

Guía docente de la asignatura

**Cómic: Vanguardias Narrativas
(M60/56/3/9)**Fecha de aprobación por la Comisión
Académica: 29/06/2022**Máster**

Máster Universitario en Dibujo - Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

MÓDULO

Módulo III: Aplicación a Soportes Alternativos y Nuevos Meda

RAMA

Artes y Humanidades

**CENTRO RESPONSABLE
DEL TÍTULO**

Escuela Internacional de Posgrado

Semestre

Primero

Créditos

4

Tipo

Optativa

**Tipo de
enseñanza**

Presencial

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Recomendación: Tener conocimientos previos del lenguaje del cómic.

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Máster)

- Soportes y materiales a utilizar en los distintas posibilidades de la narración gráfica.
- La relevancia del estudio de la figura humana y la posible estilización. La idealización del cuerpo femenino y masculino a lo largo de la historia de la ilustración.
- El lenguaje básico de las Unidades Estructurales y Unidades Narrativas. Avances en el campo de la narración multilineal e interactiva.
- La Infografía y las Narraciones Gráficas de Instrucción como vanguardia en el periodismo contemporáneo y la Comunicación global.
- Creación de historias a partir de los formatos propios del cómic y desarrollo de las mismas utilizando los procesos de comunicación más vanguardis- tas en narración gráfica.
- Presentación de proyectos de narración gráfica en la industria del cómic.

- La profesión de dibujante y el respeto a los derechos e igualdad entre hombres y mujeres, el respeto y promoción de los Derechos Humanos y los principios de accesibilidad universal y diseño para todos, una cultura de paz y valores democráticos.



COMPETENCIAS

COMPETENCIAS BÁSICAS

- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- CG02 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- CG03 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- CG04 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- CG05 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE09 - Conocimiento de las posibilidades de relación sintáctica y semántica entre imagen y texto
- CE17 - Capacidad para el ejercicio de trabajos propios de los perfiles profesionales del dibujante.
- CE31 - Habilidad para dibujar comic y conocer la función de la narración gráfica en los medios de comunicación.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES



- CT01 - Mostrar interés por la calidad y la excelencia en la realización de diferentes tareas.
- CT02 - Comprender y defender la importancia que la diversidad de culturas y costumbres tienen en la investigación o práctica profesional
- CT03 - Tener un compromiso ético y social en la aplicación de los conocimientos adquiridos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

El alumno sabrá/comprenderá:

- El dibujo como lenguaje útil y de gran valor para otros campos del conocimiento, concretamente el cómic. - Dibujar cómic y conocer la función de la narración gráfica en los medios de comunicación.
- Los procesos de creación que favorecerá su trabajo creador.

El alumno será capaz de:

- De realizar ejercicios de trabajos propios de los perfiles profesionales del dibujante de cómic. - De ser un dibujante profesional en el mundo de la empresa y del comic.
- Reconocer y utilizar los distintos lenguajes de la narración gráfica.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO

Tema 1. Estudio del lenguaje gráfico específico del cómic.

Tema 2. Análisis de la narración gráfica alternativa.

Tema 3. Desarrollo de nuevos formatos gráficos de edición.

Tema 4. Conocimiento de la obra de autores de cómic contemporáneo. Tema 5. Creación de una obra gráfica personal por parte del alumno.

PRÁCTICO

Creación de una obra gráfica basada en la narración gráfica secuencial que desborde los formatos tradicionales de edición. Se aplicarán los conceptos de narración multilineal, contenedores de historia y formatos alternativos de edición.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

Altarriba, A. (2011). Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta. ARBOR, 187(2), 9-14.

Arredondo, S. (2015). La esquemática en el enriquecimiento del cómic: estudio teórico- práctico de las formas narrativas y discursivas. Tesis doctoral dirigida por S. García Sánchez. Universidad



de Granada, Granada.

Baetens, J., & Lefèvre, P. (1993). Pour une lecture moderne de la bande dessinée. Bruselas: Centre Belge de la Bande Dessinée.

Bartual, R. (2010). Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic. Tesis doctoral dirigida por M. A. Fernández Rodríguez. Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.

Bordes, E. (2017). Cómic, arquitectura narrativa. Madrid: Cátedra.

Del Rey Caber, Enrique (2021) (Des)montando el libro. Del Cómic multilineal al cómic objeto. Grafikalismos.

García Sánchez, S. (2000). Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic. Barcelona: Glénat.

