

PROGRAMACIÓ DIDÀCTICA

2017-2018

1. Identificació del mòdul

1.1. Dades del mòdul

CICLE FORMATIU DE GRAU SUPERIOR DE IL·LUSTRACIÓ (LOE)
MÒDUL MEI07-PROJECTES D'IL·LUSTRACIÓ II

Curs	Període	Hores setmanals	Nombre de crèdits ECTS
Segon	Primer	6	6

Departament: Projectes i teoria del disseny

Professorat responsable:

Florentino Flórez
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

Esta asignatura es el lugar donde confluyen saberes y destrezas adquiridos en otras materias del Ciclo. Trata de reproducir la experiencia real de los encargos profesionales, insiendiendo en cuatro variables.

1. La comunicació. ¿Quién hace el encargo y a quién va dirigido? ¿Cuál debe ser la expresión para que el mensaje llegue al público en la forma deseada?
2. El estilo. Determinados los parámetros comunicativos comienza la realización, orientada hacia una determinada constelación de formas. Se busca que los alumnos identifiquen esos diversos conjuntos formales que denominamos estilos y que aprendan a emplearlos de acuerdo a sus necesidades.
3. Los plazos. Algunos encargos son rápidos, otros permiten que el ilustrador se recree en la investigación o los acabados. Pero en todo caso el factor tiempo es un elemento ineludible en el proceso de realización.
4. Finalmente la técnica, siempre conectada a la necesidad comunicativa y por tanto al estilo, pero también al tiempo. El ilustrador debe desarrollar al máximo sus músculos como dibujante, afinar su sensibilidad con el color y convertirse en un todoterreno capaz de saltar del lápiz a la acuarela o a la tableta gráfica sin despeinarse.

Esta asignatura les ayudará en todo ese proceso.

1.3. Requisits per cursar el mòdul:

Buen dibujo de memoria, sensibilidad para el color y la composición, capacidad de sacrificio, dedicación y concentración en el trabajo, buena comprensión y representación del espacio, conocimientos de anatomía y de 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

Plantear y llevar a término proyectos de ilustración adecuados a la temática y a las especificaciones del encargo o a las propias motivaciones e intereses artísticos y profesionales.

Dominar el lenguaje y los procesos técnicos de la representación y expresión gráfica y aplicarlos de manera creativa en proyectos de ilustración de diferentes ámbitos, géneros, temas y formatos.

Buscar, seleccionar y utilizar la información y la documentación gráfica necesarias para la creación de ilustraciones.

Conocer y llevar a término las fases del proceso de creación y realización de ilustraciones hasta la obtención de un producto final con la calidad exigible a nivel profesional.

Explorar soluciones gráficas creativas e innovadoras para resolver ejercicios en el contexto de la especialidad.

Aplicar las normas de presentación de originales para su posterior reproducción.

Dominar las técnicas y tecnologías necesarias para el desarrollo de proyectos de ilustración de calidad artística y comunicativa.

Valorar la realización de ilustraciones como una oportunidad de experimentación, creación, comunicación y expresión artística personal.

Emitir un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y a los resultados obtenidos así como ser capaz de valorar razonadamente las realizaciones de otros.

Conocer la normativa específica de aplicación en la especialidad.

Además:

- Revisión y profundización en los aspectos básicos del dibujo (gestualidad, expresiones, representación espacial, sensibilidad de la línea...) y las técnicas más habituales.
- Aumentar la velocidad de resolución, hasta hacerla coincidir con los plazos habituales en el mercado.
- Diferenciar y resolver las necesidades propias de los distintos tipos de ilustración (aislada o secuencial, fija o en movimiento, etc.)
- Asimilar las diferentes tendencias estilísticas, sin prejuicios apriorísticos.
- Práctica continua de las destrezas de dibujo.
- Autoexigencia de calidad gráfica y estética de los trabajos, incrementando las capacidades para la autocrítica y una visión lo más objetiva posible del propio trabajo.

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

4.1. Continguts temàtics

La ilustración editorial y sus diferentes géneros, temas, formatos y públicos.

