

PROGRAMACIÓ DIDÀCTICA

2017-2018

1. Identificació del mòdul

1.1. Dades del mòdul

CICLE FORMATIU DE GRAU SUPERIOR DE IL·LUSTRACIÓ (LOE)
MÒDUL MEI05-PROJECTES D'IL·LUSTRACIÓ I

Curs	Període	Hores setmanals	Nombre de crèdits ECTS
Primer	Anual	4	8

Departament: Projectes i teoria del disseny

Professorat responsable:

Florentino Flórez Fernández
Correu electrònic: fflorez@escoladisseny.com
Horari de tutories: [Fes clic per escriure](#)

Cap de departament

Toni Riera
Correu electrònic: triera@escoladisseny.com
Horari d'atenció: [Fes clic per escriure](#)

1.2. Contextualització del mòdul dins el pla d'estudis

Los alumnos deberán emplear procedimientos y destrezas cuyas bases adquirirán en otras asignaturas: el dibujo, las técnicas, el color, la anatomía o la representación del espacio. Confluirán diferentes saberes que en este módulo serán integrados y puestos a prueba. El programa intentará ajustarse al desarrollo de las habilidades de los alumnos según avance el curso. Aunque sin duda en algunos casos se les exigirán esfuerzos que les pondrán a prueba. Todo ello en el marco de una lógica profesional que se sustenta en cuatro parámetros: encargo (¿qué debo comunicar?), estilo (¿cuál es la forma más adecuada para hacerlo?), técnica (¿cuál es el procedimiento más ajustado a las dos premisas anteriores?) y plazo (¿cuánto tiempo tengo para hacerlo?).

1.3. Requisits per cursar el mòdul:

Capacidad para el dibujo de memoria, sensibilidad para el color y la composición, comprensión del espacio, conocimientos de anatomía y curiosidad hacia la historia de la ilustración y sus protagonistas.

2. Normativa de referència

Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño (BOE 25/05/2007).

Article 73 (programacions didàctiques) del *Decret 120/2002* autonòmic (BOIB núm. 120, 05-10-2002).

3. Objectius d'aprenentatge del mòdul

Descripció del que un estudiant ha d'haver après en finalitzar l'assignatura.

1. Plantejar i dur a terme projectes d'il·lustració adequats a la temàtica i especificacions de l'encàrrec o les pròpies motivacions i interessos artístics i professionals.
2. Dominar el llenguatge i els processos tècnics de la representació i expressió gràfica i aplicar-los de manera creativa en projectes d'il·lustració de diferents àmbits, gèneres, temes i formats.
3. Buscar, seleccionar i utilitzar la informació i la documentació gràfica necessària per a la creació d'il·lustracions.
4. Conèixer i dur a terme les fases del procés de creació i realització d'il·lustracions fins a l'obtenció d'un producte final de la qualitat exigible a nivell professional.
5. Explorar solucions gràfiques creatives i innovadores per resoldre exercicis en el context de l'especialitat.
6. Aplicar les normes de presentació d'originals per a la seva posterior reproducció.
7. Dominar les tècniques i tecnologies necessàries per al desenvolupament de projectes d'il·lustració de qualitat artística i comunicativa.
8. Valorar la realització d'il·lustracions com a una oportunitat d'experimentació, creació, comunicació i expressió artística personal.

9. Emetre un judici crític argumentat respecte al propi treball i els resultats obtinguts així com valorar raonadament les realitzacions dels altres.
10. Conèixer la normativa específica d'aplicació a l'especialitat.

Además:

11. - Uso del dibujo como herramienta de exploración, expresión y comunicación, en el marco del proceso proyectual.
12. - Aumento de la versatilidad en el empleo de lenguajes gráficos diferenciados (de la representación realista a la estilización).
13. - Desarrollo de la capacidad para establecer comunicaciones mediante la expresión gráfica.
14. - Revisión y profundización en los aspectos básicos del dibujo (gestualidad, expresiones, representación espacial, sensibilidad de la línea...) y las técnicas más habituales.
15. - Aumentar la velocidad de resolución, hasta hacerla coincidir con los plazos habituales en el mercado.
16. - Diferenciar y resolver las necesidades propias de los distintos tipos de ilustración (aislada o secuencial, fija o en movimiento, etc.)
17. - Asimilar las diferentes tendencias estilísticas, sin prejuicios apriorísticos.
18. - Práctica continua de las destrezas de dibujo.

4. Continguts temàtics del mòdul *(distribuïts en unitats d'aprenentatge)*

4.1. Continguts temàtics

1. El projecte d'il·lustració. El procés de creació i realització de l'original. Etapes. Proves tècniques.
1. L'encàrrec professional. L'àmbit i el tema. Especificacions de l'encàrrec i interpretació. Fonts i arxius.
2. La il·lustració en àmbit científicotècnic: medicina, botànica, zoologia, anatomia.
3. La il·lustració arquitectònica i escenogràfica.
4. La il·lustració editorial en els seus diferents gèneres, temes, formats i públics. Creació de personatges, escenaris i ambientacions.
5. La il·lustració publicitària i informativa.
6. La il·lustració tridimensional.
7. L'original. La presentació de l'obra original. Pautes i normes per a la seva reproducció.

Desarrollo de los contenidos:

Tema 1. Diseño de personajes.

Contenidos conceptuales

La documentació. Jerarquia de problemes. Dibujar y proyectar. Introducció a la metodologia projectual: documentació, procés de bocetos, desenvolupament de la il·lustració final. Estilització i color. La figura com a problema central. El estil com a factor d'identitat. Mascotes. La construcció del volum.

Contenidos procedimentales

Bocetos, monigotes, esqueletos y estructuras. Esferas y volúmenes. La curva corporal. Figura y tercera dimensión. El gesto y la expresión. Marcadores faciales. El movimiento.

Contenidos actitudinales

Rapidez y adecuación a los plazos. Innovación y exploración. Autoexigencia de calidad gráfica y estética. Visión objetiva del propio trabajo. Limpieza en la presentación. Honestidad de la memoria.

