



PROGRAMA ANALÍTICO

1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

ASIGNATURA: Ilustración

CATEDRA ROLDAN

-
- Plan de estudios: **Nuevo plan**
 - Carga horaria total: **60 hs.**
 - Carga horaria semanal: **4 hs.**
 - Duración del dictado: **Cuatrimstral**
 - Turnos: **Noche**
 - Tipo de promoción: **Directa**

UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

CICLO SUPERIOR DE GRADO (CSG)

AÑO: **SEGUNDO AÑO - CICLO DE FORMACION INICIAL**

FUNDAMENTACIÓN GENERAL

El Diseño como especialidad no opera de manera aislada. Podría caracterizarse también como una "Multidisciplina". Contiene elementos propios y otros que pueden interpretarse también como una "rama" desprendida de la propia especialidad como por ejemplo la tipografía, además interactúa con suma frecuencia con disciplinas como la Fotografía y la Ilustración. El Diseño articula, administra las superficies sobre las que trabaja con el propósito de lograr una comunicación eficiente y llena de sentido.

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 la evidente subjetividad con la que se construye la "imagen ilustrativa". 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 en el nivel 1 (y también continúa en el nivel 4). Por ello, resulta necesario que el diseñador incluya a la Ilustración como una herramienta que le permita enfrentarse al texto verbal de manera amplificada, adquiriendo la habilidad para pensar visualmente y desarrollar un lenguaje a partir del conocimiento de sus fundamentos.

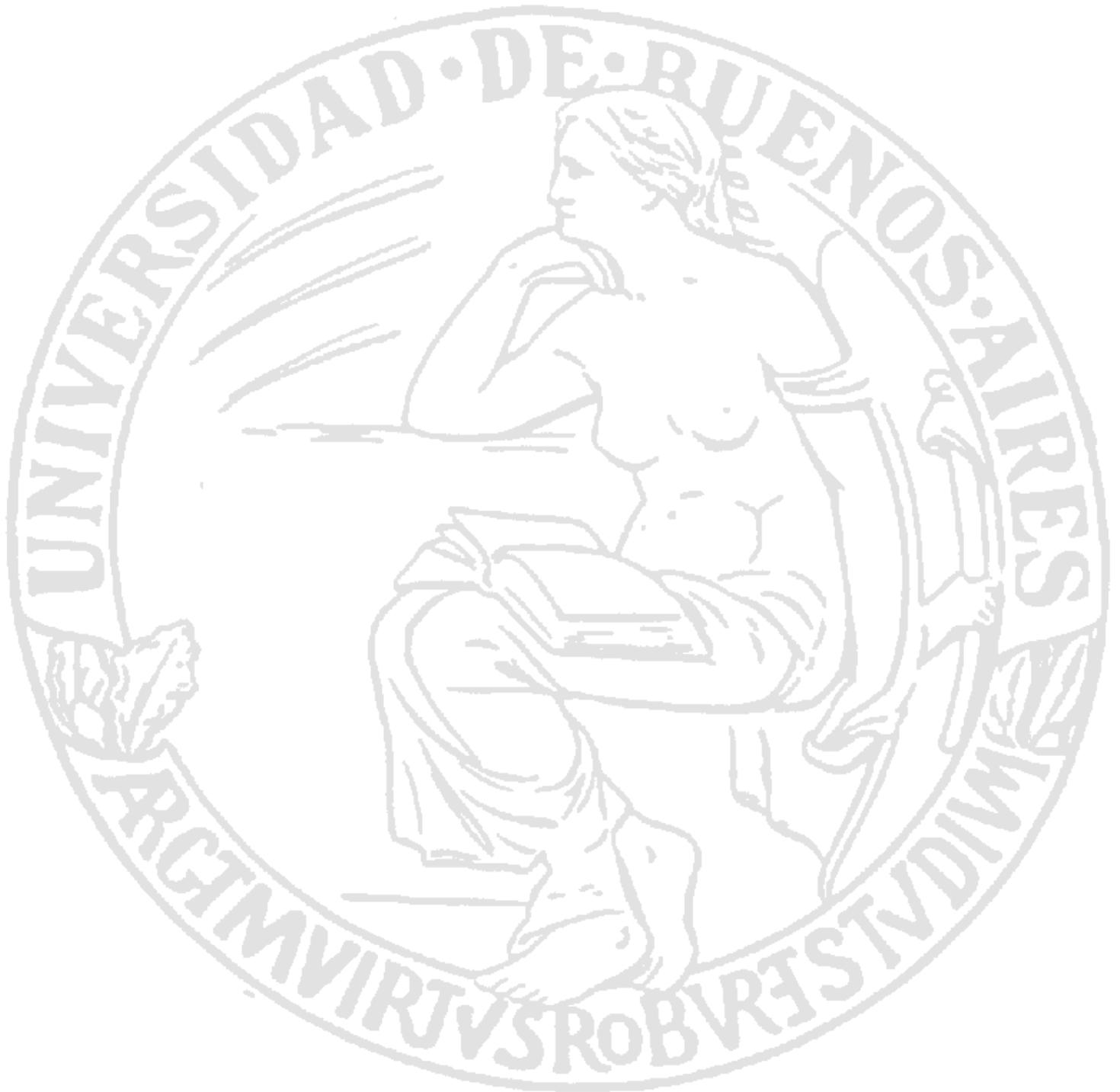
Asimismo es preciso señalar que, a través de la Ilustración, los estudiantes de diseño podrán interiorizarse en una dinámica de taller-laboratorio, ya que precisamente es ese el espacio de acción donde se define y construye esta práctica. Además, es interesante advertir que el alcance de la materia no 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



