

MATERIA | ILUSTRACIÓN

Profesor | DG Daniel Roldán

Duración | 16 clases de 3 horas (Cuatrimestral)

FUNDAMENTACIÓN GENERAL

El Diseño, como disciplina, no opera de manera aislada, su condición de existencia es la articulación del lenguaje visual y 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 físico 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 no cuenta con la materia Ilustración mientras que otras disciplinas afines como la Fotografía –que al igual que la Ilustración es otro complemento del Diseño– ha sido integrada a la carrera desde sus inicios. 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. El vínculo con el imaginario colectivo que propone este género así como su valor de significación y su relación “deudora” con el arte (en cuanto a su materialidad), constituyen razones elocuentes por las cuales un diseñador debe incluir a la Ilustración en su universo teórico y práctico.

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).

El campo específico de la Ilustración amplía el horizonte no sólo profesional de los egresados de la carrera de Diseño al tiempo que ofrece un caudal de conocimiento específico para los futuros diseñadores.

METODOLOGÍA

- 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. Estarán armadas sobre el modelo de encargos profesionales de acuerdo a los parámetros que se utilizan en el mercado laboral de la materia. Esta es una forma de tomar contacto con la profesión con toda su complejidad, esto incluye la especificidad (ilustrar) y lo general (situaciones complementarias necesarias para hacer realizable el encargo)
- Además de las lecturas sugeridas se proyectarán videos de animación, se mostrarán libros y publicaciones varias 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.

UNIDADES TEMÁTICAS

Unidad 1:

Los tres estadios de la Ilustración

- Estructura de la materia: idea, representación-producción y comunicación.
- Definición de la tarea de ilustrar.
- Aplicaciones de la actividad.
- Técnicas para ilustrar.

Unidad 2

– Recorrido histórico: las imágenes y su funcionalidad

Siglo VI:

- Arte Bizantino: la teología de las imágenes

Siglo XV:

- Fra Angelico (1390-1455): Renacimiento temprano, los usos de la imágenes
- El Bosco (1450-1546): el primer “surrealista”

700

Siglo XVIII:

- Francisco de Goya (1746-1828): las pinturas negras y el anticipo de la vanguardia
- Katsushika Hokusai (1760-1849): visiones del monte Fuji

Siglo XIX:

- Honoré Daumier (1808-1879): el primer expresionista
- Gustave Doré (1832-1883): la Ilustración y la Modernidad
- Henri de Toulouse-Lautrec (1864-1901): nace el afiche
- Vasili Kandinski (1866-1944): de lo espiritual en el arte
- Henri Matisse (1869-1954): el fauvismo y el color
- Aubrey Beardsley (1872-1898): la renovación de la ilustración inglesa
- Pablo Picasso (1881-1973): el cubismo
- George Grosz (1893-1969): el expresionismo alemán

Siglo XX:

- Jean Dubuffet (1901-1985): el *art brut* o la pintura espontánea
- Escuela polaca de afiches (1950-1980): Czieslewics, Lenica y Tomasewsky
- Jean-Michel Basquiat (1960-1988): el pintor de Brooklyn

Latinoamérica y Argentina, siglo XIX y XX:

- Diego Ribera: (1886-1957): la exaltación de las grandes dimensiones
- Florencio Molina Campos (1891-1959): el costumbrismo de la pampa argentina
- Lino Enea Spilimbergo (1896-1964): las figuras monumentales
- Juan Carlos Castagnino (1908-1972): la pintura social argentina
- Carlos Alonso (1929): la pintura militante

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.



BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- 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.
- 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.
- GASTÓN BREYER, *Hurística del Diseño*. Ediciones de la FADU.

Programa realizado con la colaboración de DG Marta Almeida.