J. (2016). Didáctica del dibujo de contornos ciegos aplicada al retrato gráfico= Teaching the blind contours drawing applied to graphic portrait.
 - Vados, A. E. M., Ballén, E. L. S., & Rodríguez, W. H. S. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. Kepes, 13(13), 265-296.
 - Vilches, G. (2023). El guión de cómic. Marmotilla.
 - Wigan, M. (2007). Pensar visualmente: lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador. Gustavo Gili.
-