

TITULACIÓN: GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1. DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Nombre: **CÓMICO Y HUMOR GRÁFICO**

Curso: CUARTO

Semestre: PRIMERO

Tipo (Formación Básica/Obligatoria/Optativa): Optativa

Horas de clase semanales: 4

Créditos totales (ECTS): 6

Año del Plan de Estudio: 2010

Profesor: Bartolomé Fernández García

Dirección electrónica: bartolome.fernandez@eusa.es

2. DESCRIPTORES

La asignatura explica y transmite nociones teóricas y prácticas relacionadas con la producción, estudio y evolución histórica de la narrativa gráfica, como cómic y humor gráfico.

Se dedica una especial atención a las particularidades y singularidades del lenguaje del cómic, así como sus relaciones con otros medios de comunicación. Del mismo modo se lleva a cabo un recorrido histórico sobre el medio deteniéndose en las particularidades geográficas y en las evoluciones nacionales del medio.

3. SITUACIÓN

CONOCIMIENTOS Y DESTREZAS PREVIOS:

Es necesario que el alumno posea nociones de narrativa y un conocimiento básico de la cultura popular contemporánea.

RECOMENDACIONES:

Es recomendable que el alumno tenga acceso a equipo informático (ordenador, tablet, etc.) con acceso a Internet.

ADAPTACIONES PARA ESTUDIANTES CON NECESIDADES ESPECIALES (ESTUDIANTES EXTRANJEROS, ESTUDIANTES CON ALGUNA DISCAPACIDAD, ...)

La asignatura está adaptada para estudiantes con alguna discapacidad, teniendo en cuenta sus necesidades especiales a la hora de tomar apuntes o realizar las actividades y exámenes.

4. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

OBJETIVOS:

Esta asignatura tiene como objetivo docente general la comunicación a su alumnado de un conocimiento amplio y estructurado sobre cómo funcionan los medios de expresión gráfica llamados cómic y humor gráfico en el marco de su realidad histórica y su contexto de creación y distribución, así como su relación con otros medios.

A su vez, la asignatura Cómic y Humor Gráfico responde a una serie de fines particulares subordinados al objetivo general de la asignatura.

Objetivos específicos teóricos (saber).

- 1) Entender el cómic y el humor gráfico en el seno de los medios de comunicación social y de las expresiones culturales en sus distintos momentos de desarrollo.
- 2) Conocer la obra, los métodos de producción y las características de los creadores más destacados de estos medios en el marco de sus entornos industriales.
- 3) Comprender los rasgos definitorios y las especificidades de los lenguajes expresivos del cómic y el humor gráfico, así como sus temáticas principales y sus formatos de publicación y distribución.

Objetivos prácticos (saber hacer).

- 1) Adquirir los conceptos teóricos necesarios para la comprensión y el análisis de estos medios de expresión gráfica.
- 2) Dominar herramientas metodológicas de investigación, y aplicarlas al estudio concreto de temas vinculados al cómic y el humor gráfico.
- 3) Opcionalmente, según los intereses y habilidades del estudiante, aplicar las competencias desarrolladas a la práctica del cómic y el humor gráfico.

Objetivos actitudinales (saber ser).

- 1) Desarrollar actitudes de respeto hacia las expresiones ajenas, y de tolerancia y apertura hacia las manifestaciones propias de otras culturas
- 2) Apreciar la aportación de estos medios de expresión gráfica a la conformación de la idiosincrasia de las culturas y su papel en el panorama de la comunicación social
- 3) Valorar el cómic y el humor gráfico como medios de comunicación social y como parte integrante del patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación y divulgación.

COMPETENCIAS:

Competencias específicas:

E02. Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible.

E06. Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

E46. Capacidad y habilidad para distinguir y desarrollar los modos técnicos y artísticos de la realización en diversos soportes y géneros.

E65. Conocimiento, identificación y aplicación de recursos, elementos, métodos y procedimientos de los procesos de construcción y análisis de los relatos audiovisuales tanto lineales como no lineales, incluyendo el diseño, establecimiento y desarrollo de estrategias, así como las aplicaciones de las políticas de comunicación persuasiva en los mercados audiovisuales.

Competencias genéricas:

G01. Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales audiovisuales.

G04. Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades.

G06. Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

G07. Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto por los derechos humanos.

G09. Fomento de las garantías de igualdad.

5. CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS

Medios y comunicación: nociones y denominaciones, lenguaje, modelo comunicativo

Producción e industria: creación y edición, distribución, regulación, comercialización

Contextos: historia, comicografías nacionales, autores

Temáticas: géneros, personajes, universos

Cultura: lectores, fandom, gestión cultural, relación con otros medios

Esta relación de núcleos temáticos irá siendo cubierta no necesariamente en este orden a lo largo del cuatrimestre siguiendo el sistema de lecturas y análisis que se detalla en la metodología docente.

6. TEMARIO DESARROLLADO

Módulo 1: Definición de cómic y humor gráfico. Descripciones y límites.

Módulo 2: Escritura Gráfica. El guion de cómic.

Módulo 3: Narrativa Gráfica. El lenguaje del cómic.

Módulo 4: Historia del cómic. De los orígenes a las tiras de prensa.

Módulo 5: Historia del cómic. Comic-book, los superhéroes y más allá.

Módulo 6: Historia del cómic. Otras latitudes. Europa y Asia.

Módulo 7: Historia del cómic. La actualidad. Webcomic y transmedia.

7. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DOCENTES

La metodología de la asignatura se dividirá en clases teórico-prácticas. Las clases magistrales, diseñadas para transmitir de la forma más acertada los conocimientos necesarios, se apoyarán en la bibliografía básica y específica suministrada, así como en los diversos cómics y obras de humor gráfico que se utilicen como apoyo y ejemplo de la teoría expuesta en cada tema. También se contará con la visita de autores profesionales de cómic y humor gráfico para que transmitan al alumnado su experiencia personal y profesional de primera mano.

La adquisición de conocimiento teórico repercutirá en clases prácticas donde los alumnos tendrán que aplicar los conocimientos adquiridos, para afianzar su dominio mediante la elaboración de trabajos analíticos y creativos.

Se espera por parte del alumnado el compromiso de atención y participación para adquirir los conocimientos teóricos y las habilidades profesionales, tanto en las clases presenciales como en las prácticas.

8. TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

El Sistema de Evaluación utilizado será el Estándar propuesto por el centro, considerando las siguientes ponderaciones:

 La ponderación para los estudiantes que lleguen al 75% de asistencia a clase será la siguiente:

1. Entrega de trabajos. Se entregarán una serie de trabajos enunciados por el profesor en clase y publicados en la plataforma. Su porcentaje será del 30%
2. Entrega de comentarios de obras. Su porcentaje será del 10%
3. Entrega de trabajo final práctico. Su porcentaje será del 60%

 La ponderación para los estudiantes que no superen el 75% de asistencia a clase (caso B) será:

1. Entrega de trabajo final práctico. Su porcentaje será del 50%
2. Prueba final. teórica. Su porcentaje será del 50%

En el caso de que un alumno suspenda la asignatura en primera convocatoria, se le mantendrá la nota de los apartados aprobados para la segunda y tercera convocatoria. Aplicándose en dicho caso las mismas ponderaciones.

9. BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES DE INFORMACIÓN

ESPECÍFICA

- BARBIERI, Daniele (1998): Los lenguajes del cómic. Paidós.
- CONDE MARTÍN, Luís (2006): El humor gráfico en España: Desde los orígenes a Internet. Asociación de la prensa de Madrid.

- EISNER, Will (2011): El cómic y el arte secuencial. Norma Editorial.
- GARCÍA, Santiago (2010): La novela gráfica. Astiberri.
- GARCÍA, Santiago (2013): Supercómic. Errata Naturae.
- GRAHAM, Gordon, y CENARO LAGUNAS, Ángela (2011): El discurso del cómic. Cátedra.
- JIMÉNEZ VAREA, Jesús (2016): Narrativa gráfica. Fragua.
- MARTÍN, Antonio (2000): Apunte para una historia de los tebeos. Glenat.
- MARTÍN, Antonio (2006): El cómic en España 1866-1936. DeBolsillo.
- MCCLOUD, Scott (2007): Entender el cómic. Astiberri.
- MCCLOUD, Scott (2008): Hacer cómics. Astiberri.
- MCCLOUD, Scott (2016): Reinventar el cómic. Planeta De Agostini.
- MUÑOZ, David (2020): Escribir con viñetas, pensar con bocadillos. Es Pop Ediciones.
- TRABADO, José Manuel (2012): Antes de la novela gráfica: Clásicos del cómic en la prensa norteamericana. Cátedra.
- VILCHES, Gerardo (2014): Breve historia del cómic. Nowtilus.
- VILCHES, Gerardo (2016): Guión de cómic. Trilita.
- VILCHES, Gerardo (2020): Guión de cómic II. Diminuta.
- VV.AA. (2006): Tebeosfera. Astiberri.
- VV.AA. (2007-2013): Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Volumen 1-10. Panini.

GENERAL

- ALARY, Viviane (2002): Historietas, cómics y tebeos españoles. Presses Universitaires du Mirail.
- CHINN, Mike (2009): Curso de novela gráfica: guión, personajes, color, maqueta, tipografía, bocadillos. Gustavo Gili.
- DANNER, Alexander, y WITHROW, Steven (2009): Diseño de personajes para la novela gráfica. Gustavo Gili.
- DOPICO, Pablo (2005): El cómic underground español, 1970-1980. Cátedra.
- EISNER, Will (2005): Shop Talk: Conversaciones con Will Eisner. Norma Editorial.
- HAJDU, David (2018): La Plaga de los cómics. Es Pop Ediciones.
- HOWE, Sean (2013): Marvel Comics: La historia jamás contada. Panini.
- MERINO, Ana (2003): El cómic hispánico. Cátedra.
- MERINO, Ana (2004): Chris Ware: La secuencia circular. Sins Entido.
- MILLER, Frank, y EISNER, Will (2005): Eisner/Miller. Norma Editorial.
- MORRISON, Grant (2012): Supergods. Turner.
- MURO MUNILLA, Miguel Ángel (2004): Análisis e interpretación del cómic: Ensayo de metodología semiótica. Universidad de la Rioja.
- SCOLARI, Carlos Alberto (1999): Historietas para sobrevivientes: cómic y cultura de masas en los años 80. Colihue.
- VARILLAS, Rubén (2016): La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic. Viaje a Bizancio Ediciones.
- VV.AA. (2013): El terror en el cómic. Comunicación social ediciones y publicaciones.
- VV.AA. (2013): Radiografías de una explosión. Modernito Books.
- VV.AA. (2015): Hijos del átomo. Alpha Decay..

OTRAS FUENTES DE INFORMACIÓN (DIRECCIONES DE INTERNET)

- Tebeosfera: <http://www.tebeosfera.com/portada.php>
- El lector bicéfalo: <https://lectorbicefalo.com>
- Zona Negativa: <http://www.zonanegativa.com>
- The Grand Comics Database: <http://www.comics.org>
- Campamento Krypton: <http://www.campamentokrypton.com/>