



Grado en Bellas Artes 25135 - Taller de ilustración

Guía docente para el curso 2013 - 2014

Curso: 3 - 4, Semestre: 0, Créditos: 8.0

Información básica

Profesores

- Soledad Córdoba Guardado scordoba@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Soledad Córdoba Guardado

scordoba@unizar.es

Actividades y fechas clave de la asignatura

Fechas con carácter orientativo:

- Inicio y presentación de la asignatura: 1ª semana
- Ilustración editorial 1: secciones de periódicos: 4ª semana
- Ilustración editorial 2: secciones de una categoría de revista: 7ª semana
- Ilustración publicitaria 1: carteles: 9ª semana
- Ilustración publicitaria 2: carátula CD y vinilo: 11ª semana
- Ilustración publicitaria 3: *story board* vídeo clip musical: 14ª semana
- Ilustración de libros 1: Cubiertas de libros: 16ª semana
- Ilustración de libros 2: Libro infantil: 20ª semana
- Ilustración de libros 3: Guión (novela gráfica): 22ª semana
- Ilustración de libros 4: Diseño de personajes (novela gráfica): 24ª semana
- Ilustración de libros 5: *Story board* (novela gráfica): 25ª semana
- Ilustración de libros 6: Novela gráfica y cubierta: 27ª semana

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

1:

Conoce y diferencia los géneros de la ilustración con sus particularidades técnicas, semánticas y de procedimiento.

- 2:**
Es capaz de comunicarse eficazmente de forma gráfica y utiliza los materiales, instrumentos y técnicas propias de la ilustración con habilidad y soltura.
- 3:**
Es capaz de interpretar una historia o un concepto a través de imágenes, dándoles la representación gráfica más adecuada.
- 4:**
Es capaz de crear personajes y adaptarlos a una trama narrativa.
- 5:**
Es capaz de realizar un proyecto de ilustración con unidad formal y conceptual.
- 6:**
Es capaz de seleccionar el lenguaje gráfico apropiado en función del trabajo a realizar y el público receptor del mismo. Conoce y domina los elementos del lenguaje visual.
- 7:**
Conoce el proceso de producción de una ilustración desde su concepción hasta el arte final.

Introducción

Breve presentación de la asignatura

La asignatura Taller de Ilustración introduce al estudiante en el mundo de la ilustración como forma de expresión de la comunicación, desde la perspectiva de los procesos de realización de las técnicas, de los materiales y de la ilustración como complemento necesario del diseño gráfico.

Se pretende desarrollar la capacidad de interpretar un texto o un concepto a través de imágenes dándoles la representación gráfica más adecuada y dotar al alumno de las condiciones técnicas y el conocimiento de los medios necesarios para crear imágenes ilustradas, atendiendo al lenguaje narrativo y visual.

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

Objetivos generales de la asignatura:

- 1- Desarrollar ilustraciones para diferentes géneros y situaciones.
- 2- Desarrollar ilustraciones utilizando diferentes técnicas y soportes tradicionales.

Puesto que el alumno tiene la oportunidad de cursar otras asignaturas durante la carrera, en las que trabajará con nuevas tecnologías aplicadas al campo del diseño y la ilustración (fotografía, diseño gráfico, etc) nos centramos aquí en el conocimiento de las técnicas tradicionales de la ilustración manual, sin descartar la utilización de nuevos medios para el arte final.

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura Taller de Ilustración ofrece la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en las enseñanzas básicas del dibujo, que el alumno ha cursado durante los dos primeros cursos, a una disciplina que en la actualidad ofrece un amplio campo profesional, complemento del diseño gráfico y otros lenguajes narrativos de la imagen.

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

- 1: Conocer métodos de producción y técnicas artísticas y analizar los procesos de creación artística
- 2: Interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos y desarrollar los procesos creativos asociados a la resolución de problemas artísticos.
- 3: Producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
- 4: Traducir las ideas artísticas para poder transmitir las.
- 5: Conocer los materiales y sus procesos derivados de la creación y/o producción.
- 6: Exponer oralmente y por escrito con claridad, problemas artísticos complejos y proyectos.
- 7: Realizar autocrítica del trabajo artístico.

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

La ilustración es un lenguaje expresivo que posibilita la comunicación de manera concreta de las ideas y las propuestas de un proyecto, desarrollando en el alumno habilidades y capacidades de observación que le permitirán expresarse mediante distintas técnicas.

Evaluación

Actividades de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

1: Evaluación

El sistema elegido es la evaluación continua a través de la entrega puntual de todas las prácticas propuestas.

Debido a que la asignatura de "Taller de Ilustración" es en su mayoría de carácter práctico es necesario un seguimiento de la ejecución de cada ejercicio realizado en el aula, por lo que se valorará y tendrá en cuenta en el sistema de evaluación la **participación activa** ponderando en un **5 %** la calificación final.

