|  |  |
| --- | --- |
| Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores  GUIA DOCENTE  Arte Secuencial y Cómic 2024\_25 | |
| Especialidad: Todas | **Curso 2024/2025** |

→ 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 Superior de Disseny de València | | |
| Título | Título de Grado de Enseñanzas Artísticas | | |
| Departamento | Expresión y Representación | | |
| Mail del departamento | @easdvalencia.com | | |
| Asignatura | Arte Secuencial y Cómic | | |
| Web | easdvalencia.com | | |
| Horario |  | | |
| Lugar impartición | Velluters | Horas semanales | 4 |
| Código | OP\_ASC | Créditos ECTS | 6 |
| Ciclo |  | Curso | 4 |
| Duración | Semestral | Idioma | Castellano |
| Tipo de formación | Optativa | Tipo de asignatura | 40% presencial 60% autónomo |

DATOS DEL PROFESORADO

|  |  |
| --- | --- |
| Docente/s responsable/s | Dr. Antonio Javier García |
| Correo electrónico | [ajgarcia@easdvalencia.com](mailto:ajgarcia@easdvalencia.com) |
| Horario tutorías |  |
| Lugar de tutorías | Departamento de Expresión y Representación |

# → 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/a 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…

Pero existen otros campos de la narración figurativa contemporánea que se influyen, relacionan y “contaminan”, de y con, el cómic y viceversa. Estos se conforman a partir de la narratividad como son el cine, el teatro contemporáneo, la novela, la fotografía documental y la pintura figurativa y narrativa. 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 su lenguaje.

La narración es determinante, por ello, se potenciará la capacidad significativa y discursiva del alumno, para contestar a la pregunta ¿qué historias contar? Generar un proyecto que utilice la narración implica, no solo ahondar en los estereotipos (estilos) 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, el diseño (obviamente) o la filosofía. Se trata de enseñar fórmulas para adquirir capacidades de autoanálisis para conformar un proyecto de cómic incluso una historia personal. También 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 diversas escuelas y poéticas contemporáneas de la narración gráfica.

# → 3. Conocimientos previos recomendados

**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.

**Sistemas de representación como la perspectiva**. Es necesario tener los conocimientos necesarios para situar la figura humana en un entorno arquitectónico y urbano.

**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 **sofwares** son de mucha de utilidad. Se deben conocer los programas necesarios para el dibujo, retoque digital de imágenes, de maquetación y diseño.

Los **conocimientos básicos en tipografía** y **lettering** 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 Nombre de la asignatura.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

|  |  |
| --- | --- |
| 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

|  |  |
| --- | --- |
| 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

|  |  |
| --- | --- |
| 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 |
| R1\_ Resuelve un proyecto personal de cómic | CT8\_CT2\_CG2\_CG3 CG18\_CT3 |
| R2\_ Procesa los mecanismos creativos compuestos de documentación, conceptualización, ideación y resolución gráfica | CT8\_CT2\_CT3 |
| R3\_ Utiliza adecuadamente la narrativa del arte secuencial.  Vincula el relato con el dibujo. | CG3\_CE3 |
| R4\_ Representa satisfactoriamente la estructura y el movimiento de la figura humana. Demuestra gráficamente la expresión facial del rostro humano | CG2\_CG4 |
| R5\_ Domina la comunicación gráfica vinculada con una capacidad crítica y analítica del proyecto. | CT8\_CE2\_CE3\_CG18 |

→ 6. Contenidos

## Unidad 1. Tipologías de Artes Secuenciales

**El TVO**

**La tira cómica Cómic**

**Novela gráfica**

**Narración figurativa**

**Story board**

**Unidad 2. El lenguaje del cómic**

**Texto como imagen e imagen como narración Lenguaje de la viñeta**

**Sonidos y onomatopeyas Tipologías de planos**

**La First Page / Portadilla**

**Guión**

* Resumen\_abstrac
* Guión técnico y story board

## Unidad 3. Símbolo y anatomía de la figura humana

**Esquemas**

* Ritmo
* Gemoetría corpórea de la figura
* Movimiento y expresión

**Anatomía**

* Sistema muscular
* Diccionario de símbolos

**El rostro**

* Músculos faciales
* Expresión facial

## Unidad 4. Poéticas

**Pioneros del cómic. Will Eisner**

* Un nuevo lenguaje narrativo\_el cómic
* Los inicios de la novela gráfica

**Escuela franco\_belga**

* Hergé
* Moebius. Cómic y su influencia en el cine.

