Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de ARTE SECUENCIAL Y CÓMIC

Curso 2022/2023

ESPECIALIDAD OPTATIVA

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título Superior de Diseño	Para todas las especialidades		
Departamento	Expresión y Representación		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	ARTE SECUENCIAL Y CÓMIC		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	EASD de Valencia	**Horas semanales**	5
Código		**Créditos ECTS**	6
Ciclo		**Curso**	4º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Optativa		
Tipo de asignatura	Tipo B: 60% presencial 40% trabajo autónomo		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Consultar web		
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

Seu Velluters: C. Pintor Domingo, 20
46001· Tel. 963 156 700 · Fax 963 156 701
info@easdvalencia.com

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

El cómic se compone una serie de dibujos que configuran un relato. Puede contener o prescindir de texto. Narración y dibujo son los elementos que definen el cómic. Existen otras formas de definirlo como narrativa gráfica. Tiene un lenguaje propio y específico, hasta tal punto que es considerado el noveno arte. Se pretende que el alumno adquiera un conjunto de habilidades comunicativas propias y especificas del cómic, por ello es necesario el conocimiento de los tipos de plano con sus cualidades dramáticas, la viñeta y sus virtudes rítmicas, el guion con sus funciones narrativas, la figura humana y sus características expresivas, simbólicas y los diferentes discursos que se manifiestan en onomatopeyas, bocadillos, voces del narrador…

Existen otros campos de la narración figurativa que se influyen y relacionan con el cómic. Estos se conforman a partir de la narratividad como el cine, el teatro, la novela, la fotografía y la pintura figurativa. Se pretende encontrar en estos campos de la imagen secuencial los factores que ayuden a conceptualizar un proyecto de cómic, sin olvidar la especificidad de la asignatura.

La narración es determinante, por ello, se enseñara a potenciar la capacidad significativa y discursiva del alumno, para contestar a la pregunta ¿qué historias contar? Generar un proyecto que implique una narración significa, no solo ahondar en los estereotipos del cómic y su imaginario, más bien en ahondar en los procesos para buscar en el propio hacedor (dibujante y narrador) sus experiencias personales y sus gustos en la literatura, la plástica, el cine, la psicología o la filosofía. Se trata de enseñar fórmulas para adquirir capacidades de autoanálisis para conformar un proyecto de cómic.

Es importante dirigirse hacia los procesos reflexivos y críticos que le hagan preguntarse sobre lo que se cuenta, narra o describe, razón por la cual nuestro propósito no consiste exclusivamente en enseñar habilidades, además es necesario que el dibujante conozca teórica y prácticamente las escuelas contemporáneas.

3. Conocimientos previos recomendados

Las habilidades propias del **dibujo** en cuanto a estructura anatomía y movimiento de la figura humana. El conocimiento de un conjunto de **técnicas gráficas** que sirvan como punto de partida para enfocar la asignatura. Los **sistemas de representación** en lo concerniente a la perspectiva. Es necesario tener los conocimientos necesarios para situar la figura humana en un entorno arquitectónico y urbano.

El **diseño básico** en lo referente a los criterios de composición y la aplicación del color. El **proyecto** y sus procesos de creación como fase lógica, coherente y ordenada en la realización de una idea.

Los **medios audiovisuales** en cuanto a sus sistemas de iluminación, composición. La fotografía es muy importante en muchos procesos del cómic, interesa especialmente que el alumno conozca los tipos de plano y las reacciones psicológicas que estos producen. Los **medios informáticos** son de mucha de utilidad se deben conocer los programas necesarios para el dibujo en tableta gráfica, el dibujo vectorial y el retoque de imágenes.

Los conocimientos básicos en **tipografía** y **maquetación** para la presentación adecuada de los trabajos.

4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de ARTE SECUENCIAL Y CÓMIC

Competencias transversales del Título de Graduado/a en Diseño

_CT2_ Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente

_CT3_Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

_CT4_Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación

_CT8_Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos

Competencias generales del Título de Graduado/a en Diseño

_CG2_ Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación

_CG3_ Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico, y la funcionalidad específica

_CG4_Tener una visión científica sobre la percepción y comportamiento de la forma, de la materia, el espacio, del movimiento y del color

_CG18_Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

Competencias específicas del Título de Graduado/a en Diseño especialidad de: Gráfico

_CE2_Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

_CE3_Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	*COMPETENCIAS RELACIONADAS*
RA1_Resuelve un proyecto personal de cómic.	CT8_CT2_CG2_CG3_CG18_CT3_
RA2_Procesa los mecanismos creativos compuestos de documentación, conceptualización, ideación y resolución gráfica.	CT8_CT2_CT3_
RA3_Utiliza adecuadamente la narrativa del arte secuencial. Vincula el relato con el dibujo.	CG3_CE3_
RA4_Representa satisfactoriamente la estructura y movimiento de la figura humana. Demuestra gráficamente la expresión facial del rostro humano.	CG2_CG4_
RA5_Domina la comunicación gráfica y crítica del proyecto.	CT8_CE2_CE3_CG18_