De igual modo ateniéndose al Art. 9 del Reglamento de Normas de la Evaluación del Aprendizaje:

1. En la asignatura existirá obligatoriamente una prueba global de evaluación, a la que tendrán derecho todos los estudiantes, y que quedará fijada en el calendario académico (junio)
2. El sistema de evaluación total de esta asignatura está diseñado a modo de evaluación continua. Por lo cual cuando la calificación obtenida por este procedimiento se refiera al total de la asignatura, se dará la

posibilidad al estudiante de superar la asignatura con la máxima calificación.

3. El estudiante que no opte por la evaluación continua, que no supere la asignatura por este procedimiento o que quisiera mejorar su calificación, tendrá derecho a presentarse a la prueba global, prevaleciendo, en cualquier caso, la mejor de las calificaciones obtenidas.

2:

Criterios de evaluación:

Cada una de las actividades anteriormente expuestas se evaluará de manera proporcional y continua a lo largo del curso académico, en función de los siguientes criterios:

1. Conceptos asimilados:

- Aportación personal, madurez conceptual, originalidad y creatividad en la resolución de los ejercicios. Capacidad crítica.
- Consecución de los objetivos de aprendizaje de la asignatura, los específicos de cada ejercicio y, consecuentemente, los generales.
- Grado de complejidad en la resolución de los ejercicios. Capacidad de análisis y de síntesis.

2. Habilidades adquiridas:

- Coherencia en los procesos y fases de desarrollo de los trabajos, conocimiento de los materiales, dominio técnico y aspectos formales de la presentación.
- Evolución del proceso de aprendizaje, criterio que debe considerarse en la medida en que los alumnos parten con diferentes niveles de conocimientos.

3. Actitud:

- Volumen de trabajo, nivel de superación y esfuerzo personal. Realización de todos los trabajos propuestos en el curso, lo que no implica necesariamente la consecución de los objetivos.
- Implicación con la asignatura, participación activa en las clases prácticas y expositivas, aportación en los debates y dinámica de grupos.
- Asistencia y entrega puntual de trabajos. Este criterio, sin ser prioritario, se convierte en indispensable en la medida que la falta de asistencia e inhibición de la marcha del curso suele venir acompañada de importantes mermas en el aprendizaje del alumno

La totalidad de las prácticas propuestas acreditarán los logros en el aprendizaje de la asignatura y serán evaluados siguiendo los **criterios y niveles de exigencia** valorados de **0-10**:

1. Creatividad.
2. Relación con el tema asignado.
3. Resultados técnicos: composición, contraste, definición, limpieza.
4. Actitud hacia la asignatura.
5. Trabajo en equipo.
6. Organización y capacidad de trabajo.
7. Puntualidad en la entrega (se descontará un **20%** de la nota por impuntualidad)

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

Clases teórico-prácticas en el aula.

Exposición del profesor de los contenidos teóricos necesarios para la realización de cada ejercicio.

Gran parte del trabajo práctico se realiza en el aula, donde el profesorado orienta al alumnado sobre los procedimientos adecuados para la ejecución de cada ejercicio o trabajo, pudiendo ser terminados fuera del aula.

El profesor hará un seguimiento personalizado de los trabajos del alumno realizados durante el curso.

RECURSOS NECESARIOS:

Aula con luz natural y ventilación.

Sistema de proyección de imágenes: ordenador portátil, pantalla y cañón de proyección.

Mesas de dibujo

Pizarra

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

1: Selección, estructura y seguimiento de las unidades didácticas:

1. Procedimientos, técnicas y materiales utilizados en la ilustración.

2. Ilustración editorial:

- Ilustrar para un periódico moderno de gran formato (en sus diversas secciones)
- Ilustrar para una revista en sus diversas categorías (moda mujer/hombre, hogar, estilo de vida mujer/hombre, informática, deporte, TV y satélite, interés general, economía, historia, etc.)

3. Ilustración publicitaria:

- Cartel para campaña publicitaria (cine, multinacionales, pequeñas marcas, entidades, etc.)
- Ilustrar para la industria musical (diversos géneros musicales):
 - Carátula de CD o vinilo.
 - Vídeo musical ilustrado. (Story board vídeo musical)

4. Ilustración de libros

- Ilustración de la cubierta de un libro (diversos géneros)
- Ilustración libro infantil.
- Novela gráfica:
 - Lenguaje del comic y la novela gráfica.
 - Guión
 - Creación de personajes: elementos básicos de anatomía, la cabeza humana y expresiones faciales.
 - *Story board*

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Planificación y calendario de las actividades:

