

MATRICULACIÓN:

La matrícula se realizará preferentemente a través de la página WEB del Centro Mediterráneo <http://cemed.ugr.es>

En caso de dificultad con la matriculación, contactar con el Centro Mediterráneo a través del correo electrónico: cemed@ugr.es

Código del curso: **26GR01**

Precio: **80€**

Información básica sobre protección de sus datos personales aportados:

Responsable: Universidad de Granada

Legitimación: La Universidad de Granada se encuentra legitimada para el tratamiento de sus datos en base a lo estipulado en:

Art. 6.1.e) RGPD: el tratamiento es necesario para el cumplimiento de una misión realizada en interés público o en el ejercicio de los poderes públicos conferidos al responsable del mismo (la difusión del conocimiento y la cultura a través de la extensión universitaria y la formación a lo largo de toda la vida) Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades.

Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones

Finalidad: La finalidad del tratamiento es gestionar las actividades culturales de la Universidad de Granada. Los usos que se dan a los datos personales son:

Organización de talleres, conferencias, y actividades culturales en general. etc.

Gestión de ayudas para el fomento de realización de actividades culturales.

Destinatarios: No se prevén.

Derechos: Tiene derecho a solicitar el acceso, oposición, rectificación, supresión o limitación del tratamiento de sus datos, tal y como se explica en la información adicional.

Información adicional: Puede consultar la información adicional y detallada sobre protección de datos en el siguiente enlace:

https://secretariageneral.ugr.es/pages/proteccion_datos/leyendas-informativas/_img/informacionadicional

Del 12 al 21 de abril de 2027



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**



**CENTRO
MEDITERRÁNEO**

Curso de Manga y Anime. Historia, estética y proceso de creación (II ed.)

Lugar de realización:

Facultad de Bellas Artes

Viernes 16: aula D4

Lunes 19: aula D4

El resto de las sesiones: aula T3

Dirección:

Manuel Bru Serrano

Profesor Contratado Doctor Dpto. de Dibujo
Universidad de Granada

Antonio Horno López

Profesor Titular del área de Dibujo
Universidad de Jaén

*20 horas
presenciales*

Profesorado invitado

Lydia Huijbregts Jaén.

Coordinadora de producción y animadora 2D.

Ana María Gómez Cremades.

Profesora del Dpto. de Dibujo (UGR), directora y actriz de doblaje.

Kaos (Juan Bermúdez Romero).

Ilustrador y creador de contenidos en Estudio Katastrófico.

Irene Díaz y Laura Moreno.

Mangakas profesionales e integrantes de Xian Nu Studio.

**Centro Mediterráneo
Vicerrectorado de Posgrado y Formación Permanente**

Avenida de Madrid 13, 18012, Granada

Tfno. 958 24 29 20 // Correo-e: cemed@ugr.es

@CemedUGR  
centromediterraneo.ugr.es

***Se recomienda revisar la web del Cemed para obtener información adicional y estar al tanto de posibles actualizaciones*

¿Te apasionan el manga y el anime? ¿Alguna vez te has preguntado cómo nacen tus series favoritas o cómo es trabajar en esta apasionante industria? Si quieres descubrir la historia, los procesos creativos y las técnicas que hay detrás del manga y la animación japonesa, este curso es para ti.

A través de un enfoque que combina teoría y práctica, aprenderás junto a especialistas con una amplia trayectoria académica y profesional: Antonio Horno, profesor titular de la Universidad de Jaén y autor del libro *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla*; las mangakas Irene Díaz y Laura Moreno (Xian Nu Studio), autoras de más de una veintena de obras y galardonadas en certámenes nacionales e internacionales; Lydia Huijbregts, coordinadora de producción y animadora 2D que ha participado en producciones para Skydance Animation; Kaos (Juan Bermúdez), ilustrador, novelista y creador de contenidos en Estudio Katastrófico; y Ana María Cremades, profesora del Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de Granada y actriz de doblaje, reconocida por ser la voz de Goku, Gohan y Goten en sus versiones infantiles.

A lo largo del curso, descubrirás cómo el anime pasó de ser una expresión cultural propia de Japón a convertirse en un fenómeno global. Conocerás el funcionamiento de la industria de la animación y la edición de cómic, te iniciarás en técnicas tradicionales y digitales de dibujo y coloreado mediante ejercicios prácticos, y experimentarás con herramientas profesionales como *RETAS! Pro HD*, utilizado en producciones como *One Piece*, *Naruto Shippuden*, *Digimon* o *Doraemon*.

Además, tendrás acceso a una exclusiva colección de bibliografía especializada, *artbooks*, acetatos y diseños originales de producciones como *Dragon Ball*, *Slayers* o *Naruto*.

No se requieren conocimientos previos de dibujo: solo curiosidad, entusiasmo y ganas de aprender. Empieza a mirar el manga y el anime con los ojos de quienes los hacen realidad.

Programa

Bloque 1: Historia del anime y la profesión en los estudios de animación

Lunes, 12 de abril de 2027

17:00-19:00 **La sesión inaugural comenzará con la presentación del curso, la explicación del programa de actividades y la entrega del material que se utilizará durante las clases prácticas. A continuación, el alumnado se adentrará en los orígenes del manga y la animación japonesa mediante una clase expositiva que combinará contenidos teóricos y ejemplos audiovisuales, ofreciendo una primera aproximación a su evolución histórica, sus principales influencias y el nacimiento de los primeros cortometrajes de animación en Japón.** Antonio Horno López, profesor Titular del Área de Dibujo de la Universidad de Jaén y doctor en Bellas Artes por la Universidad de Granada. Autor del libro *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla* (2017), una de las primeras monografías en español dedicada, fundamentalmente, a conocer el proceso de producción de un anime