La ilustración fantástica.

La ilustración secuencial.

Layout y storyboard.

El portfolio profesional.

Desarrollo de los contenidos:

Tema 1. La ilustración secuencial (I). Story board.

Contenidos conceptuales →

El lenguaje audiovisual. Características generales. El guión técnico y literario. La secuencialidad. Planificación y continuidad visual. Dibujos animados. Lay-out. Fondos. Animación. Intercalado de imágenes. La dirección artística. Ambientación y escenarios. Cine, televisión y nuevos medios. Story-boards. Los centros de interés en la imagen secuencial.

Contenidos procedimentales →

Dibujo ágil y representación realista de espacios, iluminación, gestualidad y movimiento de los personajes. Continuidad de los ejes de acción. Interpretación del guión técnico. Técnicas de representación rápidas.

Contenidos actitudinales →

Rapidez y adecuación a los plazos. Atención a las instrucciones del guión. Búsqueda de la claridad e inmediatez de la representación. Limpieza en la presentación.

Planteamiento

La interacción con los medios audiovisuales es grande y crece día a día, gracias al desarrollo de nuevos soportes. El ilustrador aparece como animador y creador de mundos inexistentes, visualizador de imágenes que luego se filmarán o no.

El problema que plantea el tema es doble: atender a la planificación indicada, sin olvidar los elementos de continuidad, y hacerlo en unos tiempos breves. Se supone al alumno dotado de un dibujo ágil y de una técnica funcional que le permitan resolver el encargo. Los objetivos son:

- Introducir el lenguaje de la narratividad y expresividad de la imagen secuencial (angulaciones, planificación, iluminación, etc.).
- Asentar algunos de los conceptos relativos a la continuidad visual (raccord de eje visual, de escenario, etc.).
- Insistir en las destrezas relativas a la velocidad de ejecución. Un ilustrador es alguien que resuelve comunicaciones visuales, dentro de unos plazos. En el caso de los story-boards estos suelen ser mínimos. Por eso se utiliza este tema para insistir en la rapidez.

En cuanto a la continuidad visual y la planificación, se enfatizarán dos aspectos:

- Planificación. Recordando la escala de planos básica (general, medio, americano, primer y detalle) y, lo que es más importante, su relación con la acción. El plano indica lo más pertinente de lo narrado, su elección obedece a su finalidad dramática. En este ejercicio se darán indicados, como introducción al tema de cómic, donde será ya el alumno el que tomará todas las decisiones relativas a planificación. Lo importante es demostrar que se puede dibujar un personaje o escenario, en el plano que se desea.
- Continuidad visual. Un asunto crucial en las imágenes secuenciales. Se mencionará el problema de la continuidad del movimiento a partir de las premisas básicas: lo que sale de cuadro por la derecha, entra en el siguiente plano por la izquierda y viceversa. Y el caso del plano-contraplano y la situación de la cámara. Se darán al alumno las claves para que evite los indeseables saltos de eje. Esto se utilizará como criterio de evaluación. No se marcarán las posiciones de los personajes en la primera escena, para que el alumno demuestre que puede mover la cámara, manteniendo la continuidad visual.

Respecto al tipo de dibujo empleado, no se pedirán maravillas, atendiendo a la brevedad del encargo. Un dibujo tipo cartoon, un poco blando pero expresivo, resulta más adecuado que fórmulas excesivamente realistas que pueden ofrecer soluciones envaradas, rígidas. Lo crucial aquí es la actuación de los personajes, que los gestos y las acciones sean claras, sin ambigüedades. Se recurrirá, si es necesario, al uso de flechas o elementos cinéticos.

Asociado al raccord aparece el problema de la continuidad de las estructuras faciales. Los personajes deberán ser diseñados atendiendo a los volúmenes de las caras, intentando evitar que se produzcan saltos en la caracterización, de un plano al siguiente. La continuidad de vestuario, escenario e iluminación se da por supuesta.