1. Procedimientos, técnicas y materiales utilizados en la ilustración. *(presenciales: 3 horas lectivas teoría)*

2. Ilustración editorial:

- Ilustrar para un periódico moderno de gran formato (en sus diversas secciones: artículos de portada, análisis político, economía, educación, arte, tiras cómicas, horóscopos, deportes, el tiempo, etc.) *(6 horas)*
- Ilustrar para una revista en sus diversas categorías (moda mujer/hombre, hogar, estilo de vida mujer/hombre, informática, deporte, TV y satélite, interés general, economía, historia, etc.) dentro de las variadas secciones. [trabajo en grupo] *(9 horas)*

(Realización de varias prácticas sobre el contenido de esta unidad didáctica. *(presenciales: 15 horas lectivas teoría/prácticas)*

3. Ilustración publicitaria:

- Cartel para campaña publicitaria (cine, multinacionales, pequeñas marcas, entidades, etc.) *(6 horas)*
- Ilustrar para la industria musical (diversos géneros musicales):
 - Carátula de CD o vinilo. *(6 horas)*
 - Vídeo musical ilustrado. (*Story board* vídeo musical) *(9 horas)*

(Realización de varias prácticas sobre el contenido de esta unidad didáctica. *(presenciales: 21 horas lectivas teoría/prácticas)*

4. Ilustración de libros

- Ilustración de la cubierta de un libro (diversos géneros) *(6 horas)*
- Ilustración libro infantil. *(14 horas)*
- Novela gráfica: *(21 horas)*
 - Lenguaje del comic y la novela gráfica.
 - Guión
 - Creación de personajes: elementos básicos de anatomía, la cabeza humana y expresiones faciales.
 - *Story board*

(Realización de una práctica sobre el contenido de esta unidad didáctica. *presenciales: 41 horas lectivas teoría/prácticas)*

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA BASICA:

AAVV: *Principios de Ilustración*, Ed. G.Gili

ARNHEIM, Rudolf. *Arte y Percepción Visual*. Alianza Editorial

BARBIERI, Daniele: *Los lenguajes del comic*, Ed. Paidós

BERGER, R. *Arte y Percepción*. Ed. Gustavo Gili, Col. arte y Comunicación.

GWYNN, Kate. *Pintar a la Acuarela*. Ed. Hermann Blume

LAMBERT, Susan. *El Dibujo. Técnica y Utilidad. Una Introducción a la Percepción del Dibujo*. Ed. Hermann Blume.

MAYER, Ralph. *Materiales y Técnicas del Arte*. Ed. Hermann Blume

MARTINEZ MORO, Juan: *La ilustración como categoría*, Ed. Trea

MINGUET, Eva: *Ilustración de vanguardia*, Ed. G. Gili

PIÑOL, Cels: *El gran libro de cómo dibujar comics*, Ed. Martínez Roca

SMITH, Ray. *El Manual del Artista*. Madrid, Ed. Hermann Blume

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada

- Arnheim, Rudolf. Arte y percepción visual : psicología del ojo creador : nueva versión / Rudolf Arnheim ; traducción de María Luisa Balseiro . - 2ª ed., 4ª reimp. Madrid : Alianza, imp. 2008
- Barbieri, Daniele. Los lenguajes del comic / Daniele Barbieri ; [traducción de Juan Carlos Gentile Vitale] . - 1ª ed. Barcelona : Paidós Ibérica, 1993
- Berger, R.. Arte y Percepción. Barcelona / R. Berger Gustavo Gili, 1972.
- Gwynn, Kate. Pintar a la acuarela / Kate Gwynn ; [traductor Juan Manuel Ibeas] . - 1a ed., 1a reimp. Madrid : Hermann Blume, 1985
- Lambert, Susan. El dibujo : técnica y utilidad / Susan Lambert ; [traducción María Teresa Valcarce Labrador] . - 1a. ed. española Madrid : Hermann Blume, 1985
- Martínez Moro, Juan. La ilustración como categoría : Una teoría unificada sobre arte y conocimiento / Juan Martínez Moro Gijón : Ediciones Trea, D.L. 2004
- Mayer, Ralph. Materiales y técnicas de arte / Ralph Mayer . - 2a ed Madrid : Tursen, 1993
- Minguet Cámara, Eva. Ilustración de vanguardia / Eva Minguet Cámara Barcelona : Monsa, D.L. 2008
- Piñol, Cels. El gran libro de cómo dibujar cómics / Cels Piñol . - 2ª ed. Barcelona : Martínez Roca, 2003
- Smith, Ray. Manual del artista / Ray Smith . - Nueva ed. Madrid : Blume, cop. 2008
- Zeegen, Lawrence. Principios de ilustración : cómo generar ideas, interpretar un "brief" y promocionarse, análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital / Lawrence Zeegen, Crush . - 1ª ed., 3ª tir. Barcelona : Gustavo Gili, 2009