Planteamiento

El primer tema plantea unas pautas a seguir, como introducción a todo el programa y de obligado cumplimiento. Se refieren a la metodología de trabajo. Comprende una fase de análisis de la información, búsqueda de la documentación adecuada y suficiente, realización de bocetos y desarrollo del proyecto, atendiendo a sus aspectos técnicos y estéticos. Se enfatiza la relación entre los diferentes pasos, cada uno debe apoyar al siguiente. Sin olvidar la imprescindible subordinación de toda la labor al supuesto comunicativo correspondiente. Estos parámetros se aplicarán a todos los ejercicios del curso. Además deberá presentarse cuando así se solicite, junto con el original, una memoria donde se analice el proceso y sus resultados.

El tema se zambulle en el problema de la construcción de la figura humana, uno de los asuntos centrales en la tarea del ilustrador. Se trata de desarrollar un personaje que presente diversos ángulos y visiones. Se emplea como excusa el diseño del protagonista de un hipotético relato audiovisual.

Los objetivos son varios: desarrollar un proceso de bocetos práctico y funcional que les permita plantearse figuras con rapidez; practicar una visión estructural que, partiendo de formas simples y redondeadas, les facilite los desplazamientos por los diferentes ejes espaciales; emplear un estilo de dibujo muy tradicional en el campo de la animación y el cómic y que puede ayudarles a aportar movilidad a sus figuras. El ejercicio se acompañará de numerosos ensayos rápidos que potenciarán el dibujo de memoria.

Ejercicios Tema 1. Diseño de personaje.

Presentación: Diseño de personaje de animación. No realista y de volumetría exagerada.

Bocetos de personajes. Ensayos de volumen y caracterización.

Entrega del ejercicio, adjuntando memoria documental. Con cuatro desarrollos en DIN A3: turn-around del personaje, expresiones faciales, movimientos y actitudes y pruebas de color y vestuario.

Tema 2. Ilustración e información (I)

Contenidos conceptuales

La documentació. Jerarquia de problemes. El orden de lectura. Dibujar y proyectar. Uso adecuado del espacio. Anatomía humana y animal.

Contenidos procedimentales

1. Bocetos y composición. Creación del espacio. Estructura de figuras y objetos. Análisis de la iluminación y el color. Secuencia lógica de elementos. Distribución ordenada y expresiva de la información. Pruebas de color. El formato. Expresión y emoción

en los acabados. La figura en movimiento. El proyecto de ilustración. El proceso de creación y realización del original. Etapas. Pruebas técnicas.

Contenidos actitudinales

Rapidez y adecuación a los plazos. Sensibilidad con el color, la línea, la composición y otros elementos de interés. Autoexigencia de calidad gráfica y estética. Limpieza en la presentación. Honestidad de la memoria. Imaginación y creatividad.

Planteamiento

El segundo tema profundiza en los asuntos abordados en el primero, al integrar al personaje en un espacio tridimensional y relacionarlo con varios animales. Esos elementos deben repartirse de forma coherente en el espacio. También servirá para comparar el movimiento y la anatomía de hombres y animales, insistiendo en sus elementos estructurales básicos.

El dibujo debe ser claro y sin ambigüedades, aunque no necesariamente neutro. Deben reconocerse los diferentes elementos representados, con un grado de iconicidad que eluda los extremos hiperrealistas o una excesiva estilización. Lo que deja mucho campo de acción para la iniciativa personal. La escena obliga a una cierta variedad, que comprende desde los diferentes animales hasta la elección del encuadre y el punto de vista.

Otros aspectos: el tamaño propuesto, un formato que exige ser cuidadoso con la composición y distribución de los elementos; la documentación, básica si se desea un mínimo de rigor; la variedad inherente a este tipo de ilustraciones, con diferentes elementos en una misma escena, etc. Se introducirán aspectos relativos al escaneado de imágenes y un coloreado básico. Se realizarán varios ejercicios rápidos para fortalecer las destrezas respecto a anatomía y representación del espacio.

Ejercicios Tema II. Ilustración e información (I)

Presentación: gráfico comparativo de animales y personas para revista de divulgación. Cada alumno elegirá cuatro animales que acompañarán al personaje. Uno de los animales no podrá ser empleado por ningún otro alumno.

Doble página a todo color. Formato del original: DIN A3 (apaisado)

Revisión de primeros bocetos.

Revisión de bocetos más acabados.

Página en DIN A2, lista para escanear. Color digital.

Entrega del original, con memoria.

Tema III. Lenguajes de la ilustración (I) Estilización y abstracción.

Contenidos conceptuales

El estilo como factor de identidad. De lo primitivo a lo étnico. Expresividad y pureza. Estilización y abstracción. Pictogramas y símbolos. Tradición y vanguardia. Los lenguajes del siglo XX. Revistas y periódicos. Pictogramas, mascotas y otros. Pintar sin tener ni idea. Coherencia formal.

Contenidos procedimentales →

Figura y fondo. La abstracción como proyecto sin normas. Formatos variables y atípicos. Sistemas de estilización. El dibujo libre. El gesto y la expresión. Desarrollo de la metodología proyectual. Empleo adecuado del formato. Elementos de continuidad. El encargo profesional. El ámbito y el tema. Especificaciones del encargo e interpretación. Fuentes y archivos. El original. La presentación de la obra original. Pautas y normas para su reproducción.

Contenidos actitudinales →

Rapidez y adecuación a los plazos. Innovación y exploración. Sensibilidad con el color, la línea y el espacio compositivo. Autoexigencia de calidad gráfica y estética. Visión objetiva del propio trabajo. Limpieza en la presentación. Honestidad de la memoria.

Planteamiento

Hay terrenos donde la presencia del ilustrador es reclamada por su componente "artístico" o estético. El dibujo aparece como comunicación en estado muy puro. Apenas hay funciones a desarrollar. Se reclama la atención del cliente con grafismos de carácter primitivo o "étnico". Es el territorio gráfico de lo primitivo, del trazo esencial, del gesto puro, más cercano a la ceremonia religiosa o mágica que a la actividad estética. El dibujo inicial, construido con elementos pobres y básicos, la base de muchas de las vanguardias del pasado siglo.

