



## PROGRAMA ANALÍTICO

### 1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

ASIGNATURA: Ilustración Editorial CATEDRA: Roldan

- 
- Carga horaria total: **60 hs.**
  - Carga horaria semanal: **4 hs.**
  - Duración del dictado: **Cuatrimestral**
  - Turnos: **Mañana**
  - Tipo de promoción: **Directa**

### UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

CICLO SUPERIOR DE GRADO (CSG)  
AÑO: **CUARTO AÑO, NIVEL 3**

### FUNDAMENTACIÓN GENERAL

El Diseño, como disciplina, no opera de manera aislada, su condición de existencia es la articulación del lenguaje visual y del verbal. Si bien el Diseño trabaja a partir de recursos propios (la Tipografía o la Morfología, por citar algunos ejemplos) también apela –de manera sistemática– a la Ilustración, una disciplina de relación parental al Diseño pero con una fuerte identidad propia.

La Ilustración comparte con el Diseño su carácter proyectual y como complemento, le aporta especificidad. Por un lado, en el ámbito técnico a través de su materialidad propia y diferente; por el otro, en el ámbito verbal a través de su evidente subjetividad. En la práctica profesional a menudo el Diseño y la Ilustración son parte de un mismo objeto de comunicación y muchas veces el límite entre una y otra disciplina es un espacio indefinido. Es por ello que, en la actualidad, se torna fundamental incluir en la formación de los diseñadores los conocimientos específicos que conlleva la Ilustración consolidada como un campo práctico en sí mismo desde el siglo XIX.

La grilla de contenidos que actualmente presenta la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, de la Universidad de Buenos Aires cuenta ahora con la materia Ilustración. Por ello, resulta necesario que el diseñador incluya a la Ilustración como una herramienta posible que le permita –a partir de este lenguaje– enfrentarse al texto verbal de manera amplificada.

Asimismo es preciso señalar que, a través de la Ilustración, los estudiantes de diseño podrán interiorizarse en una dinámica de taller-laboratorio de experimentación ya que precisamente es ese el espacio de acción donde se define y construye esta práctica. Además, es interesante advertir que el alcance de la materia no sólo comprende al campo específico del Diseño Gráfico, ya que esta disciplina guarda una estrecha relación con las carreras de Diseño de Imagen y Sonido (concretamente en lo que se refiere a la animación) y de Diseño Textil (en cuanto al desarrollo de figurines y estampados sobre telas).



## 2. OBJETIVOS

Ampliar el horizonte profesional de los egresados de la carrera de Diseño y ofrecer un caudal de conocimiento específico para los futuros diseñadores en su interacción con los ilustradores

Un concepto importante que la cátedra deberá desarrollar es el de entender a la ilustración como un texto, una entidad que adquiere relevancia en su misión comunicadora dejándola en el lugar de las actividades proyectuales y no meramente expresivas. Este segmento corresponde al ámbito de "Las ideas", es el fundamento de la imagen y su emplazamiento está en el territorio de lo intangible.

Proveer herramientas técnicas por medio de la experimentación, propiciando el desarrollo de las mismas en su necesidad de comunicación, dicho en otras palabras es "porque tengo algo que decir, utilizo los materiales de determinada manera". La repetición de la experiencia y el encuentro de las ideas previas con lo que proponen los materiales a través de los accidentes y otras variantes dá por resultado componentes importantes de lo que se constituye finalmente como el lenguaje personal, a este estadio lo llamamos "Materialización".

Adquirir nociones sobre el comportamiento laboral en relación a los pedidos de los editores en temas tales como armado de presupuestos, recepción de los encargos, pautas de entrega, contexto legal (derechos), etc.

Guiar a los alumnos en la instrumentación de la comunicación tendiente a ubicarlos como referentes-ilustradores dentro de la comunidad.

Establecer estrategias de ampliación respecto a las posibilidades que brinda el mercado.

Estos últimos puntos corresponden a la fase de la "Inserción".

Todas estas etapas deben guardar un equilibrio en su desarrollo, una vez cumplidas podemos decir que el ciclo de la ilustración está completo.

