

PROGRAMA

• **Primer Módulo. Morfología, estructura y técnica**

- Morfología de la síntesis.
- Punto, línea, trama y plano.
- El plantado: primeros pasos para realizar la maqueta de bocetación.
- Estructura del dibujo, ejes, direcciones, proporciones y relaciones entre elementos.
- Narrativa: ejercicios de ilustración de cuentos cortos
- Composición básica: figura-fondo.
- Introducción a la luz y a la sombra: el fenómeno de la iluminación desde la física.
- Introducción al color desde el blanco y negro y la monocromía. Estudio de técnicas elementales.
- Introducción a la perspectiva (puntos de fuga).

• **Segundo módulo. Anatomía humana**

- Anatomía: estudio del cuerpo humano como modelo de volumen.
- El cuerpo en movimiento. Anatomía comparada.
- Relato avanzado con textos que interactúan con el espacio de la ilustración.
- Ilustración de productos comerciales y editoriales.
- Desarrollo de personajes.
- Teoría del color avanzada.
- Composición avanzada.
- Luz y sombra avanzada: aplicación a técnicas de color.
- Perspectiva avanzada: estudio de los tipos de perspectiva.

• **Tercer módulo. Técnicas y proyectos**

Durante este año se ilustran textos elaborados, profundizando en técnicas como lápiz acuarelable, pastel, acuarela, acrílico, óleo y técnicas mixtas, todo esto aplicado a la concreción de proyectos editoriales.

Como tesis, el alumno deberá participar en un proyecto, de manera individual o grupal, que se editará.

• **Cuarto módulo. Ilustración avanzada**

Los alumnos que cumplan satisfactoriamente los dos primeros años de estudio, formarán un grupo avanzados en donde Juan y Marcelo desarrollarán un trabajo personalizado de perfeccionamiento.

Docentes:
Marco Baldi
Teté Cirigliano
Marcelo Sosa
Juan Bobillo

IMPORTANTE

• Requisitos

- Tener disponibilidad de tiempo durante la semana para hacer los ejercicios que se proponen en clase (mínimo 1 hora diaria).
- Contar con medios económicos para comprar materiales de buena calidad.
- Cumplir con el horario y tener regular asistencia. Se aclara que por el incumplimiento de este punto se pierde el cupo.
- No es necesario tener experiencia como dibujante. Todos empiezan desde cero y ven el mismo programa.
- Ser lo suficientemente paciente para esperar los resultados. El taller no es recomendable para personas ansiosas.
- No usar teléfonos celulares durante las clases.

• Modalidad de Pago

- El costo del taller no varía durante la duración del módulo.
- Las clases no se pueden recuperar.
- Los días feriados no hay clase, pero el mes se paga en su totalidad. De la misma manera, en los meses que tienen cinco clases no se incrementa el costo.
- Todos los meses de estudio deben abonarse sin falta antes de la segunda clase de cada mes.
- Previendo que algunas personas toman sus vacaciones en marzo o junio, se tolera una inasistencia por dos clases, aunque el mes se paga completo.

• Aclaración

Los alumnos que cumplan con el programa de manera satisfactoria, tengan buena asistencia y sean puntuales, dispondrán de un cupo para el segundo módulo, que se dictaran desde agosto de 2009.

Durante el primer y segundo año, Juan y Marcelo realizan un monitoreo de la clase, observando el trabajo del grupo de manera periódica.

Luego del segundo año, se forma un grupo de alumnos avanzados que son conducidos personalmente ellos dos.

El taller completo no tiene un tiempo definido de duración, pero se estima que en tres años un alumno dedicado se convierte en un ilustrador profesional. Después de ese tiempo se puede seguir cursando para perfeccionar el aprendizaje.