Una de las razones que motivan el uso de la ilustración en publicidad es su componente de estilo. Aquí se solicita uno más o menos marcado. Deberían abandonarse ciertas ideas preconcebidas respecto a lo que es un buen dibujo. Especialmente, las que asocian la corrección con la representación de lo real. La finalidad del dibujo no es necesariamente la reproducción mecánica de lo que vemos, sino que tiene un doble carácter que frecuentemente se olvida. Por un lado, funcional; responde al tipo de comunicación que deseamos establecer. Por el otro, de investigación. Sería dogmático atribuir a cada tipo de dibujo unas funciones pre-establecidas y universalmente eficaces. Aunque la costumbre nos permite predecir algunos de los estilos de dibujo que resultarán más adecuados a los diferentes mensajes, ello no es óbice para señalar la eterna apertura de los trazos sobre papel a nuevas soluciones, a una constante renovación. El ejercicio, por tanto, invita a sentir ese vértigo. Y a olvidar la idea de un trabajo lineal. Cada dibujo provoca (o debería hacerlo) nuevos problemas que deben resolverse. Se invita al análisis de aquellos elementos que identificamos como planos y abstractos. Deberán investigarse terrenos más informales, relacionados con la abstracción, la materia y el descubrimiento intuitivo de formas nuevas.

El ejercicio con siluetas adelanta algunos aspectos nuevos: la coherencia formal entre grupos de imágenes, la importancia del espacio negativo y la atención a la silueta como fuente básica de información. Las siluetas, además, deben comunicar bien sus contenidos y han de ser tan expresivas como sea posible.

Ejercicios Tema III. Lenguajes de la ilustración (I). Lo plano y lo abstracto.

Presentación: Realización de ilustraciones para tres portadas de una colección de novelas.

Dos posibles series: Verne o Poe. Todo color, formato DIN A5. Técnica libre.

Deberán emplearse únicamente siluetas y un máximo de dos tonos (+B).

Entrega de todo el ejercicio, adjuntando memoria documental.

Tema IV. Prensa (I). Caricatura.

Contenidos conceptuales

Revistas y periódicos. La evolución de las imágenes de prensa. La caricatura. Estilización y crítica política. Del manierismo a la ilustración de moda, pasando por la caricatura de prensa. Deformación y comunicación. Representación e identidad.

Contenidos procedimentales →

Formatos variables y atípicos. Sistemas de estilización. El gesto y la expresión. Empleo adecuado del formato. Deformación y reconocimiento en la caricatura. Estilización elegante y grotesca. Dibujo de gestos, posturas y expresiones. Aplicación de la metodología proyectual a un encargo con pautas muy abiertas. Color directo y formatos grandes. Ejecución y rapidez.

Contenidos actitudinales →

Rapidez y adecuación a los plazos. Sensibilidad con el color, la línea y el espacio compositivo. Autoexigencia de calidad gráfica y estética. Limpieza en la presentación. Honestidad de la memoria.

Planteamiento

El tema se centra en la caricatura y la estilización extrema de la figura humana. Línea que puede rastrearse en el manierismo, que vuelve a aparecer con el decadentismo de Klimt, el expresionismo de Schiele o el purismo de Giacometti, para instalarse en el dibujo de moda y la caricatura, en sus dos vertientes, más amable o cruda. Se adelantan determinados aspectos, relativos a la comprensión de las estructuras faciales. El trabajo da pie a la comparación entre la caricatura expresiva que aparece en prensa, los hallazgos de los expresionistas y otros tipos de deformación facial y corporal.

Se profundizará en el problema del parecido y el retrato para pasar a la deformación característica de la caricatura. La parte del ejercicio más elaborada también insiste en el necesario movimiento y elegancia de la figura de pie, que se desea relajada pero no agarrotada. El color se aplicará en la asignatura de Técnicas.

Ejercicios Tema IV. Prensa (I). Caricatura.

Presentación: Caricatura para magazine. Formato 60x21 cm. Todo color.

Primeros bocetos caricatura.

Ejercicio caricatura (1ª Parte). Pruebas. DINA4 B/N.

La caricatura. Examen. DINA4 B/N.

Dibujo grande acabado, con sombras, en formato final.

[Paso a la asignatura de **Técnicas**]

Entrega de todo el ejercicio, con memoria.

Tema V. Lenguajes de la ilustración (II) Cubismo.

Contenidos conceptuales →

El estilo como factor de identidad. Estilización y abstracción. Tradición y vanguardia. Cubismo y Art Decó. Espacios alternativos. La ilustración publicitaria e informativa.

Contenidos procedimentales →

Figura y fondo. Anulación del espacio perspectivo. El juego con el espacio perspectivo y la relación aleatoria entre figura-fondo en el lenguaje cubista. Simplificación geométrica de la realidad.

Contenidos actitudinales →

Rapidez y adecuación a los plazos. Innovación y exploración. Sensibilidad con el color, la línea y el espacio compositivo. Autoexigencia de calidad gráfica y estética. Visión objetiva del propio trabajo. Limpieza en la presentación. Honestidad de la memoria.

Planteamiento

Se invita al análisis de aquellos elementos identificados como "cubistas": forzamiento de las perspectivas, búsqueda de formas simples, mezcla de texturas, la descomposición de las partes, la integración de la figura y el fondo, la superposición de diferentes tiempos y visiones en el mismo espacio... El cubismo ha sido quizás el movimiento más influyente en los diferentes medios gráficos, incluida la ilustración. Muchas veces no aparece de forma pura. Lo detectamos en las aristas, en la geometrización de determinados cuerpos... Y es fácil de rastrear en terrenos tan diversos como el humor gráfico o los dibujos animados. Aparte, conviene entenderlo como el intento último de buscar una alternativa al sistema de representación heredado del Renacimiento. Frente a otros estilos aparentemente más radicales (como el informalismo), lo abstracto en el cubismo no anula nunca su voluntad de hablar de lo real, aunque de otra forma.

Ejercicios Tema V. Lenguajes de la ilustración (II): Cubismo

Presentación: Realización de una ilustración para artículo de un suplemento de periódico. El tema: "Series de TV". Todo color, formato DINA3. Técnica libre. Estilo "cubista". Vertical.

Examen "cubista".

Entrega del ejercicio, adjuntando memoria documental.