García Sánchez, S. (2017). El contenedor de historias: una narración multilineal en un espacio expansivo. En R. Marín Viadel & J. Roldán (Eds.), Ideas visuales. Investigación Basada en Artes e investigación artística (pp. 240-251). Granada: Universidad de Granada.

Groensteen, T. (2022). Sistema de la historieta. Editorial Marmotilla.

Groensteen, T. (2008). La Bande Dessinée, Mode d'Emploi. Bruselas: Les Impressions Nouvelles.

Groensteen, T. & Peeters, B. (1994). L'invention de la bande dessinée. París: Hermann.

Kunzle, D. (1990). The History of the Comic Strip, Vol. II: The Nineteenth Century. Oakland: University of California Press.

Peeters, B. (2003). Lire la bande dessinée. París: Flammarion.

Robert, P. (Ed.). (2016). Bande dessinée et numérique. París: CNRS.

Smolderen, T. (2014). The Origins of Comics. From William Hogarth to Winsor McCay. Traducción de Bart Beaty y Nick Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi.

Varillas, R. (2009). La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic. Madrid: Viaje a Bizancio Ediciones.

Varillas, R. (2013). El cómic, una cuestión de formatos (1): de los orígenes periodísticos al cómic-book. CuCo, Cuadernos de cómic, 1, 7-32.

Varillas, R. (2014). El cómic, una cuestión de formatos (2): revista de cómics, fanzines, mini-cómics, álbumes y novelas gráficas. CuCo, Cuadernos de cómic, 2, 7-30.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Barbieri, D. (1992). Los lenguajes del cómic. Barcelona: Ediciones Paidós.

Fresnault-Deruelle, P. (1972). La bande dessinée: essai d'analyse sémiotique. París: Hachette.

García, S. (2010). La novela gráfica. Bilbao: Astiberri.



García, S. (Ed.). (2013). *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Errata Naturae.

Kunzle, D. (1973). *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c.1450 to 1825*. Oakland: University of California Press.

Lefèvre, P. (2015). La importancia de ser publicado. En J. Trabado Cabado (Ed.), *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos* (pp. 83-102). Madrid: Arco/Libros.

McCloud, S. (1998). *Entender el cómic: el arte invisible*. Bilbao: Astiberri.

McCloud, S. (2001). *La revolución de los cómics*. Barcelona: Norma Editorial.

McCloud, S. (2007). *Hacer cómics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.

ENLACES RECOMENDADOS

Ager, S. (2018). Writing direction index. Omniglot. The online encyclopedia of writing systems and languages. Recuperado de <http://www.omniglot.com/writing/direction.htm>

Asociación Cultural Tebeosfera (2017). *La industria del cómic en España en 2016*. Recuperado de https://www.tebeosfera.com/documentos/la_industria_de_la_historieta_en_espana_en_2016.html

Audin, Michèle. (2012). Comptes et decomptes. Rencontre avec Étienne Lécroart. *Images de mathématiques. La recherche mathématique en mots et en images*. Recuperado de <http://images.math.cnrs.fr/Contes-et-decomptes.html?lang=fr>

Baudry, J. (2018). Paradoxes of Innovation in French Digital Comics. *The Comics Grid. Journal of Comics Scholarship*. 8, p.4. Recuperado de <http://doi.org/10.16995/cg.108>

Bénabou, M. (2014). Une liste de contraintes oulipiennes. Recuperado de <http://oulipo.net/fr/une-liste-de-contraintes-oulipiennes>

Éditions Polystyrène. (2018). *Polystyrène, Qu'est-ce que c'est?* Recuperado de <http://www.editionspolystyrene.fr/>

Groensteen, T. (2004). Ce que l'oubapo nous révèle de la bande dessinée. *Neuvième Art 2.0*. Recuperado de <http://neuviemart.citebd.org/spip.php?article547>

Guilbert, X. (2006). Morlac de Leif Tande. *Du9, l'autre bande dessinée*. Recuperado de <https://www.du9.org/chronique/morlac/>

Lambert, F. (2015, 19 de agosto). *Narration et mathématiques: l'utilisation des graphes au cinéma et dans la bande dessinée. Narratives sculptures*. Recuperado de <https://narrativesculptures.wordpress.com/tag/sculptures-narratives/>

Matly, M. (2017). El estado de la ciencia. *Investigación y cómic. Tebeosfera, 3a época, 2*. Recuperado de https://www.tebeosfera.com/documentos/el_estado_de_la_ciencia_investig



acion_y_comic.html

Mercier, J. P. (2004). Confidences oubapiennes. Neuvième Art 2.0. Recuperado de <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article549>

