

**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> | 2023 - 2024                           |

**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>Caracter</b> |
|---------------------------------------|----------------------------------------------------|-----------------|
| 1301 - Grado Comunicación Audiovisual | 16 - Compl. format. carácter optativo<br>3er curso | Optativa        |

**Coordinación**

| <b>Nombre</b>          | <b>Departamento</b>                                         |
|------------------------|-------------------------------------------------------------|
| GUARDIA CALVO, ISADORA | 340 - Teoría de los Lenguajes y Ciencias de la Comunicación |

**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**

Sin docencia



## EVALUACIÓN

Contactar con el profesor

## 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 revolucion 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.