UBA, FADU.

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura
Diseño y Urbanismo

(concretamente en lo que se refiere a la animación) y de Diseño Textil (en cuanto al desarrollo de figurines y estampados sobre telas).





Es de remarcar que con la incorporación de la materia al comienzo de la carrera, el alumno se asegura el manejo de una de las herramientas esenciales de la práctica: saber representar ideas, transmitir conceptos a través de imágenes, conocer y comprender la utilización de los signos y símbolos gráficos para comunicar sentido.

2. OBJETIVOS

Ampliar el horizonte representativo de los ingresantes a la carrera de Diseño y ofrecer un caudal de conocimiento específico para que los futuros diseñadores puedan desenvolverse cómodamente en la expresión gráfica y 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, funcionales y no meramente expresivas. Este segmento corresponde al ámbito de "Las ideas", ellas son fundamento de la imagen y su emplazamiento está en el territorio de lo socio-cultural.

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".

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:

Documentación 1

- Recursos para la observación
- Concepto "Bitácora".
- El dibujo como forma de conocimiento del mundo visible.
- Poner en foco, precisar la búsqueda.
- Atrapar la naturaleza del tema elegido.

Unidad 2:

Documentación 2

- Relevamiento de material concomitante.
- Panorama nacional e internacional de la ilustración.
- Relaciones y antecedentes formales en la historia del arte.
- Material gráfico como producto cultural y objetos de la vida cotidiana.

Unidad 3:

Metodologías y técnicas:

- La experimentación como método de iniciación al lenguaje.
- Los sistemas representativos.
- La técnica: soportes y vehículos. Materiales y herramientas.
- El valor expresivo de los aspectos técnicos.

Unidad 4:

Representación:

- Apropiación de diferentes lenguajes
- Representación de elementos reales e imaginarios



UBA, FADU.

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura
Diseño y Urbanismo

- Graficar conceptos
- Procesos de trabajo para el pasaje de signos verbales a signos visuales.

Unidad 5:

Iconicidad:

- Construcción de un signo
- La síntesis y la pregnancia
- Representación de elementos reales e imaginarios
- Dimensión comunicativa de la forma

Unidad 6:

Lectura del color

- Significación y funciones del color
- Paletas de colores
- Historia del color

Unidad 7:

Lectura de la forma.

- Estructura, composición y sintaxis
- Patrones orgánicos y geométricos
- Figuración y abstracción

Unidad 8:

La imagen ilustrativa.

- Figuras retóricas visuales
- Componentes semióticos
- Relato visual (Fanzine)
- Operaciones sobre el imaginario colectivo.
- El espacio de sentido propio de la Ilustración.

Unidad 9:

Figura Humana.

- Retrato
- Perfiles anatómicos
- Personajes

Guía de Trabajos prácticos

Se desarrollan en 4 Tps que recorren los siguientes ejes temáticos:

Explorar + Representar + Narrar.