Mouly, F. & Kaneko, M. (2013, 14 de noviembre). Joe Sacco's "The Great War". The New Yorker. Recuperado de <https://www.newyorker.com/books/page-turner/joe-saccos-the-great-war>

Varillas, R. (2016). De la revolución del cómic y otros augurios. En P. Pérez (Ed.), Cómic digital hoy (pp. 39- 81). Barcelona: ACD Cómic. Recuperado de <http://www.acdcomic.es/comicdigitalhoy/02-Revolucion-del-comic-Ruben-Varillas-acdcomic.pdf>

Ware, C. (2014, 17 de diciembre). Chris Ware on Here by Richard McGuire – a game- changing graphic novel. The Guardian. Recuperado de <https://www.theguardian.com/books/2014/dec/17/chris-ware-here-richard-mcguire-review-graphic-novel>

Wong, K. (2018). Pandora's Box. Origami Comics. Recuperado de <http://origamicomics.com/origami-comics/origami-comics/pandoras-box/>

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Lección magistral/expositiva
- MD02 Sesiones de discusión y debate
- MD08 Realización de trabajos en grupo
- MD09 Realización de trabajos individuales

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

Evaluación continua. Sistema general de evaluación SE3 (50%) SE4 (40%) y SE5 (10%)

. Para seguir la evaluación continua es obligatoria la asistencia. Superar el 20% de no asistencia conllevará perder el derecho a la misma.

Participación activa en las clases expositivas, seminarios y debates en clase presencial u online, lectura de la documentación digital y online sugerida por los docentes.(correo electrónico UGR, consigna UGR, Uso de herramientas que nos facilita Google a través de go.ugr.es. Plataforma PRADO 2)

-Desarrollo y presentación presencial u online de los trabajos propuestos por los docentes realizados en casa y entregados al correo institucional en las fechas anunciadas. (desarrollo "ejercicios prácticos" y las "prácticas de clase"(presencial o mediante Go UGR, PRADO, correo electrónico UGR)

La evaluación se establece continua. De este modo queda de manifiesto el grado de aprovechamiento del alumno y el grado de consecución de los objetivos marcados, pudiendo el



profesor en todo momento acometer determinadas actuaciones tendentes a incentivar a aquellos alumnos que necesiten actividades de refuerzo, y permitir el conocimiento de los progresos y evolución del alumnado. Se valorarán fundamentalmente: - Los conocimientos sobre la materia. - Nivel de adecuación, riqueza y rigor en los procesos y resolución del trabajo individual y en grupo. - La adquisición de destrezas y hábitos de trabajo en la creación. - El desarrollo de actitudes hacia la asignatura. - La resolución y constancia en el desarrollo y entrega de las actividades planteadas (presencial y autónoma). - La actitud positiva, crítica y participativa en el desarrollo de la clase, y en el juicio analítico, crítico y reflexivo de su propia obra. - La implicación e impulso en su autoaprendizaje, destacando especialmente la diversidad de las fuentes de información. - La originalidad, experimentación e investigación en cuanto a los planteamientos y recursos propios de la asignatura. - Habilidad para la presentación de resultados de su aprendizaje. - La asistencia continuada a las clases online y la puntualidad. - Capacidad de relación, reflexión, crítica y autocrítica en las diferentes actividades.

La calificación Final que el alumno obtiene es la media de cada una de las valoraciones parciales que el profesor ha recogido de cada una de las actividades planteadas.

Procedimiento de evaluación: - Seguimiento del planteamiento, contenido, proceso y resultado de los trabajos y/o supuestos planteados por el profesor ya sea de forma individual o en grupo.

- Análisis de los materiales procedentes del trabajo y de su presentación.

• Atendiendo a las recomendaciones sanitarias de las autoridades y dependiendo del número de estudiantes matriculados, del espacio disponible y de las dinámicas de cada grupo, éstos podrán desarrollarse presencialmente o a través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas (PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Google Drive) y sincrónicas (Go UGR, PRADO, correo electrónico UGR).

El artículo 17 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que la convocatoria ordinaria estará basada preferentemente en la evaluación continua del estudiante, excepto para quienes se les haya reconocido el derecho a la evaluación única final.

Ordinaria de Junio:

Entrega del trabajo práctico. Se valora la aplicación de los conocimientos adquiridos durante el curso, así como el valor gráfico de la obra presentada.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Aquellos alumnos que no asistan al desarrollo de las clases online o se hayan acogido a la evaluación única final, no podrán acogerse al sistema de evaluación continua, teniendo en todo caso derecho a los exámenes ordinarios y extraordinarios que se establecen en esta nueva situación.