El ejercicio se divide en dos fases: la primera, en color, servirá para guiar al alumno en todos los conceptos nuevos.

Dado que la realización será supervisada por el profesor, se espera un mayor cuidado en los acabados, limpieza en el color, etc. Es una prueba donde pueden mostrar su dominio de la figura humana y su representación en un espacio concreto.

La segunda parte, en blanco y negro, servirá para comprobar si se han asimilado los conceptos explicados.

Se considerará muy importante ajustar los encuadres solicitados dentro de las viñetas, evitando la presencia de vacíos innecesarios.

También es una buena excusa para practicar la representación de encuadres poco habituales, como las angulaciones laterales, picados y contrapicados, con la consiguiente deformación corporal y espacial que implican.

Ejercicios Tema 1. La ilustración secuencial (I). Story board.

Presentación: Story-Board.
DINA3. 6 planos en color. Formato 12X10 cms.
DINA3. Realización de 6 planos en B/N. Formato 12X10 cms.
Entrega del ejercicio.

Tema II. La ilustración secuencial (II): El Cómic

Contenidos conceptuales →

Guión y planificación. Las unidades básicas: viñeta, tira y página. Narratividad. Figura y fondo. Expresividad y gestualidad. Planificación y punto de vista. Ritmo y elipsis. Flash-back y flash-forward. Otros factores gráficos (onomatopeyas, bocadillos, líneas cinéticas, etc.). Cacoverboiconía. Continuidad del eje de acción. Angulaciones.

Contenidos procedimentales →

Maquetación de la página. Interacción de los diferentes grafismos. Puesta en escena del guión. El ritmo visual en el interior de la página. Elaboración de unos lápices adecuados. Sistemas de indicación de los negros. Entintado. Línea pura y modulada. La mancha negra y las medias tintas. Rayados y tramas. El color. Técnicas más habituales.

Contenidos actitudinales →

Rapidez y adecuación a los plazos. Atención a las instrucciones del guión. Respeto a los lápices. Sensibilidad con la línea y las masas. Limpieza en la presentación.

Planteamiento

Se utiliza el Cómic como segundo bloque de Ilustración Secuencial para fijar una serie de aspectos relativos a narratividad. Se enfatizan aquellos elementos que favorecen la expresividad. Como la gestualidad, iluminación, posturas, relación figura-fondo, etc. Además, se divide el ejercicio en dos fases: una de elaboración del lápiz y otra del acabado a tinta, donde deberán realizar el trabajo de un compañero. Esto persigue varios objetivos:

- acostumbrarse a una separación profesional habitual, dibujantes y entintadores.
- enriquecer la experiencia del alumno, adoptando, o mejor, traduciendo, resoluciones que ellos nunca hubieran elaborado.
- forzar un acabado de lápiz lo más pulcro posible. Es muy diferente dibujar para uno mismo, contando con completar con la tinta un lápiz poco elaborado, a tener que entregar mi original a otra persona con el riesgo de que me lo destruya o tome decisiones equivocadas, si no está todo muy clarito. Esto es especialmente evidente en el terreno de la iluminación y los fondos.

Se complementa el encargo con una segunda plancha, de realización más "personal". Atendiendo a la práctica profesional, se insiste en la velocidad. Hay historietistas que hacen una o dos páginas al día. Sin llegar a tanto, sí se indican unos tiempos más bien ajustados. Permitiendo, en la fase de bocetos, algo más de plazo para que se pueda investigar parte de lo explicado y desarrollarlo en una propuesta que se desea original. Se prestará especial atención a la relación de cada viñeta con la de al lado y con la página como globalidad, pero el tema aporta también ideas generales respecto a una correcta planificación, la elección del encuadre y el punto de vista y a las angulaciones.

Resultan especialmente cruciales las preguntas relativas al plano como contenedor, en su relación con la comunicación. ¿Es el punto de vista más ajustado a la información que estoy vehiculando? ¿Podría ceñirse aún más a esa información? ¿Utiliza la angulación correcta o quizás otra resultaría más expresiva?, etc. Y aquellas referidas a la dramaturgia de la imagen: vestuario, gestos y actitudes de los personajes, etc.