6. Contenidos

1._COMIC COMO LENGUAJE

- Texto como imagen e imagen como narración
- Lenguaje de la viñeta
- Sonidos y onomatopeyas
- Tipologías de planos
- El guion

2._ESQUEMA, SÍMBOLO Y ANATOMÍA DE LA FIGURA HUMANA

- Esquemas: ritmo y movimiento de la figura humana
- El cuerpo: Diccionario de símbolos en el cuerpo humano
  El rostro: expresión

3._POÉTICAS

- Escuela franco-belga
- Escuela americana de supérheroes
- Cómic undergraund.
- Escuela japonesa
- Otras escuelas: inglesa, italiana y española
- Cómic social

4._TIPOLOGÍAS

- Tira cómica
- Cómic, TVO
- Novela gráfica

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	*Metodología de enseñanza-aprendizaje*	*Relación con los Resultados de Aprendizaje*	*Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)*
Clases teóricas	*Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en aula.*	RA1_RA3_RA5	10
Clases prácticas	*Sesiones de trabajo en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, aula de informática, laboratorio, visitas exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones…, búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc.* *Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.*	RA2_RA4	60
Exposición trabajo en grupo	*Aplicación de conocimientos interdisciplinares.*		0

Tutoría	*Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.*	RA1_RA2_RA3_RA4_RA5	15
Evaluación	*Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.*	RA4	5
		SUBTOTAL	90 presencial

7.2 Actividades de trabajo autónomo			
Actividades	*Metodología de enseñanza-aprendizaje*	*Relación con los Resultados de Aprendizaje*	*Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)*
Trabajo autónomo	*Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,… para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.*	RA1_RA2_RA3_RA4	15
Estudio práctico	*Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, y memorias,… para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.*	RA1_RA2_RA3_RA4_RA5	30
Actividades complementarias	*Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,…*	RA1_RA3	15
		SUBTOTAL	60autonoma

TOTAL	150

8. Recursos

- Pizarra
- Ordenadores equipados con pantalla y teclado
- Cañón de proyección
- Aula con posibilidad de oscurecer para poder proyectar
- Disposición flexible del mobiliario para desarrollar trabajos y explicaciones teóricas.
- Pila y grifo
- Mesas retroiluminadas

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
• **Carpeta de todos los proyectos realizados en la asignatura** • **Portfolio digital de todos los proyectos realizados en la asignatura** *La carpeta y el porfolio contarán un 100 % de la calificación* Los criterios de evaluación de los alumnos se basarán en: • Asistencia y participación activa en las clases presenciales. • Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura. • Coherencia y razonamiento en los trabajos elaborados. • Grado de concreción y desarrollo de los mismos. • Correcta presentación y comunicación. • Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación. • Presentar los trabajos en los plazos convenidos. • Realización de todos los ejercicios que se desarrollan en los apuntes de la asignatura. • Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo.	RA1_RA2_RA3_RA4_RA5 RA_5
9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
• **Carpeta de todos los proyectos realizados en la asignatura _____** • **Portfolio de todos los proyectos realizados en la asignatura_____80% de nota** • **Examen_____20% de nota** *Carpeta y portfolio se calificaran con un 66% de la nota y el examen con un 33%. Ambas calificaciones deberán tener un mínimo de 5 de nota para poder promediar.* Los criterios de evaluación de los alumnos se basarán en: • Asistencia y participación activa en las clases presenciales. • Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura. • Coherencia y razonamiento en los trabajos elaborados. • Grado de concreción y desarrollo de los mismos. • Correcta presentación y comunicación. • Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación. • Presentar los trabajos en los plazos convenidos. • Realización de todos los ejercicios que se desarrollan en los apuntes de la asignatura. • Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo.	RA1_RA2_RA3_RA4_RA5 RA5_ RA4_

