



GUÍA DOCENTE 2013-2014

El cómic

1. Denominación de la asignatura:

El cómic

Titulación

Grado en Comunicación Audiovisual

Código

5660

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Comunicación

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Filología

4.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Carlos Vadillo Santaolalla

4.b Coordinador de la asignatura

Carlos Vadillo Santaolalla

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

Tercer Curso Segundo Semestre



6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Optativa

7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

8. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

CGa3 Pensamiento y trabajo independiente.
CGa5 Creatividad e innovación. Aplicación de soluciones y puntos de vista personales al desarrollo de los proyectos.
CEa4 Conocer la historia y la evolución de los diferentes medios audiovisuales, además de su importancia social y cultural a lo largo del tiempo.
CEa9 Conocer la imagen espacial y las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como audiovisual.
CEb8 Analizar las estructuras, los contenidos y los estilos de los relatos audiovisuales, considerándolos en su contexto.
CEc5 Exponer de forma adecuada los resultados de investigación de manera oral, escrita, o por medios audiovisuales o informáticos.

9. Programa de la asignatura

9.1- Objetivos docentes

Durante muchos años considerado como un medio de expresión destinado exclusivamente a un público infantil o juvenil, el cómic y sus diversas denominaciones (tebeo, historieta, novela gráfica) lleva reivindicando desde hace algunas décadas sus señas de identidad adultas.

En esta asignatura intentaremos dar a conocer las particularidades de un lenguaje específico que diferencia al cómic de otros medios narrativos (cine, novela, etc) y recorreremos las obras y autores más significativos desde sus orígenes hasta nuestros días.

Nuestro objetivo principal será que los alumnos (gracias a las informaciones suministradas) puedan descubrir por sí mismos las obras fundamentales de este medio de expresión, reconociendo las particularidades gráficas y narrativas de las historietas más relevantes.



9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)

Bloque 1: El lenguaje del cómic.

1.1. Un medio abierto

1.2. La secuencialidad.

1.3. La viñeta. Tipos de viñeta.

1.4. La página. Tipos de página.

1.5. El desglose gráfico y la puesta en página

1.6. La red narrativa

Bloque 2: La historia del cómic.

2.1. Los precursores. Una "historia secreta" del cómic.

2.2. Rodolphe Töpffer y los ilustradores del siglo XIX.

2.3. Los "funnies" y la prensa norteamericana de principios del siglo XX.

2.4. Los "family strips".

2.5. La historieta de aventuras de los años treinta.

2.6. Las revistas infantiles y juveniles europeas: Hergé y Tintin.



2.7. Los años cuarenta y la influencia de la Segunda Guerra Mundial en el cómic.

2.8. Las revistas infantiles y juveniles en la España franquista: la historieta humorística.

2.9. Los años cincuenta y la censura.

2.10. El tebeo de aventuras en España.

2.11. La década de los sesenta. Apogeo del cómic de superhéroes norteamericano y aparición del cómic adulto europeo.

2.12. Años setenta y ochenta. Edad de oro del cómic europeo: las revistas periódicas.

2.13. El cómic de la Transición en España.

2.14. Los años noventa. Aparición y desarrollo del cómic independiente.

2.15. El cómic contemporáneo.

2.16. El \"manga\" japonés.

2.17. ¿Hacia dónde va el cómic? Perspectivas y tendencias.

9.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

GRAVETT, Paul, (2012) 1001 cómics que hay que leer antes de morir, Grijalbo,
GROENSTEEN, Thierry, (1999) Système de la bande dessinée, PUF,
GROENSTEEN, Thierry, (2011) Bande dessinée et narration, PUF,
GUIRAL, Antoni (Bajo la dirección de...), (2007-20013) Del tebeo al manga: una historia de los cómics, Panini Comics, (12 volúmenes)



Mc CLOUD, Scott, (2007) Entendiendo el cómic, Astiberri,
PEETERS, Benoît, (1998) Case, planche, récit, Casterman,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ALTARRIBA, Antonio, (2001) La España del Tebeo. La historieta española de 1940 a 2000, Espasa Calpe,
GARCÍA, Santiago, (2010) La novela gráfica, Astiberri,

10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas	CEa4 CEa9	35	0	35
Lecturas y recensiones	CGa3 CEb8	9	36	45
Exposiciones públicas	CGa3 CGa5 CGb8	5	0	5
Tutorías		5	0	5
Redacción de trabajos y pruebas de evaluación	CGa3 CEb8	0	60	60
Total		54	96	150

11. Sistemas de evaluación:

Los alumnos deberán leer, al menos, obligatoriamente una historieta cada semana, (procedente del fondo bibliográfico puesto a disposición por el profesor de la asignatura) y hacer una reseña de cada obra leída.

Igualmente cada alumno deberá hacer un trabajo individual que verse sobre un autor o una obra o conjunto de obras determinadas. Este trabajo será expuesto durante un tiempo aproximado de 15 minutos ante el resto de sus compañeros que le pedirán las aclaraciones necesarias y le formularán las preguntas que estimen convenientes.

Al final de curso habrá una prueba final de contenido teórico-práctico y que exigirá al alumno dotes de análisis y de capacidad relacional.



Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Reseñas semanales	30 %	30 %
Trabajo y exposición individual	30 %	30 %
Examen teórico-práctico	40 %	40 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

El alumnado que, por razones excepcionales, no pueda seguir los procedimientos ordinarios de evaluación continua podrá solicitar acogerse en su lugar a la "Evaluación Excepcional" (Reglamento de Evaluación de la UBU, art. 9). La solicitud, razonada y por escrito, se presentará al Decano/a del centro durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, constará de aquellas pruebas que considere el Departamento.

La evaluación excepcional consistirá en la elaboración de un trabajo teórico-práctico (30%), la resolución de un caso práctico (30%) y una prueba final (40%) a entregar/realizar en las fechas que se determinen. Será necesario obtener al menos un 5 sobre 10 en cada una de las pruebas para superar la asignatura.

En el caso del alumnado que participe en el programa Universitario Cantera, la calificación se determinará en función del desempeño de las tareas que le sean asignadas en el marco del programa.

12. Calendarios y horarios:

Por determinar

13. Idioma en que se imparte:

Español