Ejercicios Tema II. Ilustración secuencial (II). El Cómic.

Presentación: página de cómic. Tamaño DINA3. B/N.
Inicio de página personal.
Fin de la etapa de bocetos e inicio de la página final.
Intercambio de la página entre los alumnos.
Entrega del ejercicio, adjuntando memoria documental.

Tema III. La Ilustración fantástica.

Contenidos conceptuales →

La ciencia ficción como género. Relación con el cine y el diseño. Las variantes: fantasía, espada y brujería, gore, rol, videojuegos... Realismo y fotografía. Tradición en la ilustración fantástica. Comunicación y expresión.

Contenidos procedimentales →

Documentación adecuada. Bocetos y desarrollo ordenado. Creando monstruos. Integración de la fotografía en el dibujo final. Iluminación y otros factores de escenario. Composición y formato.

Contenidos actitudinales →

Rapidez y adecuación a los plazos. Autonomía en el desarrollo del trabajo. Visión lo más objetiva posible del propio trabajo. Limpieza en la presentación. Honestidad de la memoria.

Planteamiento

Se exige un dibujo realista, por tres razones:

- 1- La mayoría de las ilustraciones fantásticas en el mercado contienen representaciones muy realistas. Esto favorece la "credibilidad" de los elementos imaginados. A la vez, su verosimilitud las vuelve más chocantes.
- 2- Desarrollar una cierta versatilidad en el alumno. Aunque el Proyecto Final y su posterior carrera profesional lo decanten hacia un estilo determinado, conviene que se acostumbre a la gama más amplia posible de ilustraciones.
- 3- Demostrar la relativa sencillez de los acabados "fotográficos". Insistir en la metodología. Tras una fase de bocetos, donde se decidirán composición, iluminación y elementos a incluir, se pasará a realizar las tomas de apoyo. Luego, se tratará de que esto "no se note".

Un asunto complejo en este tipo de ilustración es el relativo a la primera mancha. Se enfatizará la importancia de un tratamiento global del trabajo. De nuevo, la clave es la idea de proceso, aplicable a una mancha que sirva de base para las capas que posteriormente se irán acumulando. Eso permite avanzar y de una manera global. Lo contrario nos lleva al desolador panorama de una pérdida de incontables horas sobre detalles aislados de la imagen, sin avances apreciables.

Se aborda la creación de animales u objetos inexistentes, a partir de formas conocidas y su combinación. Se insistirá en esos aspectos fantásticos, recordando que el uso de fotografías no tiene porqué mermar la imaginación. El alumno debe ser capaz de integrar, con verosimilitud, lo real junto con lo que no ha podido fotografiar. Se incidirá en cómo sacar partido a las referencias fotográficas, eludiendo los errores más habituales (las aberraciones lumínicas, la falta de integración entre los elementos o la teatralidad de las posturas).

Aparecen una serie de problemas técnicos que deberán resolverse. Se refieren a algunas de las materias que formaban parte de los estudios clásicos de Bellas Artes, como Ropajes o Anatomía. Debemos descender sin rubor hasta detalles tan concretos porque la experiencia demuestra que ilustraciones bien planteadas, imaginativas y con una composición rotunda, pueden fallar ante la representación de una tela que parece cartón, una iluminación incongruente o un hueso de más. Por eso conviene insistir en esos saberes tradicionales, que pueden sacar de más de un apuro al alumno y permitirle ser más ambicioso en lo creativo.

Si al hablar de audiovisuales se comentó el alza de los nuevos medios, aquí cabe señalar la buena salud de la ilustración fantástica, dentro del área del entretenimiento. Tanto en las novelas (su soporte clásico), como en juegos de rol, videojuegos, CDROMs, etc. Ello explica su derecho a ser tratada como bloque aparte, con personalidad propia.

Se profundizarán aspectos relativos a la narratividad y expresividad de las imágenes.

