



PROGRAMA ANALITICO DE ESPACIO CURRICULAR OPTATIVO

Nombre de la Asignatura:	Introducción a la ilustración
Encargado de curso:	Malena Guerrero Battellini
Años Académicos:	2024-2025

Régimen de cursado:	ANUAL
Turno y horario propuesto:	miércoles, desde las 18 hs
Carga horaria semanal:	3 horas
Teoría:	1 hora
Práctica:	2 horas
Carga Horaria Total:	60
Dedicación del estudiante fuera de clase:	30
Total de horas presupuestadas:	90
Créditos:	6

MODALIDAD DE CURSADO (indicar con una cruz)

100 % PRESENCIAL	X
100 % VIRTUAL	
PRESENCIAL + VIRTUAL (indicar porcentajes de cada una)	

EQUIPO DOCENTE (PT, PA, JTP y Auxiliares de Primera y Segunda)

Cargo en el ECO	Apellido, Nombre y correo electrónico	Grado Académico	Cargo en UNR	Dedicación en UNR
Encargado de Curso	Guerrero Battellini, Malena mgbattellini@gmail.com	JTP	JTP	Simple



JTP	Evdemon, Florencia fevdemon@gmail.com	JTP	JTP	simple
Auxiliar	Juanto, Ángela angiejuanto@gmail.com	Estudiante	-	-
Equipo docente complementario (no rentado):				
Profesor invitado	Feli Punch	-	-	-
Profesor invitado	Andrés Yeah	-	-	-
Profesora invitada	Sofia Calise	-	-	-
Profesora invitada	Jazmín Varela	-	-	-
Profesora invitada	Estefanía Clotti	-	-	-

OBJETIVOS MÍNIMOS SEGÚN PLAN DE ESTUDIO

Completar la oferta de formación general.
 Aportar a la investigación y formación de conocimientos y recursos humanos.
 Aportar a la flexibilidad del sistema.
 Reconocer las particularidades vocacionales del alumnado.
 Proporcionar espacios de formación académica a los avances del desarrollo disciplinar.
 Generar intereses de profundización disciplinar.
 Orientar la formación de posgrado.

REQUERIMIENTOS DE ESPACIO Y EQUIPAMIENTO

Aula equipada con multimedia, conexión wi-fi, proyector, computadora con cable HDMI o VGA.
 Pizarra y fibrones
 Espacio en paredes aptas para realizar una enchinchada



REQUERIMIENTOS		
1/ ASIGNATURAS		
ASIGNATURA	CARRERA	CONDICIÓN (reg/aprob.)
*	-	-
2/ OTROS		
Desenvolvimiento y comodidad con el dibujo, nociones básicas para dibujar que puedan ayudarnos a crear dibujos que comuniquen conceptos.		
Interés y curiosidad por la disciplina de la ilustración		

***No será requisito haber cursado asignaturas previas de ninguna carrera.**

FUNDAMENTACIÓN
<p>Generalmente se considera el conocimiento como algo exclusivamente ligado a la escritura, relegando a la imagen a un segundo plano o aspecto secundario. Esta falsa contraposición, ante la imagen ilustrada, pierde validez.</p> <p>La ilustración en tanto que es comunicación, integra lectura y mirada, se mueve en un territorio donde la palabra y la imagen confluyen y hacen una tregua para generar saber y producción. Ilustrar implica traducir, pasar de un sistema de signos a otro un contenido suficientemente preciso como para que se lo reconozca en este pasaje. Pero la ilustración es siempre traducción libre, porque se trata de un cambio de código, que va de la palabra y el concepto al grafismo y la imagen.</p> <p>Esta disciplina nació en ese espacio de diálogo entre la palabra y la imagen, un lugar intersticial en el que la historia y la teoría del arte la posicionaron, por ser algo mixto, contaminado, funcional, etc.</p> <p>Es recién desde la década de 1990 cuando la ilustración encuentra un estatus propio y la capacidad de ser contenido, colaborativo con el texto y a la par del texto. Nuestra cultura visual comenzó a caracterizarse por ser poderosa en medios para ver y visualizar, y esto hizo que ya no sea la tarea de la ilustración representar minuciosamente el contenido de un texto.</p>



Entonces la práctica se resignificó y encontró su autonomía. La ilustración liberada de ser el comentario visual posible al mandato del texto, es en sí misma “texto visual”, experiencia sensible, imagen empoderada, generadora de nuevos sentidos y saberes.