Tema VI: Ilustración e información (II)

Contenidos conceptuales →

1. La ilustración científica. Desarrollo de nuevas técnicas. Temas y estilos. Ilustración en el ámbito científico-técnico: medicina, botánica, zoología, anatomía... Jerarquía de problemas.

Contenidos procedimentales →

Realismo e información. Estrategias de representación. Transparencias, cortes y despliegues. Distribución ordenada y expresiva de la información. Lápiz de color: transparencias, texturas y capas.

Contenidos actitudinales

Adecuación a los plazos. Sensibilidad con el color, la línea, las texturas y otros elementos de interés. Limpieza en la presentación. Empleo riguroso de la documentación.

Planteamiento

Entre las diversas especialidades de la ilustración científica se ha seleccionado la relativa a medicina. Partiendo de una adecuada base fotográfica, se procede a su análisis, buscando mejorar la cantidad y calidad de la información. El tema abunda en la importancia de la documentación, dando pistas respecto a su uso correcto. No son de recibo comportamientos perezosos que impliquen el uso de fuentes poco rigurosas. Se insta a los alumnos a que manejen la bibliografía habitual de los estudiantes de medicina o enfermería. Y que no se conformen con el recurso a los dibujos típicos de las enciclopedias médicas. Usando estos como base para acceder a las distintas capas de información, deben complementarse con la observación de fotos de cadáveres reales, para conseguir una imagen singular. El uso de fotografías debe ser cuidadoso; un apoyo que permita mejorar las habituales ilustraciones médicas, acercándolas a lo real, sin perder esa claridad informativa que permite al ilustrador competir con el fotógrafo en el terreno de la explicación. La pericia del ilustrador se concentra en la reproducción mimética de la realidad; realidad que debe ordenar y clasificar. La ilustración aparece como herramienta informativa y sus diferentes aplicaciones (zoología, medicina, diseño industrial, ingeniería, arquitectura, etc.).

Los componentes de estilo se reducen al mínimo. Aquí el dibujo no investiga ni explora, sino que analiza, ordena los datos y se pliega a lo real. No se dedica más tiempo a otros tipos de ilustración técnica, por la tendencia del mercado a abandonar los sistemas tradicionales, en favor de los medios informáticos. Los programas de 3-D, "renderizado" de imágenes y captura de texturas aconsejan no emplear más horas con estos asuntos, una vez planteadas las premisas básicas. Es también un ejercicio que pone a prueba la paciencia de los alumnos, con una técnica que impide las prisas. La primera preocupación debe ser

conseguir elementos que provoquen una sensació de tercera dimensió. Després se debe atender a su acabado textural y en tercer lugar al color. Si se invierten estas prioridades sólo se conseguirá un dibujo plano y poco convincente. El color se aplicará en la asignatura de *Técnicas*.

Ejercicios Tema VI. Ilustración e información (II)

Presentación del ejercicio: ilustración realista de una mano, mostrando huesos, músculos, piel y otros componentes. Cliente: Revista de divulgación científica. Secciones y punto de vista a elegir. Formato DINA3.

Técnica: lápiz de color. Dibujo de la mano desde el exterior.

Dibujo de los huesos correspondientes.

Dibujo de músculos, tendones y otros elementos.

Dibujo definitivo, integrando los diferentes elementos. Primer acercamiento con el color.

[Paso a la asignatura de *Técnicas*]

Entrega del dibujo acabado.

Tema VII. Prensa (II). Opinión.

Contenidos conceptuales →

Revistas y periódicos. La evolución de las imágenes de prensa. Estilización y crítica política. Deformación y comunicación. Metáfora y metonimia.

Contenidos procedimentales →

Sistemas de estilización. Búsqueda de ideas. Desarrollo de la metodología proyectual. Bocetos y acabado. Tramados en B/N.

Contenidos actitudinales →

Rapidez y adecuación a los plazos. Innovación y exploración. Sensibilidad con el color, la línea y el espacio compositivo. Autoexigencia de calidad gráfica y estética. Limpieza en la presentación. Honestidad de la memoria.

Planteamiento

La inmediatez de la prensa ha propiciado un tipo de ilustración muy desnuda, donde el dibujo se reduce a lo esencial y se acerca en muchos casos al pictograma, al boceto. Es un vehículo para la transmisión de ideas. Pero, gracias a esa falta de pretensiones, la ilustración política nos ofrece en muchos casos ejemplos gráficamente sorprendentes, muy frescos. Cada vez más, los ilustradores opinan con imágenes que acompañan (o no) comentarios escritos. Ya no se trata sólo de vehicular una información, sino de expresar una idea, de generar una metáfora visual, elaborar un ensayo que exprese visualmente el tema elegido y obligue al lector a pensar. Los esfuerzos se centran en la consecución de ideas originales.

Los datos sobre lenguajes artísticos se verán reforzados con el análisis de algunas propuestas surrealistas y pop, que pueden resultar sugerentes y adecuadas ante un desafío como el que se plantea: mostrar como nuevo algo ya visto. El ingenio visual característico del surrealismo parece especialmente conveniente aquí.

Ejercicios Tema VII. Prensa (II). Opinión.

Presentación: ilustración de complemento para artículo de opinión. B/N. Formato DINA4 apaisado.

Análisis de textos.

Entintado en clase.

Entrega del ejercicio, con memoria.

Tema VIII. Ilustración arquitectónica y escenográfica.

Contenidos conceptuales →

La ilustración arquitectónica y escenográfica. La ilustración editorial en sus diferentes géneros, temas, formatos y públicos. Creación de personajes, escenarios y ambientes. Fondo y figura, la composición de espacios complejos.

Contenidos procedimentales →

La ilustración tridimensional. Construcción de un espacio coherente. Interrelación figura-fondo. El encuadre y la iluminación como elementos narrativos. Técnicas rápidas de color.

Contenidos actitudinales →

Rapidez y adecuación a los plazos. Innovación y exploración. Sensibilidad con el color, la línea y el espacio compositivo. Autoexigencia de calidad gráfica y estética. Limpieza en la presentación. Honestidad de la memoria.