Ejercicios Tema III. La Ilustración fantástica.

Presentación: Portada para novela. DIN A2. Color.

Boceto para portada, incluyendo sombreado.

Tras la adecuada documentación fotográfica, inicio del original final a lápiz.

Inicio de la mancha final.

Entrega del ejercicio, con memoria.

Tema IV. Ilustración editorial

Contenidos conceptuales →

La ilustración editorial. Tradición y modernidad. El libro. Sus elementos. Cubierta, guardas, adornos, orlas, viñetas e ilustraciones. El libro infantil. Los nuevos soportes. Animación e interactividad.

Contenidos procedimentales →

Aplicación de la metodología proyectual en el diseño de ilustraciones para un libro. Búsqueda del estilo adecuado al texto. Desarrollo de los elementos de continuidad. Traducción del estilo de b/n a color. Elementos expresivos y comunicativos. El problema de los centros de interés. Gestualidad de los personajes, la iluminación, los encuadres y el empleo dramático del espacio. Técnicas más habituales.

Contenidos actitudinales →

Rapidez y adecuación a los plazos. Innovación y exploración. Sensibilidad con el color, la línea, la composición y otros elementos de interés. Autoexigencia de calidad gráfica y estética, incremento de la autocrítica y de una visión lo más objetiva posible del propio trabajo. Limpieza en la presentación. Honestidad de la memoria.

Planteamiento

La ilustración editorial se caracteriza por su capacidad de sugestión. Más por las sensaciones que transmite que por lo que cuenta. Recrear ambientes, anotar lo concreto, no desvelar sino dar pistas. Los ilustradores vuelven a posiciones más narrativas y populares, a una figuración plagada de guiños hacia la modernidad, menos simplista y que no se ahorra problemas. El tema puede ser una buena excusa para reflexionar sobre todo esto y sobre los autores que han sobrevivido en la aceptación popular a lo largo del tiempo. Se recuerdan algunos aspectos tratados con anterioridad: la importancia del estilo y la necesaria relación entre éste y el contenido a desarrollar. Se persigue la versatilidad, unida a las premisas metodológicas básicas. La principal, respeto a la información, fidelidad al texto.

Multiplicidad de imágenes, con coherencia formal entre ellas. Búsqueda de una técnica que permita un salto agradable de las ilustraciones en blanco y negro a la de color.

Se insistirá en la necesaria modernidad de la propuesta, remitiéndola a la actualidad; comparando las diferentes elecciones estilísticas de la clase con las que funcionan en el ámbito internacional de la edición.

Se considerarán muy importantes los aspectos compositivos: integración de los distintos elementos, lectura sencilla de la imagen, narratividad del color, etc.

Para que el ejercicio sea más completo, se piden dos versiones. No podrán emplearse las mismas escenas.

Ejercicios Tema IV. Ilustración editorial

Presentación del ejercicio. Ilustraciones para novela. DIN A3 apaisado a color y dos viñetas cuadradas en B/N (20X20 cm.). Dos versiones: una para adultos y otra para niños.

Revisión primeros bocetos infantil.

Revisión primeros bocetos adultos.

Entrega del ejercicio, con memoria.

4.2. Distribución temporal

3 sesiones de 2 horas a la semana.

Mes	Días	Unidad didáctica / contenidos	Actividades de aprendizaje	Procedimientos y técnicas de evaluación
Setiembre	25-29	Tema I. La ilustración secuencial (I)	Story-Board. 6 planos en color.	
Octubre	2-6			
	9-13			Examen. 6 planos B/N.
	16-20	Tema II. Ilustración secuencial (II). El Comic.	Página de cómic	Tema 1. Entrega del ejercicio.
	23-27			
	30-31		Fin de la etapa de bocetos e inicio de la página final. Intercambio de la página entre los alumnos. Inicio de página personal.	
Noviembre	2-3	Tema III. La Ilustración fantástica.	Portada para novela.	Tema 2. Entrega del ejercicio, con memoria.
	6-10		Boceto para portada,	

