

## Ficha Técnica

<b>Titulación:</b>	Grado en Humanidades		
<b>Plan BOE:</b>	BOE núm. 75, de 28 de marzo de 2012		
<b>Asignatura:</b>	Estudio, Interpretación y Elaboración de Cómic		
<b>Módulo:</b>	Arte y Creación Cultural		
<b>Curso:</b>	2º, 3º, 4º	<b>Créditos ECTS:</b>	6
<b>Tipo de asignatura:</b>	Optativa	<b>Tipo de formación:</b>	Teórica

## Presentación

El cómic o el noveno arte, como también se le conoce, es un medio de expresión artístico que aúna a través de una narrativa gráfico-textual, todo de tipo historias que abarcan todo tipo de géneros y dirigido a todo tipo de público.

Si algo destaca en los cómics es su narración secuencial apoyada en imágenes que refuerzan e intensifican la trama que un historietista narra a través de unos personajes. Así, cada historia, cada experiencia, cada decisión que un personaje toma está vinculada a su personalidad y, por tanto, será fundamental conocer cómo cada personaje posee una identidad única por la que es reconocible. Es decir, que nos permita saber ¿qué piensa?, ¿qué siente?, y ¿cómo y por qué actúa?

Por tanto, la creación de personajes únicos que sean capaces de transmitir una determinada personalidad con la que afrontar las vicisitudes de su experiencia vital, se convierte en el eje central de esta asignatura. Para ello, haremos un viaje por mundos insólitos que nos harán reír, llorar y experimentar todo tipo de emociones. Viviremos aventuras y epopeyas legendarias. Seremos parte de historias de intriga, engaños y asesinatos. Lucharemos contra vampiros y otras criaturas fantásticas. Y cómo no, nos reiremos con las ocurrencias de niños, niñas, tigres, gatos y similares que exploran el mundo desde su visión única y particular.

En definitiva, disfrutaremos de la personalidad de cada personaje haciendo un recorrido que nos llevará a conocer su idiosincrasia que se encuentra en franca relación con el momento histórico y el país donde fueron creados. Este viaje que iniciaremos en la cuna del cómic, los Estados Unidos, tendrá paradas en la famosa zona francófona para, desde allí, embarcarnos hacia la siempre misteriosa cultura nipona. De regreso, también haremos una parada obligatoria por España para terminar este viaje por la desconocida Sudamérica y el territorio anglosajón, donde se dicen que también se han encontrado joyas inigualables.

Este viaje, que representa la puerta de entrada al mundo del cómic y a esta asignatura, sin duda nos hará disfrutar y, lo más importante, nos dará el bagaje para interpretar y, finalmente, elaborar nuestra propia historia con personajes tan inolvidables como los creados por Hergé, Ibáñez, Alan Moore, Chris Ware, Stan Lee, Frank Miller, Katsuhiro Otomo, Neil Gaiman o Jeff Smith entre otros.

## Competencias y/o resultados del aprendizaje

### Competencias generales:

- Capacidad para adscribir a los diversos movimientos artísticos las principales obras del arte universal.
- Capacidad de razonamiento crítico
- Capacidad de análisis y síntesis

#### **Competencias específicas:**

- Capacidad para analizar el comportamiento humano y social
- Ser capaz de aplicar las técnicas y métodos de trabajo y análisis de las ciencias humanas y sociales

#### **Competencias transversales:**

- Capacidad de tratamiento y gestión de la información
- Capacidad de aplicar los conocimientos de informática al ámbito de estudio
- Capacidad creativa
- Saber transmitir de forma organizada los conocimientos adquiridos

#### **Resultados del aprendizaje:**

- Utilizar con precisión el vocabulario propio de la disciplina
- Comentar diferentes tipos de cómics que difieran en estilo, lenguaje y tipos de dibujo, señalando el mensaje que transmiten y cómo contribuyen esas características formales a la consecución de los objetivos del cómic como producto final.
- Elaborar un personaje de cómic. Descripción del perfil, objetivos, intrahistoria y futuro del personaje.
- Ser capaz de elaborar un cómic piloto.

## Contenidos Didácticos

1. Conceptos Fundamentales del Cómic
  - 1.1. Las viñetas
  - 1.2. El recuadro
  - 1.3. Bocadillo y cartelas
2. El Dibujo Narrativo de los Cómics
  - 2.1. Instrucciones para el dibujante
  - 2.2. Personajes realistas
  - 2.3. El escenario
  - 2.4. La investigación
  - 2.5. El estilo
  - 2.6. Técnicas y materiales
  - 2.7. El uso del color
  - 2.8. Dibujar a partir de un guión
  - 2.9. Todo sobre la composición
  - 2.10. Pensar como un director de cine
  - 2.11. Iluminación
  - 2.12. El lenguaje corporal
3. El Guión como Dinamizador de la Historia
  - 3.1. Caracterización
  - 3.2. Observar y grabar
  - 3.3. Fuentes de inspiración
  - 3.4. Técnicas básicas para elaborar el guión
  - 3.5. El ritmo
  - 3.6. Los cambios de escena
  - 3.7. Contar la historia
  - 3.8. Estilos literarios
  - 3.9. La trama
    - 3.9.1. La trama básica o primaria
      - 3.9.1.1. El género
    - 3.9.2. La trama específica