TP1 "Bitácora"

Eje temático: Explorar

Objetivos:

- Aprender a ver dirigiendo la mirada.
- Ejercitar la observación desprovista de clasificaciones preconcebidas.
- Explorar mediante estrategias de documentación y abstracción de datos.
- Registrar a partir de la identificación de lo observado. Distinguir, entender, definir. Qué es información y qué se omite.
- Identificar fuentes directas e indirectas.
- Estimular el trabajo de campo.
- Utilizar el dibujo como registro de una idea.
- Analizar y sintetizar la información. Jerarquizar: lo esencial, lo anecdótico, impresiones y sensaciones.

Metodología:



UBA, FADU.

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura
Diseño y Urbanismo

A partir de un cuaderno de unas 80 hojas de un tamaño entre A4 y A6 y que posea cierto gramaje, 90 grs. mínimo; se intervendrá el mismo a modo de cuaderno de viaje, documentando y registrando el recorrido de la cursada.

Se deberá hacerlo propio, asignarle identidad.

Será el soporte del trabajo de campo, de investigación, de ensayo, de prueba y error, de hallazgos, de absorción del entorno y expresión de la persona.

Se contará con un kit de trabajo: algo para cortar, para pegar, colorear y dibujar. Podrán usarse fotografías u otros elementos ajenos al cuaderno siempre y cuando se integren y formen parte de la Bitácora.

La Bitácora es un TP que se construye en paralelo a los demás TPs de la cursada. Clase a clase se estimulará su uso, y se identificarán momentos de proceso esenciales vinculados a los demás trabajos prácticos que se deberán plasmar en dicho cuaderno.

En consecuencia, quedará un registro de lo documentado y experimentado como sustento del resto de los TPs, en paralelo a motivaciones personales que den cuenta y alimenten la personalidad del ilustrador.

Potencialmente, la Bitácora será de uso que trascienda el momento de la cursada. De modo tal que se implemente como recurso y materia prima en el devenir del desarrollo proyectual del estudiante.

Condiciones de entrega:

- 1 cuaderno completo (pueden ser más, los necesarios).

Características:

Formato entre A4 y A6

80 hojas mínimo

90 grs. mínimo

Se entrega la última clase de la cursada.

TP2 "Lenguajes"

Eje temático: Explorar

Objetivos:

- Desarrollar un relevamiento exhaustivo de un objeto de estudio dado.
- Identificar la base informativa previa que sirve como materia prima a la hora de representar un objeto.
- Catalogar y clasificar recursos.
- Experimentar técnicas mediante las que se desarrolle cierta sensibilidad poética en la representación.
- Reconocer las posibilidades y límites de la materia.
- Identificar cualidades que se traducen de la observación a la representación.
- Definir una impronta a partir de la acción dada entre el medio, la herramienta y el soporte.
- Ejercitar mediante la práctica el vínculo que hay entre el ojo, la mano y el pensamiento.
- Apropiarse del entorno, ejercitando una mirada personal y determinando qué decir del objeto.
- Desarrollar un lenguaje propio identificando el método por el cual se obtienen determinados resultados.
- Identificar el vínculo entre la imagen y la palabra.

Metodología:

Se realizará una documentación, relevamiento e investigación a partir de un objeto de estudio dado.

En el mismo, se identificarán elementos y contextos que se tomarán como base para la representación.

Luego de realizar ejercicios de experimentación de técnicas, en los que se incorporen el uso del color y de grafismos, se identificará un método de representación propio.

A partir del mismo se traducirá el objeto de estudio dado mediante el lenguaje propio elegido.

Condiciones de entrega:



- 4 láminas en las que se encuentren representados, dos elementos y dos contextos del objeto de estudio.
- En el dorso incluir una frase que defina el elemento o contexto representado. Qué y cómo es.
- Definir en palabras el lenguaje propio identificando el método por el cual se define la forma.

TP3 "La imagen que dice"

Eje temático: Representar

Objetivos:

- Identificar la ilustración como texto.
- Incorporar los métodos de representación y síntesis derivada de la etapa de experimentación.
- Apropiarse de la forma a partir del método.
- Incorporar la idea de composición: espacio, formas y formato. Relaciones formales.
- Definir el modo: lo dado, lo convenido, y lo interpretativo.
- Representar un concepto, vinculando objeto e idea. Imagen como palabras.

Metodología:

Se realizará un retrato de una personalidad pública, un artista, músico, escritor, etc.

Para ello deberán adentrarse en el universo que este representa. Identificar valores diferenciales, características poéticas que los definen como tales.