			incluyendo sombreado.	
	13-17		Tras la adecuada documentación fotográfica, inicio del original final a lápiz.	
	20-24			
	27-30		Inicio de la mancha final.	
Diciembre	1			
	4-7	Tema IV. Ilustración editorial	Ilustraciones para novela.	
	11-15			
	18-22			
Enero	8-12		Revisión primeros bocetos infantil.	Tema 3. Entrega del ejercicio, con memoria.
	15-19		Revisión primeros bocetos adultos.	
	22-28			Examen.
	29-31			Examen.
Febrero	1-2			
Exámenes	5-9			Tema 4. Entrega del ejercicio, con memoria.

5. Materials i recursos didàctics

5.1. Bibliografia bàsica

GURNEY, James
Luz y color. Ediciones Anaya Multimedia. Madrid, 2015
MATEU-MESTRE, Marcos
Framed Ink. Designstudio Press. California, 2010
REED, Walt
The illustrator in America (1860-2000). The society of Illustrators, Inc. New York, 2001
SOUTER, Nick & Tessa
Illustrator's sourcebook. MacDonald 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

ADAMS, Tom / *Agatha Christie cover story*. Dragon's world Ltd. Surrey, 1981
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
BILIBIN, Ivan / *Ivan Bilibin*. Pan Books. London 1981
BLACKBEARD, Bill y Williams, M. / *The Smithsonian Collection of Newspaper Comics*. Smithsonian Institution and Harry N. Abrams, Inc. New York, 1986
BLECHMAN, R. O. / *Behind the lines*. Hudson Hills Press. New York, 1980
BUSCEMA, John y Lee, Stan / *Cómo dibujar cómics al estilo Marvel*. Ediciones Martínez Roca. Barcelona, 1999
CANEMAKER, John / *Winsor McCay. His life and art*. Abbeville. NY, 1987 / *The art and flair of Mary Blair*. Disney. NY, 2003
CARAN D'ACHE / *Caran D'Ache Maestro*. Centre National de la bande dessinée et de l'image. Angoulême, 1999
CARTER, Alice A. / *The Red Rose Girls*. The Wonderland Press. NY, 2000
DINI, Paul y Kidd, Chip / *(Bruce Timm) Batman animated*. Harper Collins Publisher. New York, 1998
EISNER, Will / *Comics & Sequential Art*. Poorhouse Press. Florida, 1987 / *La narración gráfica*. Norma. Barcelona, 1998
ELDER, Will / *Will Elder, the mad playboy of art*. Fantagraphics Books. Seattle, 2003
FERRIS, Hugh / *The metropolis of tomorrow*. Princeton Architectural Press. New York, 1986.
FLESKES, John / *Joseph Clement Coll. A legacy in line*. Flesk Publications. Santa Cruz, Ca, 2004
FRAZZETTA, Frank / *Icon. A retrospective by the grand master of fantastic art Frank Frazetta*. Under Wood. California, 1998
GIBSON, Charles Dana / *The Gibson girl and her America. The best drawings of Charles Dana Gibson*. Dover. New York, 1969
GURNEY, James / *Dinotopia*. Ediciones Folio. Barcelona, 1992
JANIS BRODER, Patricia / *Dean Cornwell. Dean of illustrators*. Collectors Press. Portland, 2000
JENNINGS, Kate F. / *Winslow Homer*. Bison Books. Londres, 1990
KANE, Brian M. / *Hal Foster*. Vanguard Productions. New Jersey, 2001
KENT, Rockwell / *The illustrations of Rockwell Kent*. Dover Publications Inc., New York, 1976
LARSSON, Carl / *Carl Larsson. Cincuenta pinturas*. Ediciones Destino. Barcelona, 1989
LEYENDECKER, J.C. / *The J.C. Leyendecker Collection*. Collectors Press. Oregon, 1996
MARKER, Sherry / *Norman Rockwell*. Editorial Libsa. Madrid, 1991
MARTIN, Gary / *The art of comic book inking*. Dark Horse Comics. Milwaukee, 1997
MATANIA, Fortunino / *Drawing from History. The forgotten art of Fortunino Matania*. Book Palace Books. London, 2016
MCCAY, Winsor / *Little Nemo 1905-1914*. Taschen. Köln 2000 / *Daydreams and nightmares*. Fantagraphics. Seattle, 2005 / *Little Nemo. Un siglo de sueños*. Sins entido. Madrid, 2005
MCGINNIS, Robert / *The paperback covers of Robert McGinnis*. Pond Press. Boston, 2001