Planteamiento

A lo largo del curso se abordan diversos ejercicios, con un progresivo nivel de dificultad. En casi todos los casos se evita el problema de la realización de espacios tridimensionales complejos. Los asuntos compositivos se diriment a partir de relaciones simples entre figuras aisladas y fondos relativamente planos. Excepto en este último ejercicio, que se enfrenta frontalmente a esta cuestión. Para ello se cuenta con la ayuda de la asignatura de Representación Espacial. En ella resolverá el alumno algunas de sus dudas en cuanto a la elaboración de los fondos, partiendo de un boceto creado aquí. Luego el ejercicio se desarrollará entre las dos materias, permitiendo al alumno obtener lo mejor de ambas. Se trata de interpretar un texto literario que ofrece una descripción muy precisa. Un adecuado colofón para un curso lleno de descubrimientos y desafíos.

Ejercicios Tema VIII. Ilustración arquitectónica y escenográfica.

Presentación: Ilustración para texto literario. DINA3, apaisado. Todo color.

Realización de bocetos.

Paso a Representación espacial. Elaboración de fondos y objetos complejos.

En Proyectos I, introducción de personajes. Revisión en Representación Espacial.

Coloreado y acabado.

Entrega del ejercicio.

4.2. Distribución temporal

2 sessions de 2 hores a la setmana.

Mes	Días	Unidad didáctica / contenidos	Actividades de aprendizaje	Procedimientos y técnicas de evaluación
Setembre	25-29	Tema I. Diseño de personaje.	Presentación. Clase expositiva.	
Octubre	25-29		Visionado de ejemplos. Diseño de personaje de animación. Bocetos.	Prueba rápida.
	2-6	Línea corporal. La figura. La silueta.	Ensayos de volumen y	

			caracterización.	
	9-13		Gestos.	
	16-20		Prácticas de dibujo de figuras.	
	23-27		Girando la figura. Prácticas.	
	30-31		Prácticas de línea. Acabados.	Examen empleando el personaje personal.
Noviembre	2-3	Tema II. Ilustración e información (I): Animales	Planteamiento: Gráfico para revista de divulgación.	Tema 1. Entrega del ejercicio, con memoria.
	6-10	Anatomía de gatos y perros.	Prácticas de dibujo. Gatos y perros.	
	13-17		Bocetos de la ilustración final.	
	20-24	El caballo.	Prácticas de dibujo. Caballos.	
	27-30	Escaneado y aplicación básica de color digital.	Página en DINA3, lista para escanear. Color digital. Prácticas.	Examen. Con diversos animales. DINA3.
Diciembre	1	Tema III. Lenguajes de la ilustración (I): Lo plano y lo abstracto.	Planteamiento: Portadas de una colección de novelas. Siluetas.	
	4-7	Coherencia formal.	Primeros bocetos. Visualización de series de portadas.	Tema 2. Entrega del ejercicio, con memoria.
	11-15	Mancha y expresión.	Ejercicios con siluetas.	
	18-22	Tema IV. Prensa (I). Caricatura.	Caricatura para magazine. Músico.	
Enero	8-12	La ilustración manierista. Fluidez y elegancia.	Ejercicio caricatura (1ª Parte). Prácticas de caricatura con otros compañeros.	
	15-19			La caricatura. Examen. DINA4 B/N.
	22-26		Lápiz final del músico. Formato alargado. Pasa a Técnicas para ser coloreado.	
	29-31	Tema V. Lenguajes de la ilustración (II): Cubismo	Artículo de un suplemento: Series de TV	Tema 3. Entrega del ejercicio, con memoria.
Febrero	1-2	Descomponer, sintetizar, aplanar, distorsionar.	Prácticas cubistas. Primeros bocetos.	
	5-9			Examen "cubista".
	12-16		El músico vuelve de Técnicas .	Tema 4. Entrega del ejercicio, con memoria.
	19-23			
	26-28		Escaneado y color digital.	
Marzo	5-9	Tema VI. Ilustración e información (II): Mano	Ilustración realista de una mano. Dibujo de los huesos correspondientes.	
	12-16	Documentación.	Dibujo de músculos, tendones y otros elementos.	Tema 5. Entrega del ejercicio, con memoria.
	19-23		Dibujo definitivo, integrando los diferentes elementos.	
	26-28		La mano pasa a Técnicas para ser coloreada.	
Abril	9-13	Tema VII. Prensa (II). Opinión.	Ilustración para artículo de opinión. Lectura y análisis de los artículos.	
	16-20			
	23-27		La mano vuelve de Técnicas .	Tema 6. Entrega del ejercicio.
	30			
Mayo	2-4	Tema VIII. Arquitectura y escenografía.	Ilustración a partir de texto.	
	7-11		Primeros bocetos.	
	14-18		El dibujo pasa a Rep. Espacial para resolver los elementos tridimensionales (arquitectura, objetos, fondos...)	
	21-25			Tema 7. Entrega del ejercicio, con memoria.
	28-31		El dibujo vuelve de Rep. Espacial para integrar los personajes.	
Junio	1		Revisión de personajes y fondos en Rep. Espacial .	
	4-8		Se inicia el coloreado.	
Exámenes	11-15			Tema 8. Entrega del ejercicio, con memoria

5. Materials i recursos didàctics

5.1. Bibliografia bàsica

GURNEY, James / *Luz y color*. Ediciones Anaya Multimedia. Madrid, 2015
 REED, Walt / *The illustrator in America (1860-2000)*. The society of Illustrators, Inc. New York, 2001
 SOUTER, Nick & Tessa / *Illustrator's sourcebook*. MacDonal Orbis Book. UK, 1990
 VV. AA. / *Famous Artists Course*. Famous Artists Schools, Inc. Westport, Connecticut, 1960.
 WILLIAMS, Richard / *The animator's survival kit*. Faber and faber. London, 2001

