

Grado en Bellas Artes

25135 - Taller de ilustración

Guía docente para el curso 2012 - 2013

Curso: 3, Semestre: 0, Créditos: 8.0

Información básica

Profesores

- **Francisco López Alonso** flopeza@unizar.es
- **Julián Zornoza Navarro** jzornoza@unizar.es
- **Soledad Córdoba Guardado** scordoba@unizar.es
- **Mariano Antonio Báguena Bueso** abaguena@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Actividades y fechas clave de la asignatura

Revisión de trabajos al finalizar el primer cuatrimestre. Calificaciones de carácter orientativo para el alumnado.

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 transmitirlas.
- 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 autocritica 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:** La evaluación será de carácter continuo, debiendo entregar y superar el alumnado todos los ejercicios planteados durante el curso.
- Para cada ejercicio se establece una fecha de entrega y se valora individualmente, y al terminar el curso se entrega todo el portafolio, con la totalidad de los trabajos realizados, para su evaluación conjunta, de modo que si algún trabajo no ha sido presentado durante el curso, puede presentarse al final.
- 2:** **Para la evaluación se tendrán en cuenta los siguientes aspectos generales:**
- La regularidad en la asistencia.
 - La actitud ante la materia, (interés, dedicación, entrega de los trabajos en la fecha indicada...)
 - El nivel de participación en las clases teóricas y prácticas.
 - Los conocimientos y destrezas adquiridos.
 - El nivel de comprensión de los objetivos planteados en cada ejercicio.
 - El grado de evolución durante el curso, desde la fase inicial hasta el final.
 - La cantidad y calidad de los trabajos presentados.
 - La adecuación al planteamiento de cada trabajo.
 - La limpieza, claridad y correcta presentación de los trabajos.
 - La originalidad y la calidad técnica de los trabajos, así como los aspectos creativos y estéticos.

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:

Ilustrar carátulas para CD de música.

2:

Ilustración de portadas de libros, con tema propuesto: cocina, manuales, texto literario, etc.

2:

Ilustrar un cuento corto para adultos

2:

Ilustrar las instrucciones de montaje de un objeto.

2:

Realizar tiras de humor con temas varios.

2:

Realizar ilustraciones botánicas y zoológicas.

2:

Crear un personaje para historieta o cómic, definiendo todos los rasgos morfológicos y expresivos posibles del cuerpo y el rostro, así como diferentes situaciones y acciones que determinen movimientos, planos y puntos de vista.

2:

Creación de un guión para historieta o cómic de la que será protagonista un personaje creado previamente.

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

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. Paidos

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 . - 2^a ed., 4^a reimp. Madrid : Alianza, imp. 2008
- Barbieri, Daniele. *Los lenguajes del comic* / Daniele Barbieri ; [traducción de Juan Carlos Gentile Vitale] . - 1^a 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 . - 2^a 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 . - 1^a ed., 3^a tir. Barcelona : Gustavo Gili, 2009