MEYER, Susan E. / *James Montgomery Flagg*. Watson-Guption Publications. New York, 1974
 MÉZIÈRES, Jean Claude / *Les extras de Mézières*. Dargaud. France, 1995
 NORTON, Jack E. / *The fantasy art techniques of Tim Hildebrandt*. Dragon's world Ltd. Surrey, 1991
 PIRANESI, Giovanni Battista / *The prisons (le carceri)*. Dover Publications. New York, 1973
 PITZ Henry C. / *Howard Pyle: writer, illustrator, founder of the Brandywine school*. Bramhall House. New York, 1975
 POGANY, Willy / *Willy Pogány rediscovered*. Dover Publications Inc. New York, 2009
 POTTER, Beatrix / *Cuentos completos de Beatrix Potter*. Editorial Debate. Madrid, 1989
 SCHOONOVER, Cortlandt / *Frank Schoonover*. Watson-Guption Publications New York, 1976
 SCHULTZ, Mark / *Out of the past*. Casal Solleric. Palma, 2005
 SHAY, Don y Duncan, Jody / *Así se hizo Jurassic Park*. Libros Cúpula. Barcelona, 1993
 SHEPARD, E. H. / *The work of E. H. Shepard*. Methuen Children's Books Ltd. Londres, 1990
 SPURLOCK, J. D. / *The drawings of J. Allen St. John*. Vanguard Productions. 2005
 TOTH, Alex / *Toth Black and White*. Aua 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
 WYETH, N.C. / N.C. *Wyeth. The collected Paintings, Illustrations and Murals*. Bonanza Books. New York, 1984
 ZWERGER, Lisbeth / *The art of Lisbeth Zwerger*. North-South Books. New York, 1994

5.3. Altres recursos

A través de la web de la asignatura se facilitarán listados de enlaces interesantes. Entre ellos, varios paneles de Pinterest relacionados con los ejercicios propuestos.

6. Metodología docent

6.1. Estratègies generals metodològiques

La materia se constituye como un taller de trabajo, creación y producción, incentivando al estudiante en la búsqueda e investigación de sus propios 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 a la luz de la información posterior / y fase de proyectación propiamente dicha. Esta última parte 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. Una especialización que es habitual en la vida profesional.

6.2. Organització i tipus d'activitats d'aprenentatge

La clase girará en torno a dos tipos de actividad: explicaciones del profesor con abundante apoyo visual y ejercicios cortos y largos. Los cortos estarán muy poco pautados y serán de realización rápida, a entregar durante la clase. Tendrán relación con los problemas más básicos y generales: figura humana, expresiones, representación del espacio, empleo de la iluminación, etc. Se trata de encargos que luego el alumno puede repetir y practicar por su cuenta y que le ayudarán a mejorar determinadas destrezas. Muchos se improvisarán a lo largo del curso, atendiendo a las carencias y necesidades del grupo.

Los largos tienen una estructura más formal. Primero se plantea el encargo, después se analizan ilustraciones que resuelven ese tipo de problemas y proyectos similares realizados por alumnos de cursos anteriores. A partir de ahí se inicia la fase de documentación por parte de cada alumno, los primeros bocetos y más tarde la realización del proyecto propiamente dicho. El proceso se complementa con correcciones e indicaciones constantes y una revisión final, con los trabajos ya evaluados, comparando los logros y carencias de cada obra.