## 3. CONTENIDOS

### UNIDADES TEMÁTICAS

#### Unidad 1:

Los tres estadios de la Ilustración

- Estructura de la materia: idea, producción y comunicación.
- Componentes de la Ilustración.
- Definición de la actividad del ilustrador y sus alcances.
- Técnicas: el dibujo, el collage digital, ilustración digital (Photoshop y lenguajes de animación), tratamiento digital de la fotografía.
- Los ámbitos de la Ilustración.

#### Unidad 2

- Recorrido histórico: las imágenes y su funcionalidad
- Antecedentes históricos de la ilustración enmarcados dentro de la historia del Dibujo y la Pintura
- Los primeros referentes en Argentina.

#### Unidad 3

La Ilustración:

- La ilustración entendida como texto, su articulación con el lenguaje.
- La relación entre el texto escrito y el texto visual.
- Operaciones sobre el imaginario colectivo.
- El espacio de sentido propio de la Ilustración.

#### Unidad 4

Metodologías y técnicas:

- Los métodos. De la idea a la materialización.
- Los sistemas representativos.
- La técnica: soportes y vehículos.
- El valor expresivo de los aspectos técnicos.
- El estilo.

#### Unidad 5

La Ilustración editorial (parte I):

- Los libros, las revistas y los periódicos.
- Las tapas, aperturas y viñetas.
- La caracterización de personajes.



- Entre la arbitrariedad y la literalidad.

## Unidad 6

La Ilustración editorial (parte II):

- El libro infantil, el manual escolar.
- Las tapas, aperturas y viñetas.
- De la subjetividad a la información enciclopédica.
- Nociones de pertinencia.

## Unidad 7

Ilustraciones en la vía pública:

- Los afiches de la calle.
- La síntesis y la pregnancia para la comprensión inmediata.

## Unidad 8

Gestión profesional:

- La presentación profesional formal.
- La relación con el editor.
- El armado de presupuestos.

## Unidad 9

- Las similitudes y diferencias entre la Ilustración, el Diseño, el Arte y otras disciplinas proyectuales y expresivas.
- Conclusiones.

### Modalidad de Enseñanza:

- *El objetivo de la materia será reflexionar sobre la experiencia de cada alumno buscando comprender el fenómeno de la comunicación en este género.*
- *Las clases propuestas para el desarrollo de la asignatura comprenden consignas de trabajo de resolución práctica.*
- *Además de las lecturas sugeridas se proyectarán videos de animación para extender el universo visual de los alumnos.*
- *Se realizarán ejercicios específicos para insistir en el carácter comunicacional de la imagen y el valor expresivo de los materiales, entre otros ejes de interés.*

### Modalidad de Evaluación:

Criterios generales para la evaluación del curso.

Existen dos criterios de evaluación según los objetivos de los trabajos prácticos.

Notas conceptuales

SN Sobre nivel

N+ Nivel Más

N Nivel (consigna cumplida)

N- Nivel menos (no cumple con la consigna o no cumple con los objetivos)

Notas de numeración

1 a 3 Desaprobado

4 a 6 Aprobado con cumplimiento de objetivos

7 a 9 Aprobado superando los objetivos

10 Sobresaliente

Conceptos de evaluación parciales por Trabajo Práctico (podría ir en la Guía de T.P.)

### Bibliografía:

- BERGER, John, Modos de ver, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1984.
- DIDI-HUBERMAN, Georges, Lo que vemos, lo que nos mira, Buenos Aires, Bordes Manantial, 1997.



**UBA, FADU.**

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura  
Diseño y Urbanismo

- HELLER, Steven, Escrito a mano, Barcelona, Gustavo Gili, 2004.
- STEIMBERG, Oscar, Semiótica de los medios masivos, Buenos Aires, Atuel, 1993.
- TRAVERSA, Oscar, Cuerpos de papel, Barcelona, Gedisa, 1997.
- WIEDEMANN, Julius (Editor), Illustration Now!, Nueva York, Taschen, 2007.
- WIGAM, Mark, Pensar visualmente: Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador, Barcelona, Gustavo Gili, 2006.
- WREDE, Stuart, The Modern Poster, Nueva York, The Museum of Modern Art, 1988.
- E. H. GOMBRICH. La historia del arte, Ed. Sudamericana, 1950 o recomendada (no obligatoria)