**Cómic Undergraund**

* Robert Crumb, Daniel Clowes, Charles Braun, Víctor Moscoso...

**Industria americana y los superhéroes**

* Marvel y dc

**Escuela Japonesa**

* Astroboy
* Mitologia japonesa
* Ciberpunk

**Cómic social**

* Joe Sacco
* Paco Roca
* Sonia Pulido

**Cómic en Valencia**

* La línea clara y nuevas poéticas del cómic.

# → 7. Volumen de trabajo/ Metodología

* 1. Actividades de trabajo presencial

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ACTIVIDADES | Metodología de enseñanza-aprendizaje | Relación con los Resultados de Aprendizaje | Volumen trabajo (en nº horas o ECTS) |
| Clase presencial | Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula. | RA1\_RA3\_RA5 | 10 |
| Clases prácticas | Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente.  Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones…, búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc.  Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado. | RA2\_RA4 | 60 |
| Tutoría | Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora 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 alumnado. | RA4 | 5 |

|  |  |
| --- | --- |
| SUBTOTAL | 90 |

* 1. Actividades de trabajo autónomo

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Trabajo autónomo | Estudio del alumno o alumna: 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, 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\_RA5 | 30 |
| Actividades complementaria s | Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias… | RA1\_RA3 | 15 |
| SUBTOTAL | | | 60 |
| TOTAL | | | 150 |

# → 8. Recursos

* Pizarra verde tradicional
* Ordenadores
* Cañón de proyección / Pantalla
* Aula para poder proyectar
* Disposición flexible del mobiliario para desarrollar trabajos y explicaciones teóricas. Pila y grifo
* Mesas retroiluminadas
* Reprografía e impresoras para papel

# → 9. Evaluación

* 1. Convocatoria ordinaria

|  |  |
| --- | --- |
| 9.1.1 Alumnado con evaluación continua | |
| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN | Resultados de Aprendizaje evaluados |
| **Trabajos prácticos.** Suponen el 100% de la calificación total. Metodologicamente es la consecuencia de la aplicación de la **evaluación continua**.  Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora.  Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos.  Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología  Se indicarán los porcentajes en las calificaciones otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes. | RA1\_RA2\_RA3 RA4\_RA5 |
| 9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia) | |
| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN | Resultados de Aprendizaje evaluados |
| **Trabajos prácticos.** Suponen el 100% de la calificación total.  **Prueba objetiva teórico/práctica.** Se calificará con **Apto** o **no Apto**.  El **Apto** es imprescindible para poder aprobar la asignatura. El Apto habilita calcular el promedio de los trabajos prácticos.  Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en cada uno de los trabajos y un apto en la prueba objetiva.  El **no apto**, en la prueba objetiva, la nota final no podrá ser superior a un cuatro.  Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. | RA1\_RA2\_RA3 RA4\_RA5 |

|  |  |
| --- | --- |
| 9.2 Convocatoria extraordinaria |  |
| 9.2.1 Alumnado con evaluación continua |  |
| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN | Resultados de Aprendizaje evaluados |
| **Trabajos prácticos.** Suponen el 100% de la calificación total.  **Prueba objetiva teórico/práctica.** Se calificará con **Apto** o **no Apto**.  El **Apto** es imprescindible para poder aprobar la asignatura. El Apto habilita calcular el promedio de los trabajos prácticos.  Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en cada uno de los trabajos y un apto en la prueba objetiva.  El **no apto**, en la prueba objetiva, la nota final no podrá ser superior a un cuatro.  Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. | RA1\_RA2\_RA3 RA4\_RA5 |
| 9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia) | |
| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN | Resultados de Aprendizaje evaluados |
| **Trabajos prácticos.** Suponen el 100% de la calificación total.  **Prueba objetiva teórico/práctica.** Se calificará con **Apto** o **no Apto**.  El **Apto** es imprescindible para poder aprobar la asignatura. El Apto habilita calcular el promedio de los trabajos prácticos.  Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en cada uno de los trabajos y un apto en la prueba objetiva.  El **no apto**, en la prueba objetiva, la nota final no podrá ser superior a un cuatro.  Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. | RA1\_RA2\_RA3 RA4\_RA5 |

# → 10. Bibliografía

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:

AA.VV. (2017). ***Històries de Superació I.*** Valencia. EASD València, Fundació Horta Sud.

AA.VV. (2020). ***Històries de Superació II.*** Valencia. EASD València, Fundació Horta Sud y CCCC. 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 losTebeos***. 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.