6.3. Instal·lacions del centre i material

Aula que se pueda oscurecer y acceso a un reproductor de DVD y televisión o proyector de diapositivas y/o de vídeo. Acceso a ordenadores, scanner y tantas mesas de dibujo como alumnos asistan. Una pizarra y algo de papel para gastar.

6.4. Activitats interdisciplinàries

En la asignatura de fotografía se realizarán algunas tomas necesarias para determinados ejercicios.

6.5. Activitats complementàries i extraescolars

Asistencia a conferencias y exposiciones.

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 Específiques 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 Decreto 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

7.1. Criteris d'avaluació generals del departament (si és el cas):

Cap.

7.2. CA/Criteris d'avaluació del mòdul:

Se valorará la capacidad del alumno para:

1. Realizar proyectos de ilustración con calidad técnica, artística y comunicativa, a partir de un encargo o de una idea propia.
2. Dominar el lenguaje, los conceptos, las técnicas y los recursos de la expresión gráfica y aplicarlos correctamente según la naturaleza del encargo.
3. Comprender y llevar a término las diferentes fases de creación y realización de ilustraciones y solucionar adecuadamente los problemas técnicos, artísticos y comunicativos que se puedan presentar.
4. Utilizar adecuadamente la información y la documentación seleccionada y archivarla correctamente.
5. Desarrollar y realizar proyectos de ilustración adecuados al nivel de calidad y competitividad exigido profesionalmente.
6. Presentar correctamente los originales para su posterior reproducción.
7. Utilizar con destreza las técnicas y tecnologías propias de la especialidad, sus herramientas y recursos, en función de las especificaciones del proyecto.
8. Expresarse con pautas de estilo propias y adecuadas a las especificaciones de cada proyecto.
9. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional.
10. Presentar correctamente los proyectos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

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.

La evaluación será individual, lo cual quiere decir que se procurará atender a los diferentes estados de partida de cada alumno, teniendo en cuenta sus puntos fuertes y debilidades.

Se buscará una posición de equilibrio que prime los procesos mentales, 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 resultados. 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 en un **book adecuado** (carpeta de anillas y hojas protectoras de plástico o similar), cuidando la limpieza y el buen aspecto de los ejercicios. A lo largo del curso se irá rellenando un **cuaderno de apuntes** personales, con un mínimo de cien páginas dibujadas (formato DIN A4 o DIN A5). Habrá revisiones aleatorias de dicho cuaderno así que deberá llevarse siempre consigo. Esas correcciones tendrán el mismo valor que cualquier otro ejercicio largo.

Otros:

- 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
- En el caso de imágenes secuenciales: Buena continuidad en los ejes de acción/ Mantenimiento del raccord de elementos y acción/ Soluciones ajustadas a las planificaciones propuestas/ Dinámica y expresividad de las figuras/ Correspondencia entre el guión y su solución gráfica/ Correcta utilización del espacio en cada viñeta/ Gestualidad y vestuario de los personajes ajustado al guión/ Legible y expresiva rotulación de los globos/ Adecuada narratividad / Impacto gráfico de la plancha
- Respecto a las memorias: Claridad y sencillez en la exposición/ Argumentación ordenada/ Capacidad de autocritica/ 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 positiva 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 una clara mejora de sus capacidades, queda abierta la posibilidad de una adaptación curricular, que les permita centrarse en su Proyecto Fin de Carrera.

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 / complementaria	Avaluació final
Tècniques d'observació (registres, llistes de control, etc.)	NR	CA3, CA4.	5%	---
Carpeta d'aprenentatge	R	CA6, CA8, CA10.	15%	10%
Treballs i projectes	R	CA1, CA2, CA5, CA7, CA8, CA9, CA10.	80%	60%
Prova objectiva final	R	CA1, CA2, CA7, 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
Carpeta d'aprenentatge	R	CA6, CA8, CA10.	10%
Treballs i projectes	R	CA1, CA2, CA5, CA7, CA8, CA9, CA10.	60%
Prova objectiva final	R	CA1, CA2, CA7, CA10.	30%
Total			100 %

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

8. Altres observacions

Fes clic per escriure