Este campo de producción disciplinar comienza a funcionar como una herramienta de conocimiento y propone a la imagen en relación al texto de muchas maneras diferentes: como aclaración, comentario, opinión, crítica, ironía; hay enormes posibilidades para su poder simbólico.

La esfera disciplinar se vuelve así un lenguaje específico compuesto por muchos idiomas, modos y recursos. Ya no hay un “artista que ilustra o hace de ilustrador” sino que la ilustración se convierte en una experiencia estética en sí, variada y diversa. El ilustrador contemporáneo encuentra su voz visual por derecho propio y despliega el poder de su imaginario.

Su aptitud se encuentra en el modo en el que identifica al tema y lo versiona, haciéndolo visible a través de imágenes que condensan la idea de aquello que se quiere decir. Establece, entonces, una horizontalidad entre el texto y la ilustración. Ésta no está subordinada al texto sino que ambos están subordinados al tema.

La Ilustración comparte con el Diseño su carácter proyectual y le suma su especificidad, en el ámbito técnico, a través de su materialidad propia y diferente; en el ámbito verbal a través de su subjetividad. En la práctica profesional, a menudo los diseños (gráfico, industrial, indumentaria, etc) y la Ilustración son parte de un mismo objeto de comunicación. Es por esto que, en la actualidad, se torna fundamental incluir en la formación los conocimientos específicos que conlleva la Ilustración, consolidada como un campo práctico en sí mismo desde hace tiempo.

La ilustración es una disciplina que ha crecido de forma exponencial en las últimas décadas y es cada vez más demandada en diferentes mercados, sin restringirse al aspecto editorial. Su característica interdisciplinar entre el arte, el diseño y la comunicación la hacen un oficio cada vez más elegido por lxs profesionales de la creatividad y la ubican en un lugar que tiende a la generación de saberes transdisciplinares y a la convivencia con otras profesiones.

El proceso de expansión y crecimiento de esta especialidad en los últimos años se puede ver en el aumento de ferias, concursos, exposiciones y actividades que hacen foco en dicha materia y que aportan al desarrollo del campo laboral específico y a la necesidad de profesionales capacitados.

Este proceso de necesidad de profesionalización y modernización del campo disciplinar, se puede observar en dos situaciones puntuales. Por un lado, surgieron nuevas tecnologías que



posibilitan el mayor acceso a herramientas de trabajo, y por el otro, creció la oferta de talleres y cursos específicos, que profundizan solo en aspectos técnicos y en una visión segmentada de la profesión.

En general, las propuestas de educación formal de la disciplina son muy pocas, y las opciones públicas, casi inexistentes. Por esta razón, suele suceder que lxs profesionales de la ilustración provengan de distintas esferas disciplinares. Esta es una de las causas que permite que esta especialidad se nutra del bagaje de personas con distinto recorrido académico y aporta a la permeabilidad de la materia frente a otros campos del saber.

De la misma manera, la transversalidad de esta especialidad la pone en un lugar de interacción constante con otros campos de producción disciplinares, tanto en el trabajo conjunto con profesionales del diseño, la arquitectura, editores, investigadores, productores, desarrolladores, etc. en sectores públicos, privados y/o académicos; como respondiendo a encargos específicos estableciendo vínculos y equipos de trabajo.

La ilustración, como ya nombramos, está inmersa en todos los aspectos de la vida social, atravesando diferentes temáticas y ámbitos. Es parte fundamental de la cultura visual y de la formación de una identidad social. Por esta razón, merece que su ámbito de educación formal crezca y que se pueda desarrollar conocimiento académico a partir de ella, habilitando espacios de investigación, profundización y estudio, propios del ámbito universitario.

De esta manera, podemos concluir que existe una demanda de formación disciplinar en la materia, que aborde a este campo de producción como un actor clave en el crecimiento, la competitividad y la innovación de un proyecto, con especificidades propias.

Para dar posibles respuestas a estas demandas, de manera local, con profesionales de la ciudad de Rosario y en un ámbito universitario, surge "Introducción a la ilustración".

Este proyecto encuentra sus bases fundamentales en comenzar a aproximar nociones y herramientas básicas sobre la profesión, el lenguaje ilustrado, su historia y carácter proyectual; en un contexto que estructure y articule saberes específicos tomando la ilustración como un terreno profesional particular, con relevancia cultural propia y naturaleza interdisciplinar.