9.2 Convocatoria extraordinaria	
9.2.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados

• **Carpeta de todos los proyectos realizados en la asignatura** • **Portfolio de todos los proyectos realizados en la asignatura** *La carpeta y el porfolio contarán un 100 % de la calificación* Los criterios de evaluación de los alumnos se basarán en: • Asistencia y participación activa en las clases presenciales. • Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura. • Coherencia y razonamiento en los trabajos elaborados. • Grado de concreción y desarrollo de los mismos. • Correcta presentación y comunicación. • Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación. • Presentar los trabajos en los plazos convenidos. • Realización de todos los ejercicios que se desarrollan en los apuntes de la asignatura. • Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo.	RA1_RA2_RA3_RA4_RA5 RA5_
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
• **Carpeta de todos los proyectos realizados en la asignatura _____** • **Portfolio de todos los proyectos realizados en la asignatura_____80% de nota** • **Examen_____20% de nota** *Carpeta y portfolio se calificaran con un 66% de la nota y el examen con un 33%. Ambas calificaciones deberán tener un mínimo de 5 de nota para poder promediar.* Los criterios de evaluación de los alumnos se basarán en: • Asistencia y participación activa en las clases presenciales. • Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura. • Coherencia y razonamiento en los trabajos elaborados. • Grado de concreción y desarrollo de los mismos. • Correcta presentación y comunicación. • Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación. • Presentar los trabajos en los plazos convenidos. • Realización de todos los ejercicios que se desarrollan en los apuntes de la asignatura. • Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo.	RA1_RA2_RA3_RA4_RA5 RA5_ RA4_

10. Bibliografía

Bibliografía Básica

- Eisner, W. (2007). *El Cómic y el Arte Secuencial*. Barcelona, Norma
- García, S. (2004). *Anatomía de una historieta*. Madrid, Sinsentido
- Gasca, L., Gubern, R. (1991). *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra
- McClout, S. (2005). *Entender el cómic, El arte invisible*, Bilbao, Astiberri
- McClout, S. (2007). *Hacer cómics: secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*, Bilbao, Astiberri

Bibliografía Complementaria

- Arnheim, R, (2001). *Arte y Percepción Visual*. Madrid. Alianza
- Barcsay, J. (1990). *Anatomía Artística del cuerpo humano*. Madrid. Territorio Madrid
- Chion, M. (1990). *Cómo se Escribe un Guion*. Madrid. Cátedra
- Cuadrado, J. (2000). *Atlas español de la Cultura Popular. De la historieta y su uso, 1873-2000*. Madrid, Sinsentido
- Martín, A. (2000). *Apunte para una Historia de los Tebeos*. Barcelona. Glénat
- Martín, A. (2000). *Los inventores del cómic español 1873/1900*. Barcelona. Planeta-De Agostini
- Dondis, D. (1985). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona. Gustavo Gili
- Eisner, W. (2008). *La Narración Grafica*. Barcelona. Norma
- Eisner, W, (2009). *Shop Talk Conversaciones con Will Eisner*. Barcelona. Norma
- Eisner, W., Miller, F, (2006). *Eisner/Miller*. Barcelona. Norma
- Guiral, A. (2007). *Una Historia de los Cómics*. Girona. Panini
- Gasca L. (1969). *Los Cómics en España.* Barcelona. Lumen
- Gasca L., Gubern, R. (2008) *Diccionario de Onomatopeyas del Cómic*. Madrid. Cátedra
- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona. Península
- Gelb, I. (1987). *Historia de la escritura. La escritura como imagen*. Madrid. Alianza
- Gombrich, E. H., (1998). *Arte e Ilusión*. Madrid. Debate
- Goldfinger. E. (2004). *Animal Anatomy for Artists.* Oxford: University Press
- Gómez M. Barbero,M. (1995) *Las Lecciones del Dibujo*. Cátedra. Madrid
- Halles, C. (1981). *Guía Completa de Dibujo y Pintura*. Barcelona. Blume
- Marsh, R. (1951). *Dibujo Anatómico Artístico*. Gustavo Gili. Barcelona
- Martín, A. (2000). *Apunte para una Historia de los Tebeos*. Barcelona. Glénat
- Martín, A. (1978). *Historia del Cómic Español: 1875-1939*. Barcelona. Gustavo Gili
- Magnus, G. (1989). *Manual para Dibujantes e Ilustradores*. Barcelona. Gustavo Gili
- Mckee, R. (2007). *El Guión*. Barcelona. Alba
- Lucie-Smith, E. (1998). *La Figura Humana en el Arte*. Madrid. Libros y Libros
- Prinzhorn, H. (1972). *Arte de la Mentalidad III: Contribución a la Psicología y Psicopatología de la Figura*. Springer Verlag
- Spiegelman, A. (2001). *Maus. Relato de un superviviente*. Barcelona. Planeta. 2001
- Szunyoghy, A. Fehér G. (1966) *Escuela de Dibujo de Anatomía.* Colonia. Könemann
- Taylor, C. (1996). *Las Fuentes del Yo*. Barcelona. Paidós
- Zeeguen, L. (2002). *Principios de Ilustración*. Barcelona. Gustavo Gili

Seu Velluters: C. Pintor Domingo, 20
46001· Tel. 963 156 700 · Fax 963 156 701
info@easdvalencia.com