- 3.9.2.1. El subgénero
- 3.9.3. El escenario
- 4. El Cómics Estadounidense
  - 4.1. Las tiras de prensa
    - 4.1.1. Historia de las tiras cómicas
    - 4.1.2. El primer superhéroe
  - 4.2. El Pulp
    - 4.2.1. Little Orphan Annie: el primer cómic pulp
    - 4.2.2. La llegada de la ficción
    - 4.2.3. El héroe de ficción
      - 4.2.3.1. El representante de la ley
  - 4.3. El fabuloso año 1934
    - 4.3.1. La space-opera
      - 4.3.1.1. Flash Gordon
    - 4.3.2. La llegada de lo paranormal con el mago Mandrake
    - 4.3.3. El lejano Oriente con Terry y los piratas
  - 4.4. La primera máscara
  - 4.5. Los valores del Rey Arturo
  - 4.6. La 2ª Guerra Mundial
  - 4.7. El nacimiento de la primera gran editorial: National comics
  - 4.8. La Golden Age o Edad de Oro de los Cómics
    - 4.8.1. El hombre que vino de otro planeta
    - 4.8.2. El detective más famoso del mundo
  - 4.9. El nacimiento de la segunda gran editorial: Marvel comics
  - 4.10. El boom de 1940 a 1941
    - 4.10.1. 1940, el año que nació Spirit, la creación de Will Eisner
  - 4.11. La posguerra
  - 4.12. El cómic en la década de los 50
  - 4.13. El cómic en la década de los 60
  - 4.14. El cómic en la década de los 70 hasta la actualidad
- 5. El Cómics Francófono
  - 5.1. Introducción
  - 5.2. La revista "Le Journal de Spirou"
    - 5.2.1. Los pitufos
  - 5.3. La revista "Le Journal de Tintín"
    - 5.3.1. Tintín
  - 5.4. La revista Pilote
    - 5.4.1. El teniente Blueberry
  - 5.5. La revista V Magazine
    - 5.5.1. Barbarella
  - 5.6. La revista Metal Hurlant
- 6. El Cómics Japonés
  - 6.1. Introducción
  - 6.2. El manga en la actualidad
  - 6.3. Osamu Tezuka
  - 6.4. Kazuo Koke y Goseki Kojina
  - 6.5. Katsuhiko Otomo
  - 6.6. Akira Toriyama
  - 6.7. Naoki Urasawa
  - 6.8. Shintaro Kago
- 7. El Cómics Español
  - 7.1. Introducción

- 7.2. Roberto Alcázar y Pedrín
- 7.3. El guerrero del antifaz
- 7.4. Mortadelo y Filemón
- 7.5. Makoki
- 7.6. Torpedo 1936
- 7.7. Arrugas
- 7.8. Beowulf
- 8. El Cómic Sudamericano y Anglosajón
  - 8.1. Introducción
  - 8.2. El cómic británico
    - 8.2.1. La revista 2000 AD
      - 8.2.1.1. El juez Dredd
    - 8.2.2. Alan Moore
      - 8.2.2.1. V de Vendeta
    - 8.2.3. Neil Gaiman
      - 8.2.3.1. The Sandman
  - 8.3. El cómic sudamericano
    - 8.3.1. El cómic argentino
      - 8.3.1.1. El Eternauta
      - 8.3.1.2. Mafalda
    - 8.3.2. El cómic chileno
      - 8.3.2.1. Condorito
- 9. El Cómic y Otros Medios
  - 9.1. La adaptación
    - 9.1.1. Cómic y cine
    - 9.1.2. Cómic y televisión
    - 9.1.3. Cómic y videojuegos
- 10. El Futuro del Cómic
  - 10.1. La narrativa transmedia

## Contenidos Prácticos

Durante el desarrollo de la asignatura se realizarán las siguientes actividades prácticas:

- Análisis y estudio de los conceptos teóricos que fundamentan la narrativa del cómic.
- Realización de test on-line para la consolidación de los aspectos idiosincrásicos que conforman un cómic.
- Realización de lecciones y supuestos prácticos centrados en tramas maestras de narrativa audiovisual.

## Evaluación

El sistema de evaluación del aprendizaje de la UDIMA contempla la realización de diferentes tipos de actividades de evaluación y aprendizaje. El criterio de valoración establecido se detalla a continuación:

Actividades de aprendizaje	10%
Controles	10%
Actividades de Evaluación Continua (AEC)	20%
Examen final presencial	60%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

## Bibliografía

- Chinn, Mike (2006). *Cómo escribir e ilustrar una novela gráfica*. Madrid: Norma.
- Del Tebeo al Manga: Una historia de los cómic (2007). *Los cómic en la prensa diaria: humor y aventuras* (Vol. 1). Girona: Panini España.
- Del Tebeo al Manga: Una historia de los cómic (2007). *El comic-book: superhéroes y otros géneros* (Vol. 3). Girona: Panini España.
- García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- Gordillo, R. (2016). *Historia, trama y tema de los cómic*. (in press.)
- Eisner, W. (2008). *Los archivos de Spirit* (Vol. 1). Barcelona: Norma.
- Mazur, D., & Danner, A. (2014). *Comics. A global history, 1968 to the present* (spanish, Trans. «Cómics. Una historia global desde 1968 hasta el presente», 2014, 1ª ed.). Barcelona: Art Blume.
- Pérez, F. (2009). *Psiquiatría y censura en el cómic estadounidense. Fredric Wertham y la seducción del inocente*. *Revista de Historia de la Psicología*, 30(2-3), 301-309.
- Santiago, J. A. (2010). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Barcelona: Comanegra.
- Varillas, R. (2013). *El cómic una cuestión de formatos (1): de los orígenes periodísticos al comic-book*. *Cuadernos de Cómic*, 1, 7-32.