Tal investigación definirá el contenido textual que se querrá comunicar a través de la imagen.

El retrato no solo deberá dar cuenta de características formales y rasgos del personaje, sino también incluir un concepto o idea que de cuenta de su personalidad profesional.

La imagen deberá ser una imagen acabada, en donde se trabaje la composición, el elemento protagonista y el contexto; mediante un modo de representación tal que se defina a través del lenguaje elegido.

Condiciones de entrega:

- Retrato en formato lámina A3
- En el dorso incluir una pequeña definición de la idea a comunicar.

TP 4 "Fanzine"

Eje temático: Narrar

Objetivos:

- Narrar, interpretar y representar, una historia simple mediante imágenes.
- Identificar la ilustración como texto, como dispositivo comunicacional.
- Determinar el uso de la palabra escrita como anclaje.
- Identificar lo connotado y lo denotado. Lo Simbólico. El clima y el tono de la imagen.
- Ejercitar la secuencia como modo de narrar.
- Definir un sistema formal y narrativo
- Definir la sintaxis en la imagen, y la sintaxis en la secuencia de un objeto.

Metodología:

Se realizará una pieza gráfica en la que se puedan identificar distintas instancias de relato:

Tapa, secuencia de tres imágenes y poster.

La narrativa deberá estar guiada a partir de las imágenes y será optativa la presencia de texto como anclaje o complemento.

Se definirá una idea a desarrollar, con presencia o ausencia de línea de tiempo en la acción.

La línea discursiva será opcional, buscando un climax de manera ascendente, descendente o monótona, u otras.

Deberá estar claro el partido tomado y comprenderse cierta profundidad en la temática desarrollada.



Condiciones de entrega:

– Fanzine, formato A3 plegado.

Se reconocerán tres instancias del relato: Tapa - Secuencia de tres imágenes - Poster

– Impreso frente y dorso.

Elección de papel y color libre.

CLASES TEÓRICAS:

- 1) Observación y documentación.
- 2) "Nadie inventó nada". Recorrido histórico sobre los usos de la imagen.
- 3) Panorama de la ilustración en la actualidad.
- 4) La práctica del ilustrador. (charla de un colega invitado).
- 5) "Fanzines". Nuevos modos de narrar con imágenes.

Modalidad de Enseñanza:

- *El objetivo de la materia es primeramente profundizar en la observación para luego adentrarse en la representación a través del uso propio de lenguajes gráficos, buscando comprender el fenómeno de la comunicación visual.*
- *Las clases propuestas para el desarrollo de la asignatura comprenden consignas de trabajo de resolución práctica en clase.*
- *Además de las lecturas propuestas se realizarán charlas de colegas y especialistas, se proyectarán videos, se elaborarán listas de sitios web, etc. 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.*
- *Los ejercicios serán abordados por los docentes propiciando la flexibilidad de pensamiento, la capacidad de adaptación a los cambios culturales y tecnológicos, y la conciencia histórica de la especialidad.*

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.
- BERGER, John, Sobre el Dibujo, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1984
- DIDI-HUBERMAN, Georges, Lo que vemos, lo que nos mira, Buenos Aires, Bordes Manantial, 1997.
- HELLER, Steven, Escrito a mano, Barcelona, Gustavo Gili, 2004.
- STEIMBERG, Oscar, Semiótica de los medios masivos, Buenos Aires, Atuel, 1993.



UBA, FADU.

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura
Diseño y Urbanismo

- TRAVERSA, Oscar, Cuerpos de papel, Barcelona, Gedisa, 1997.
- WIEDEMANN, Julius (Editor), Illustration Now!, Nueva York, Taschen, 2007.
- ROXANA CECILIA YNOUB, El proyecto y la metodología de la investigación, Cengage learning, 2012
- 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)
- PETER JENNY La mirada creativa, Barcelona, Gustavo Gili, 2013
- SELWIN LEAMY, Lea este libro si quiere hacer buenos dibujos, Blume, 2017
- EVA HELLER, Psicología del color, Barcelona, Gustavo Gili, 2017
- IRENE CRESPI, Problemas del color, ICA, 2013
- NATALIA PANO, EZEQUIEL CAFARO, PABLO ACUÑA. Conversaciones sobre el diseño y la creatividad. 2017
- CECILIA MAZZEO, La dimensión ideológica de la enseñanza del diseño, UP, 2017

