

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

<b>Código</b>	33433
<b>Nombre</b>	Teoría del Cómic: Formas y Tendencias
<b>Ciclo</b>	Grado
<b>Créditos ECTS</b>	4.5
<b>Curso académico</b>	2018 - 2019

**Titulación(es)**

<b>Titulación</b>	<b>Centro</b>	<b>Curso</b>	<b>Periodo</b>
1301 - Grado Comunicación Audiovisual	Facultad de Filología, Traducción y Comunicación	3	Primer cuatrimestre

**Materias**

<b>Titulación</b>	<b>Materia</b>	<b>Carácter</b>
1301 - Grado Comunicación Audiovisual	16 - Compl. format. carácter optativo 3er curso	Optativa

**Coordinación**

<b>Nombre</b>	<b>Departamento</b>
LOPEZ CATALAN, CELESTINO JORGE	340 - Teoría dels Llenguatges i Ciències de la Comunicació

**RESUMEN**

Estudio del cómic considerado como género comunicativo tanto en sus facetas específicas (imagen, guión, secuencialidad, puesta en escena, personajes) como en sus relaciones concretas con sus contextos culturales y sociales, en su historia y en sus autores, en sus estilos y sus géneros.

**CONOCIMIENTOS PREVIOS****Relación con otras asignaturas de la misma titulación**

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

**Otros tipos de requisitos**

No se exigen requisitos previos puesto que el seguimiento adecuado de la materia aportará las competencias necesarias al estudiante.



## COMPETENCIAS

### 1301 - Grado Comunicación Audiovisual

- Conocer la comunicación como proceso y los diferentes elementos que lo constituyen. Poseer y comprender los conocimientos de la especificidad de los discursos, así como de los modos de representación propios de los distintos medios tecnológicos y audiovisuales. Conocer las distintas teorías, métodos y problemas de la comunicación audiovisual y sus diferentes lenguajes.
- Conocimiento de los diversos lenguajes, códigos y modos de representación propios de los distintos medios tecnológicos y audiovisuales: fotografía, cine, radio, televisión, vídeo e imagen electrónica, internet, etc. a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural y su evolución a lo largo del tiempo, que deberá generar la capacidad para analizar relatos y obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocer y reconocer los diferentes estilos, épocas, géneros y autores que se han desarrollado a lo largo de la historia del cómic, y ser capaz de analizar y explicar una obra de cómic, contextualizándola adecuadamente.

## DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

### 1. Una introducción a la historia del cómic.

Revisión histórica de los antecedentes del cómic como modo de expresión autónoma y completa.

### 2. Un lenguaje narrativo.

Componentes narrativos del cómic como sistema de comunicación.

### 3. Una forma con diversos formatos.

La tira de prensa diaria. La página dominical. La revista antológica. El comic-book. El cuadernillo. El tomo. La novela gráfica.

### 4. Un país, un autor.

Análisis del trabajo realizado por una selección de autores imprescindibles y la evolución del cómic en los países más significativos del planeta.

### 5. Un género con muchos géneros.

Revisión y análisis de los géneros más significativos de la historia del cómic.



### 6. Un futuro muy presente. ¿Y digital?

Análisis de las nuevas formas del cómic tras el advenimiento del formato digital.

### 7. Unos tebeos que hay que leer.

Selección de obras fundamentales que deben leer los alumnos a lo largo del curso.

## VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Clases de teoría	45.00	100
Asistencia a eventos y actividades externas	3.00	0
Elaboración de trabajos en grupo	5.00	0
Elaboración de trabajos individuales	5.00	0
Estudio y trabajo autónomo	5.00	0
Lecturas de material complementario	10.00	0
Preparación de actividades de evaluación	15.00	0
Preparación de clases de teoría	10.00	0
Preparación de clases prácticas y de problemas	14.00	0
<b>TOTAL</b>	<b>112.00</b>	

## METODOLOGÍA DOCENTE

- Actividades de carácter presencial a la que corresponderá el 40 % del tiempo:
  - Clase magistral.
  - Tutoría individual y en grupo.
  - Presentación de trabajos individuales al grupo.
- Actividades de carácter autónomo a las que corresponderá el 60% del tiempo:
  - Consulta y estudio de la bibliografía por parte del alumnado.
  - Preparación, individual o en grupo, de la exposición en el aula siguiendo las pautas que el profesor o profesora vaya marcando para las distintas fases del proceso.
  - Desarrollo de las diferentes fases del trabajo a presentar.



## **EVALUACIÓN**

Asistencia obligatoria a todas las clases, participación en las discusiones y presentación de trabajos. No habrá examen teórico final.

## **REFERENCIAS**

### **Básicas**

- EISNER, Will: El cómic y el arte secuencial. Norma Editorial, Barcelona, 1988.
- EISNER, Hill: La narración gráfica. Norma Editorial, Barcelona, 1998.
- McCLOUD, Scott: Entender el cómic: el arte invisible. Astiberri, Bilbao, 2008.
- McCLOUD, Scout: La revolución de los Comics. Norma Editorial, Barcelona, 2001.
- La Historia del Cómic. Editorial Toutain. Barcelona, 1985.
- Del tebeo al manga. Una Historia de los Cómic. Editorial Panini. Barcelona. 2007.