5.2. Bibliografia complementària

APATOFF, David / *Robert Fawcett The illustrator's illustrator*. Auad Publishing. San Francisco, 2010 / *Albert Dorne Master illustrator*. Auad Publishing. San Francisco, 2012 / *Al Parker, Illustrator, Innovator*. Auad Publishing. San Francisco, 2013
 CANEMAKER, John / *Winsor McCay. His life and art*. Abbeville. NY, 1987 / *The art and flair of Mary Blair*. Disney Editions. NY, 2003
 CHUSID, Irwin / *The mischievous art of Jim Flora*. Fantagraphics Books. Seattle, 2004
 CRUMB, Robert / *The R. Crumb Coffe Table art Book*. Kitchen Sink Press. New York, 1997
 ESCHER, M.C. / *The world of M.C. Escher*. Harry N. Abrams, Inc. New York, 1972
 FERRER, Isidro / *Ni crudo ni cocido*. Ses Voltes. Palma, 2005
 FERRIS, Hugh / *The metropolis of tomorrow*. Princeton Architectural Press. New York, 1986.
 FOLON / *Folon*. Fundació Caixa de Catalunya. Barcelona, 1993
 GALLARDO, Miguel Àngel / *Com ser Gallardo*. Casal Solleric. Palma, 2006
 GLASER, Milton / *Milton Glaser. Graphic design*. Overlook Press Inc. New York, 1983 / *Milton Glaser. Barcelona, 1989*. Fundació Caixa de Catalunya. Barcelona, 1990
 GROSZ, G. / *Ecce Homo*. Dover Publications. New York, 1976 / *Un sí menor y un no mayor*. Muchnick. Madrid, 1991 / *George Grosz. Obra gràfica. Els anys de Berlin*. IVAM Centre Julio González. Valencia, 1992
 KLEY, Heinrich / *The drawings of Heinrich Kley*. Dover Publications Inc., New York, 1961 / *More drawings by Heinrich Kley*. Dover Publications Inc., New York, 1962
 KOLLWITZ, Käthe / *Prints and drawings of Käthe Kollwitz*. Dover Publications, Inc. New York, 1969
 LARSON, Gary / *The far side gallery (varios volúmenes)*. Warner books. Kansas City, 1998
 MATANIA, Fortunino / *Drawing from History. The forgotten art of Fortunino Matania*. Book Palace Books. London, 2016
 MULATIER, Jean / *Hollywood stars*. Norma Editorial. Barcelona, 1995
 MUYBRIDGE, Aedward / *The Human Figure in Motion*. Dover, 1955 / *Animals in Motion*. Dover, 1957
 PERET / *È pericoloso sporgersi*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1993
 SEMPÉ / *Sálvese quien pueda*. Editorial Fundamentos. Madrid. 1973
 STEINBERG, Saul / *The Passport*. Vintage Books. New York, 1979
 TOTH, Alex / *Toth Black and White*. Auad Publishing. San Francisco, 1999
 URRABIETA VIERGE, Daniel / *Daniel Urrabieta Vierge. Creador de imágenes, ilustrador gráfico*. Ayto. de Madrid. Madrid, 2005
 WATERHOUSE, Col. Charles / *The Blue Book Illustrations of Herbert Morton Stoops*. Art Direction Book. Connecticut, 2004
 WILLIAMSON, Al (Intr.) / *Al Williamson Hidden lands*. Dark Horse. Milwaukee, 2004
 WOLVERTON, Basil / *The art of Basil Wolverton*. Fantagraphics. Seattle, 1989

5.3. Altres recursos

Visitas a empreses
 Revistes y publicacions específiques
 Assistència a ferias, exposicions y eventos culturals relacionats con la especialidad.
 Recursos online a través de la web de la assignatura como vídeos, documentals o pàgines web.

6. Metodologia docent

6.1. Estratègies generals metodològiques

La matèria se constitueix com un taller de treball, creació y producció, incentivando al estudiant en la búsqueda e investigació de sus propis recursos expresivos. Confluyen aspectos teórico-prácticos, que se aplicaran siguiendo una metodología de trabajo Proyectual.

Esto implica:

Fase de asimilación de la información / fase de documentación / fase de análisis y revisión de los primeros datos / y fase de proyectación, que se divide en varias etapas de ejecución: bocetos, elaboración de lay-outs, preparación del original y acabados.

Aunque se insiste en la metodología proyectual, no se descuidarán los aspectos puramente prácticos, de oficio, sin los cuales la labor del ilustrador carece de sentido. Tampoco se olvida la variedad de encargos a los que se ve sometido y por eso se oscila entre proyectos muy pautados y otros más libres, entre desarrollos largos y otros muy cortos y rápidos. Se integrarán las exposiciones teóricas con abundante apoyo visual, análisis de trabajos y muestras, ejercicios prácticos aplicados a proyectos concretos, interdisciplinariedad con las demás asignaturas y actividades extraescolares complementarias.

La información no se transmite sólo de forma colectiva, sino también individualizada, durante la realización de los ejercicios y tras su entrega. De dos formas: apuntes y correcciones por escrito, sobre el informe que el alumno entrega; y conversaciones personalizadas sobre su evolución en clase.

Teniendo en cuenta la variedad formal y genérica de la ilustración y la imposibilidad de que el alumno domine todas sus posibles formas, los proyectos serán muy variados para facilitar el desarrollo del estilo que considere más adecuado a su personalidad gráfica.

Especialización que es habitual en la vida profesional.

6.2. Organització i tipus d'activitats d'aprenentatge

Bàsicament la classe girarà en torno a dos tipus de activitat: exercicis curts i llargs.

Los curts seran de realització ràpida, a entregar durant la classe. Tindran relació amb los problemes més bàsics i generals: figura humana, expressions, representació del espai, ús de la il·luminació, etc.

Se tracta de encàrrecs que després el alumne pot repetir i practicar per se mateix i que li ajudaran a millorar determinades habilitats. Alguns se improvisaran a lo llarg del curs, atès a las carencies i necessitats del grup.

Los llargs tenen una estructura més formal. Primer se planteja el encàrrec, després se analitzen il·lustracions que resolen ese tipus de problemes i projectes similars realitzats per alumnes de cursos anteriors. A partir de ahí se inicia la fase de documentació per part de cada alumne, los primers bocetos i més tard la realització del projecte propiament dit. El procés se complementa amb correccions i indicacions constants i una revisió final, amb los treballs ja avaluats, comparant los èxits i carencies de cada obra.

6.3. Instal·lacions del centre i material

Aula que se pugui oscurecer i accés a un reproductor de DVD i televisió o projector de diapositives y/o de vídeo. Accés a ordinadors, scanner i tantes taules de dibuix com alumnes assisteixin. Una pissarra i alguna paper per gastar.

