

# Título Superior de Diseño

Nivel 2, (GRADO) del MECES\*

Guía docente de ARTE SECUENCIAL Y CÓMIC

OPTATIVA

Curso 2020/2021

## 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			

\* El Título Superior de Diseño queda incluido a todos los efectos en el nivel 2, de GRADO del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior y es equivalente al título universitario de GRADO. Siempre que la normativa aplicable exija estar en posesión del título universitario de GRADO, se entenderá que cumple este requisito quien esté en posesión del Título Superior de Diseño.

---

## 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 específicas 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 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 súperheroes
- Cómic underground.
- 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	<i>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.</i>	RA1_RA2_RA3_RA4_RA5	15
Evaluación	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>	RA4	5
SUBTOTAL			90 presencial

<b>7.2 Actividades de trabajo autónomo</b>			
Actividades	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Trabajo autónomo	<i>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.</i>	RA1_RA2_RA3_RA4	15
Estudio práctico	<i>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.</i>	RA1_RA2_RA3_RA4_RA5	30
Actividades complementarias	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias, ...</i>	RA1_RA3	15
SUBTOTAL			60autonoma
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## 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
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carpeta de todos los proyectos realizados en la asignatura</li> <li>• Portfolio digital de todos los proyectos realizados en la asignatura</li> </ul> <p><i>La carpeta y el portfolio contarán un 100 % de la calificación</i></p> <p>Los criterios de evaluación de los alumnos se basarán en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asistencia y participación activa en las clases presenciales.</li> <li>• Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura.</li> <li>• Coherencia y razonamiento en los trabajos elaborados.</li> <li>• Grado de concreción y desarrollo de los mismos.</li> <li>• Correcta presentación y comunicación.</li> <li>• Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación.</li> <li>• Presentar los trabajos en los plazos convenidos.</li> <li>• Realización de todos los ejercicios que se desarrollan en los apuntes de la asignatura.</li> <li>• Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo.</li> </ul>	<p>RA1_RA2_RA3_RA4_RA5 RA_5</p>

**9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)**

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carpeta de todos los proyectos realizados en la asignatura _____</li> <li>• Portfolio de todos los proyectos realizados en la asignatura _____ 80% de nota</li> <li>• Examen _____ 20% de nota</li> </ul> <p><i>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.</i></p> <p>Los criterios de evaluación de los alumnos se basarán en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asistencia y participación activa en las clases presenciales.</li> <li>• Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura.</li> <li>• Coherencia y razonamiento en los trabajos elaborados.</li> <li>• Grado de concreción y desarrollo de los mismos.</li> <li>• Correcta presentación y comunicación.</li> <li>• Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación.</li> <li>• Presentar los trabajos en los plazos convenidos.</li> <li>• Realización de todos los ejercicios que se desarrollan en los apuntes de la asignatura.</li> <li>• Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo.</li> </ul>	<p>RA1_RA2_RA3_RA4_RA5 RA5_ RA4_</p>

**9.2 Convocatoria extraordinaria**

**9.2.1 Alumnos con evaluación continua**

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
---	-------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Carpeta de todos los proyectos realizados en la asignatura</b></li> <li>• <b>Portfolio de todos los proyectos realizados en la asignatura</b></li> </ul> <p><i>La carpeta y el portfolio contarán un 100 % de la calificación</i></p> <p>Los criterios de evaluación de los alumnos se basarán en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asistencia y participación activa en las clases presenciales.</li> <li>• Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura.</li> <li>• Coherencia y razonamiento en los trabajos elaborados.</li> <li>• Grado de concreción y desarrollo de los mismos.</li> <li>• Correcta presentación y comunicación.</li> <li>• Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación.</li> <li>• Presentar los trabajos en los plazos convenidos.</li> <li>• Realización de todos los ejercicios que se desarrollan en los apuntes de la asignatura.</li> <li>• Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo.</li> </ul>	<p>RA1_RA2_RA3_RA4_RA5 RA5_</p>
<p><b>9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</b></p>	
<p><b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Carpeta de todos los proyectos realizados en la asignatura _____</b></li> <li>• <b>Portfolio de todos los proyectos realizados en la asignatura _____ 80% de nota</b></li> <li>• <b>Examen _____ 20% de nota</b></li> </ul> <p><i>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.</i></p> <p>Los criterios de evaluación de los alumnos se basarán en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asistencia y participación activa en las clases presenciales.</li> <li>• Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura.</li> <li>• Coherencia y razonamiento en los trabajos elaborados.</li> <li>• Grado de concreción y desarrollo de los mismos.</li> <li>• Correcta presentación y comunicación.</li> <li>• Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación.</li> <li>• Presentar los trabajos en los plazos convenidos.</li> <li>• Realización de todos los ejercicios que se desarrollan en los apuntes de la asignatura.</li> <li>• Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo.</li> </ul>	<p>RA1_RA2_RA3_RA4_RA5 RA5_ RA4_</p>

## **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

## **Bibliografia 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 Gráfica*. 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 Cómic*s. Girona. Panini
- Gasca L. (1969). *Los Cómic*s en España. Barcelona. Lumen
- Gasca L., Gubern, R. (2008) *Diccionario de Onomatopeyas del Cómic*. Madrid. Cátedra
- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómic*s. 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