Miércoles, 13 de abril de 2027

17:00-19:00 **En esta sesión expositiva, se analizará la evolución de la industria del anime durante las dos últimas décadas,**

prestando especial atención a los avances tecnológicos que han transformado su proceso de producción. Asimismo, el alumnado conocerá algunos de los principales recursos técnicos y artísticos empleados en la animación japonesa contemporánea, como la animación selectiva, la combinación de técnicas tradicionales y digitales, la composición por capas, la captura de movimiento o la controvertida incorporación de la inteligencia artificial. Se analizará cómo estos recursos intervienen en los procesos de producción y, en algunos casos, contribuyen a configurar la identidad visual del anime contemporáneo. Antonio Horno López

Miércoles, 14 de abril de 2027

17:00-19:00 **Lydia Huijbregts impartirá una clase magistral en la que acercará al alumnado al funcionamiento interno de un estudio de animación profesional. Explicará cómo se organizan los distintos departamentos, cuáles son las funciones de cada equipo y cómo se desarrolla el proceso de producción. A través de ejemplos de proyectos en los que ha participado, ofrecerá una visión práctica y actual de la producción de animación internacional, acercando al alumnado a las particularidades del sector y proporcionando una valiosa orientación para quienes deseen iniciar su trayectoria profesional en este ámbito artístico.** Lydia Huijbregts Jaén, Máster en Animación por la Universitat Politècnica de València y doctoranda en la Universidad de Jaén, compagina su labor como coordinadora de producción y animadora 2D. Ha participado en películas de animación como *Spellbound* (2024) o la exitosa *Swapped* (2026), producciones de *Skydance Animation* para Netflix

Jueves, 15 de abril de 2027

17:00-19:00 **Durante esta sesión, se dará continuidad a los contenidos abordados en la clase anterior, profundizando en la organización y el funcionamiento de los diferentes departamentos. La sesión concluirá con una ronda de preguntas en la que el alumnado podrá resolver dudas e intercambiar impresiones sobre los temas tratados a lo largo de ambas clases.** Lydia Huijbregts Jaén

Bloque 2: Recreación del proceso de producción de un anime para televisión

Viernes, 16 de abril de 2027

18:00-21:00 **Durante esta sesión teórico-práctica, el alumnado conocerá las principales etapas que intervienen en la producción de un anime para televisión, desde la planificación hasta el acabado final. A través de una recreación del flujo de trabajo de un estudio de animación japonés, pondrá en práctica procesos fundamentales como el diseño de *layouts*, el entintado digital de fotogramas mediante *Traceman* y el coloreado con *PaintMan*, familiarizándose con herramientas y procedimientos propios de la industria del anime. Asimismo, para comprender la evolución y convivencia de los procesos digitales y artesanales, se mostrará material original, como *layouts*, *gengas*, acetatos y otros materiales de diferentes series de animación japonesa.** Antonio Horno López

Lunes, 19 de abril de 2027

17:00-20:00 **Esta sesión contará con una intervención especial a cargo de la profesora invitada Ana Cremades, quien compartirá su experiencia y trayectoria como actriz de doblaje y, especialmente, como la inconfundible voz de Goku en su versión infantil. Adicionalmente, en una última parte práctica sobre el proceso de producción del anime, el alumnado recreará la técnica tradicional de coloreado de un fotograma sobre acetato, recuperando así uno de los procesos artesanales que marcaron la historia de la animación y que hoy constituyen un valioso testimonio de una forma de producción prácticamente desaparecida.** Antonio Horno López, junto a la participación de Ana María Gómez Cremades, Profesora Permanente Laboral de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada, directora y actriz de doblaje profesional. Cuenta con una amplia trayectoria en el sector, destacando especialmente por prestar su voz a Goku, Gohan y Goten en sus versiones infantiles en *Dragon Ball*

Bloque 3: Iniciándose en el dibujo editorial y manga con Xian Nu Studio y Estudio Katastrófico

Martes, 20 de abril de 2027

17:00-20:00 **A partir de su experiencia como autor e ilustrador, Kaos (Juan Bermúdez) impartirá una masterclass centrada en el funcionamiento del sector editorial del cómic y la ilustración. El alumnado conocerá las distintas vías de publicación, los principales aspectos contractuales y profesionales, la relación entre autores y editoriales, así como las claves para desarrollar, presentar y dar viabilidad a un proyecto editorial.** Kaos (Juan Bermúdez Romero), graduado en Bellas Artes por la Universidad de Granada, es ilustrador, novelista y creador de contenidos digitales en Estudio Katastrófico, uno de los canales de referencia de habla hispana sobre ilustración y narrativa visual. Autor de la colección *Explorando la Torre*, compagina la divulgación artística con la creación de proyectos editoriales propios

Miércoles, 21 de abril de 2027

17:00-20:00 **Como broche final del curso, las integrantes de Xian Nu Studio compartirán su experiencia profesional en el ámbito del manga editorial, explicando cómo fueron sus inicios en la industria, su relación con las editoriales, su metodología de trabajo y el proceso de creación de una obra, apoyándose en una selección exclusiva de material gráfico original. Además, durante la sesión práctica, el alumnado se iniciará en el diseño de personajes bajo la supervisión del profesorado y conocerá algunos de los principales recursos artísticos y narrativos empleados en la creación de un manga.** Irene Díaz y Laura Moreno (Xian Nu Studio), mangakas profesionales, cuentan con una amplia trayectoria en el ámbito del cómic y el manga, con más de una veintena de obras publicadas en España y en el extranjero, entre las que destacan *Bakemono* (Glénat) y *Chan-Prin* (Ediciones Babylon). Actualmente, trabajan para Daphne Press en la adaptación gráfica de *Los habitantes del aire*, la exitosa trilogía de la escritora estadounidense Holly Black