Procedimiento de evaluación:

Realización proyecto 30% · Portfolio trabajos curso 70%

1- Realización en directo, ya sea presencial en el aula o mediante videoconferencia, de un proyecto sobre los contenidos de la asignatura que serán indicados el día y hora del examen, con el objetivo de ver la destreza que tiene el alumno a la hora de enfrentarse a un proyecto de ilustración y/o cómic. Contabilizando un 30% de la nota. Para ello deberán tener herramientas y



materiales de los que dispongan para poder realizar dicha prueba en directo.

2- Entrega de todos los trabajos desarrollados en el curso. Calificación Final. Sistema de calificación Final numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.

Criterios de evaluación: El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos desarrollados en la guía docente y ha superado las competencias expuestas en la asignatura.

Atendiendo a las recomendaciones sanitarias de las autoridades y dependiendo del número de estudiantes matriculados, del espacio disponible y de las dinámicas de cada grupo, éstos podrán desarrollarse presencialmente o a través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas (PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Google Drive) y sincrónicas (Go UGR, PRADO, correo electrónico UGR).

El artículo 19 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que los estudiantes que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria dispondrán de una convocatoria extraordinaria. A ella podrán concurrir todos los estudiantes, con independencia de haber seguido o no un proceso de evaluación continua. De esta forma, el estudiante que no haya realizado la evaluación continua tendrá la posibilidad de obtener el 100% de la calificación mediante la realización de una prueba y/o trabajo.

Extraordinaria de septiembre:

Entrega del trabajo práctico. Se valora la aplicación de los conocimientos adquiridos durante el curso, así como el valor gráfico de la obra presentada. Se prestará especial atención al proceso de creación y desarrollo de la idea.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

Aquellos alumnos que no asistan al desarrollo de las clases online o se hayan acogido a la evaluación única final, no podrán acogerse al sistema de evaluación continua, teniendo en todo caso derecho a los exámenes ordinarios y extraordinarios que se establecen en esta nueva situación.

Procedimiento de evaluación:

Realización proyecto 30% · Portfolio trabajos curso 70%

1- Realización en directo, ya sea presencial en el aula o mediante videoconferencia, de un proyecto sobre los contenidos de la asignatura que serán indicados el día y hora del examen, con el objetivo de ver la destreza que tiene el alumno a la hora de enfrentarse a un proyecto de ilustración y/o cómic. Contabilizando un 30% de la nota. Para ello deberán tener herramientas y materiales de los que dispongan para poder realizar dicha prueba en directo.

2- Entrega de todos los trabajos desarrollados en el curso. Calificación Final. Sistema de calificación Final numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
Criterios de evaluación: El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos desarrollados en la guía docente y ha superado las competencias expuestas en la asignatura.

• Atendiendo a las recomendaciones sanitarias de las autoridades y dependiendo del número de estudiantes matriculados, del espacio disponible y de las dinámicas de cada grupo, éstos podrán desarrollarse presencialmente o a través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas



(PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Google Drive) y sincrónicas (Go UGR, PRADO, correo electrónico UGR).

NCG71/2: Normativa de evaluación y de calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada. Aprobado en la sesión extraordinaria del Consejo de Gobierno de 20 de mayo de 2013:

«Artículo 8.- Evaluación única final

1. La evaluación única final, entendiéndose por tal la que se realiza en un solo acto académico, podrá incluir cuantas pruebas sean necesarias para acreditar que el estudiante ha adquirido la totalidad de las competencias descritas en la Guía Docente de la asignatura.

2. Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará al Director del Departamento o al Coordinador del Máster,

quienes darán traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua. Transcurridos diez días sin que el estudiante haya recibido respuesta expresa y por escrito del Director del Departamento o del Coordinador del Máster, se entenderá que ésta ha sido desestimada. En caso de denegación, el estudiante podrá interponer, en el plazo de un mes, recurso de alzada ante el Rector, quién podrá delegar en el Decano o Director del Centro, agotando la vía administrativa».

En el caso de que algún alumno solicite la prueba única final tendrá que realizar una prueba teórica y otra práctica. La prueba teórica se basará en una prueba escrita donde el alumno resolverá cuestiones relativas a conceptos básicos de la narración gráfica y que puede encontrar en la bibliografía de esta guía docente. La prueba práctica consistirá en la entrega de una obra gráfica basada en la narración gráfica secuencial que desborda los formatos tradicionales de edición, aplicando para ellos los conceptos de narración multilineal, contenedores de historia y formativos alternativos de edición.