6.4. Activitats interdisciplinàries

Està prevista una interdisciplina amb el mòdul de Representació Espacial Aplicada I i altres dos amb Tècniques d'Expressió Gràfica.

6.5. Activitats complementàries i extraescolars

Assistència a conferències i exposicions.

6.6. Atenció a la diversitat

La *Llei Orgànica 2/2006, de 3 de maig, d'Educació* (Títol II, equitat en l'educació) tracta de l'atenció educativa diferent de l'ordinària: Necessitat Específica de Suport Educatiu (ANESE), una categoria única que inclou l'alumnat amb Necessitats Educatives Especials (NEE), l'alumnat amb Dificultat Específica d'Aprenentatge (DEA), l'alumnat amb Altes Capacitats (AC), l'alumnat d'Incorporació Tardana (IT), i l'alumnat amb Condicions Personals o d'Història Escolar (CP/HE), però en principi per l'ensenyament obligatori.

Per altra banda, la normativa autonòmica que regula els ensenyaments artístics professionals d'arts plàstiques i disseny no preveu l'**atenció a la diversitat** ni les **adaptacions curriculars individuals** (ACI) a l'aula, tan sols l'article 13.2 del *Real Decret 596/2007* estatal estableix que: "Els centres que imparteixin ensenyaments professionals d'arts plàstiques i disseny desenvoluparan i completaran els currículums establerts per l'Administració educativa corresponent, mitjançant la posada en pràctica del seu projecte educatiu i la implementació de programacions didàctiques que prenguin en consideració les característiques del context social i cultural, les necessitats de l'alumnat, amb especial atenció als que presentin una discapacitat, i les possibilitats formatives de l'entorn".

Aquestes mesures administratives, que recorda la disposició addicional 1ª del *Real Decret 596/2007* estatal, es centren principalment en facilitar a l'alumnat els mitjans i recursos que siguin necessaris per accedir als ensenyaments artístics professionals d'arts plàstiques i disseny i cursar-los.

- Accés als estudis (article 17.1 del *Real Decret 596/2007* estatal).
- Convocatòria extraordinària (article 19.5 del *Real Decret 596/2007* estatal).
- Expedient acadèmic (article 20.2 del *Real Decret 596/2007* estatal).

En aquest context, sempre hem intentat donar a l'alumnat un **tracte individualitzat i personalitzat**, raó per la qual pensem que no és necessari adoptar mesures especials per atendre l'alumnat amb problemes d'aprenentatge i altres necessitats educatives específiques, en un sentit (discapacitat psíquica, sensorial o motora, trastorns greus de conducta) o en un altre (superdotació, sobredotació). No obstant això, demanem l'alumnat una adreça de correu electrònic per estar en contacte, enviar i rebre exercicis, atendre consultes puntuals, i poder donar una millor atenció personalitzada, aquesta vegada en línia.

En tot cas, en tractar-se d'ensenyaments artístics professionals de lliure elecció, entenem que no es poden fer **adaptacions curriculars significatives**, en el sentit d'adequar els objectius educatius, eliminar o incloure determinats continguts essencials, i modificar els criteris d'avaluació.

Per contra, entenem que sí són possibles les **adaptacions curriculars no significatives** (modificacions dels elements del currículum que no afecten a l'assoliment dels objectius d'aprenentatge) i les **adaptacions d'accés al currículum** (elements organitzatius, recursos de tot tipus i optimització d'aquests), en el marc del *Decret 39/2011, de 29 d'abril, pel qual es regula l'atenció a la diversitat i l'orientació educativa als centres educatius no universitaris sostinguts amb fons públics* a les Illes Balears.

De fet, l'article 20.2 (documents bàsics d'avaluació i mobilitat dels ensenyaments professionals d'arts plàstiques i disseny) del *Real Decret 596/2007* estatal explica que les mesures d'adaptació curricular han de constar a l'expedient acadèmic de l'estudiant (si escau). Per altra banda, no s'ha de confondre l'**adaptació curricular no significativa** de la qual parlem amb l'adaptació a la que fa referència l'article 21 del *Real Decret 596/2007* estatal està referida a l'**adaptació per trasllat d'expedient acadèmic** a un centre d'altra administració educativa.

7. Criteris, procediments i instruments d'avaluació i qualificació

(L'avaluació del procés d'aprenentatge de l'estudiant es basarà en el grau i nivell d'adquisició i consolidació dels objectius establerts d'acord amb el perfil professional del títol)

7.1. Criteris d'avaluació generals del departament

No existeixen

7.2. CA/Criteris d'avaluació del mòdul:

Es valorarà la capacitat dels alumnes per:

1. Realitzar projectes d'il·lustració amb qualitat tècnica, artística i comunicativa, a partir d'un encàrrec o de la pròpia idea.
2. Dominar el llenguatge, els conceptes, les tècniques i els recursos de l'expressió gràfica i aplicar-los correctament segons la naturalesa de l'encàrrec.
3. Comprendre i dur a terme les diferents fases de creació i realització d'il·lustracions i solucionar adequadament els problemes tècnics, artístics i comunicatius que es puguin presentar.
4. Utilitzar adequadament la informació i la documentació seleccionada i arxivar-la correctament.
5. Desenvolupar i realitzar projectes d'il·lustració adequats al nivell de qualitat i competitivitat exigit professionalment.
6. Presentar correctament els originals per a la seva posterior reproducció.
7. Utilitzar amb destresa les tècniques i tecnologies pròpies de l'especialitat, les seves eines i recursos, en funció de les especificacions del projecte.
8. Expressar-se amb pautes d'estil pròpies i adequades a les especificacions de cada projecte.
9. Atendre's en els projectes a la normativa vinculada a l'exercici professional.
10. Presentar correctament els projectes adequant-los a les especificacions formals, conceptuals i temporals establertes.

La evaluación será continua y tomará en cuenta los siguientes aspectos: asistencia y puntualidad, planteamiento de dudas y consultas de interés general, aportación de ideas, conocimientos o materiales complementarios, capacidad de autocrítica, adecuada expresión oral, correcta metodología de trabajo, búsqueda de la calidad en todas las realizaciones.