OBJETIVOS GENERALES

-Identificar y desarrollar el proceso de producción de una ilustración, del boceto a la pieza final; pudiendo articular tanto los aspectos técnico-gráficos como los conceptuales-comunicacionales en el vínculo imagen-texto.



- Generar recursos técnicos, tecnológicos, comunicacionales y estéticos para el desarrollo profesional, pensados en concordancia y en consecuencia con lo que se quiere comunicar.
- Presentar nociones básicas para el desarrollo laboral con una visión integradora apuntada a poder desarrollarse en el campo de la comunicación visual, desde la responsabilidad social y con la capacidad de responder a las necesidades de la industria.
- Analizar el concepto de “lenguaje personal”, su posible desarrollo, búsqueda y diferentes perspectivas sobre el tema.
- Establecer conocimientos interdisciplinarios haciendo foco en la integración de las áreas del diseño, la comunicación, el arte y la ilustración.
- Analizar nuevas herramientas y soportes relacionados con la disciplina.
- Orientar a pensar la práctica profesional con el compromiso intelectual y social que implica la producción de imágenes y contenidos visuales.

CONTENIDOS PARTICULARES (O TEMÁTICOS)

Módulo I

- Proyectualidad en la ilustración: idea, producción y comunicación.
- Componentes de la Ilustración.
- La actividad del ilustrador y sus alcances.
- Experimentación gráfica y de materialidad. El camino a la figuración.
- Exploración técnica: el dibujo, el collage digital, ilustración digital, tratamiento digital de la fotografía.
- Ámbitos de la Ilustración.

Módulo II

- Relación imagen-texto.
- Composición y jerarquías visuales.
- Psicología y narrativa en el color.
- Digitalización del trabajo ilustrado analógico.
- La ilustración y su articulación con el lenguaje.
- Operaciones sobre el imaginario colectivo.
- El espacio de sentido propio de la Ilustración.



Módulo III

- Los métodos. De la idea a la ilustración.
- Los sistemas representativos. Figuras retóricas.
- La técnica: soportes y vehículos. El valor expresivo de los aspectos técnicos.
- El estilo.
- La Ilustración editorial (parte I): piezas únicas. Distintos formatos de libros, revistas, periódicos, etc.
- Creación de personajes.

Módulo IV

- La Ilustración editorial (parte II): el relato ilustrado. Libro álbum.
- Narrativa gráfica.
- Secuencialidad.
- Storyboard.
- Introducción a la animación.
- Proyecto final
- Edición, autoedición y publicación.
- Gestión profesional.

PAUTAS DE EVALUACIÓN

Promoción: 6

Asistencia: 75%

Trabajos prácticos entregados: 100%

Trabajos prácticos aprobados 90%

Conceptos de evaluación parciales por Trabajo Práctico (constan en la guía de cada T.P.)

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Daniel Roldán (2019). *Palabra de ilustrador*. Eudeba.

Lawrence Zeegen (2016). *Principios de la ilustración*. GG.

Eva Heller (2000). *Psicología del color*. GG.

Mark Wigam (2006) *Pensar visualmente: Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. GG.

John Berger (1984). *Modos de ver*. GG



Gilles Deleuze (1984). *La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1*. Paidós.

Gilles Deleuze (1996). *La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2*. Paidós.

Martine Joly (1994). *Análisis de la imagen*. La marca editora

Will Eisner (1985). *El cómic y el arte secuencial*. Norma

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Vladimir Propp (1998). *Morfología del Cuento*. Akal

Bunpei Yorifuji (2022). *Rakugaki*. Blackie Books

Andrew Loomis (1947). *Ilustración creadora*. Lancelot

E.G. Lutz (2018). *Qué dibujar y cómo dibujarlo*. MTM Editores

Robert Mckee (2004). *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba.

Christopher Vogler (2002). *El viaje del escritor*. Manontropo.

Felix Scheinberger (2018). *Ser ilustrador: 100 maneras de dibujar un pájaro o cómo desarrollar tu profesión*. GG.

Stuar Wrede (1988). *The modern poster*. The Museum of Modern Art.

Steven Heller (2008). *Illustration: A Visual History*. Abrams.

Stephen Nachmanovitch (2020). *Free Play: la improvisación en la vida y en el arte*. Paidós.

Julia Cameron (2016). *El Camino del artista: Un curso de descubrimiento y rescate de tu propia creatividad*. Aguilar.

Hayao Miyazaki (2014). *Starting Point, 1979-1996*. Viz Media.

Lisa Congdon (2020). *Encuentra Tu Voz Artística*. GG.