La evaluación será individual, lo cual quiere decir que se procurará atender a los diferentes estados de partida de cada alumno. Se buscará una posición de equilibrio que prime la metodología de trabajo, sin descuidar los resultados gráficos conseguidos.

El respeto a los tiempos indicados será considerado muy importante. Una dejación continuada de estos plazos es motivo suficiente para que el alumno deba presentarse a las pruebas de recuperación. No basta con realizar los trabajos con corrección, si no es en los tiempos indicados. **Todos los alumnos con más de tres entregas fuera de plazo pasarán directamente a septiembre**, donde deberán realizar una prueba específica para demostrar su rapidez.

El mismo criterio se aplicará para todos los ejercicios realizados en el tiempo de clase. Se establecerán controles para comprobar si el alumno se ajusta a los plazos parciales indicados. No basta con cumplir con la entrega final, si no se sigue una metodología apropiada. En otras palabras, se penalizará el dejarlo todo para el último día.

Lo mismo ocurre si no se entrega alguno de los ejercicios. Se entiende que cada tema exige al alumno unas destrezas tan diferenciadas como lo son los campos de trabajo del ilustrador profesional. Los alumnos deben probar su capacidad de respuesta ante los variados encargos. Ello hace necesario su presentación en las pruebas de recuperación. Sin esos trabajos, resultarían incompletas. Por tanto, **deben entregarse todos los proyectos y ejercicios, en los plazos indicados**.

En relación con lo anterior, la evaluación será pública. Los alumnos conocerán sus notas y también las de sus compañeros, todos los trabajos entregados serán expuestos en la clase para que los alumnos puedan apreciar los resultados conseguidos por sus compañeros y relacionarlos con sus propios logros. También para que juzguen cómo se aplican los criterios de evaluación en el conjunto de la clase. Ese análisis comparativo, que sólo puede producirse si las entregas son masivas y respetando los plazos, se considera muy importante en el proceso de evaluación.

Todos los trabajos se presentarán a final de curso en un portfolio adecuado, que tenga buen aspecto. Como dossier final recibirá una nota aparte. Ese portfolio irá acompañado de un **cuaderno de bocetos**. Se corresponderán con los realizados para cada ejercicio y todos los dibujos libres que los alumnos deseen facturar. Será un importante complemento en la nota final.

Otros criterios:

- Correcta metodología de trabajo, es decir: uso adecuado y suficiente de la documentación/ soltura en la realización de bocetos comunicativamente válidos/ acabados limpios y claros, con una línea de contorno que ayude a vehicular los diferentes espacios, o con un color que clarifique los volúmenes o aporte un valor estético añadido/ facilidad con la técnica elegida/ impacto gráfico de las imágenes/ expresividad en los contrastes de color y del trazo utilizados/ integración de los diferentes elementos de las ilustraciones/ adecuación del tratamiento formal al planteamiento comunicativo y las pautas del encargo.
- Dominio de las destrezas básicas de dibujo, es decir: representar de memoria espacios tridimensionales sin aberraciones, desde cualquier punto de vista posible/ dibujo de figuras anatómicamente correctas, o deformadas pero lo suficientemente expresivas/ Resolución gráfica de los medios tonos/ rapidez y soltura en el dibujo/ representación correcta de la iluminación.
- En algunos temas hay prioridades concretas: claridad y buena lectura en la exposición de los procesos/ utilización dramática de la iluminación/ modernidad de las propuestas/ originalidad de las comunicaciones/ parecido razonable en las caricaturas/ originalidad y fantasía en el diseño de personajes y ambientes/ expresividad de las acciones/ uso narrativo del punto de vista y la composición/ expresividad de las figuras en gestos y acciones.

- Respecto a las memorias: claridad y sencillez en la exposición/ argumentación ordenada/ capacidad de autocrítica/ capacidad para relacionar las pautas del encargo con los resultados obtenidos/ capacidad para integrar el propio trabajo en anteriores secuencias estilísticas/ cuidado con la ortografía y búsqueda de la claridad expositiva en la redacción.

- No todos los ejercicios pesan lo mismo en la nota global. Atendiendo a su dificultad y duración afectarán a la nota final de forma proporcional.

Los alumnos con esta asignatura pendiente deberán realizar los mismos ejercicios que los que la cursan por primera vez. Si en el desarrollo de los primeros ejercicios demuestran sus capacidades, queda abierta la posibilidad de una adaptación curricular, que les permita centrarse en sus asignaturas de segundo curso.

7.3 Procediments i tècniques d'avaluació i criteris de qualificació o ponderació (ordinària, anual/febrer/juny)

Procediments i tècniques d'avaluació	Tipus (*)	Criteris d'avaluació	Criteris de qualificació o ponderació	
			Avaluació continua / complementària	Avaluació final
<i>Tècniques d'observació (registres, llistes de control, etc.)</i>	NR	CA2, CA3, CA4, CA7.	5%	---
<i>Carpeta d'aprenentatge</i>	R	CA1, CA6, CA9, CA10.	10%	10%
<i>Treballs i projectes</i>	R	CA1, CA2, CA3, CA5, CA6, CA7, CA8, CA9, CA10.	85%	60%
<i>Prova objectiva final</i>	R	CA1, CA2, CA3, CA5, CA7, CA8, CA9, CA10.	---	30%
Total			100%	100%

*Aquest camp s'utilitza per especificar el tipus o caràcter de l'activitat d'avaluació: NR (no recuperable) o R (recuperable).

7.4. Criteris, procediments i instruments d'avaluació d'alumnes amb el mòdul pendent (extraordinària, setembre)

Procediments i tècniques d'avaluació	Tipus (*)	Criteris d'avaluació	Criteris de qualificació o ponderació
<i>Treballs i projectes</i>	R	CA1, CA2, CA3, CA5, CA6, CA7, CA8, CA9, CA10.	60%
<i>Prova objectiva final</i>	R	CA1, CA2, CA3, CA5, CA7, CA8, CA9, CA10.	30%
<i>Carpeta d'aprenentatge</i>	R	CA1, CA6, CA9, CA10.	10%
Total			100%

* NR (no recuperable) o R (recuperable).

8. Altres observacions

(si és el cas)

Fes clic per escriure