



#### DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Grado/Máster en:</b>	Graduado/a en Bellas Artes por la Universidad de Málaga
<b>Centro:</b>	Facultad de Bellas Artes
<b>Asignatura:</b>	Ilustración y Comic
<b>Código:</b>	407
<b>Tipo:</b>	Optativa
<b>Materia:</b>	Artes plásticas
<b>Módulo:</b>	Producción artística.
<b>Experimentalidad:</b>	72 % teórica y 28 % práctica
<b>Idioma en el que se imparte:</b>	Español
<b>Curso:</b>	4
<b>Semestre:</b>	1
<b>Nº Créditos</b>	6
<b>Nº Horas de dedicación del estudiante:</b>	150
<b>Nº Horas presenciales:</b>	60
<b>Tamaño del Grupo Grande:</b>	72
<b>Tamaño del Grupo Reducido:</b>	30
<b>Página web de la asignatura:</b>	

#### EQUIPO DOCENTE

**Departamento:** ARTE Y ARQUITECTURA

**Área:** DIBUJO (Arte)

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: CRISTINA PELAEZ NAVARRETE	pelaez@uma.es	952132783	Vicedecanato de Estudiantes y Movilidad - FAC. BELLAS ARTES	

#### RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

Para cursar esta asignatura es recomendable tener nociones básicas de dibujo, capacidad de observación y de trabajo intenso, motivación para el estudio, interés, creatividad y curiosidad.

#### CONTEXTO

A través de la asignatura de Ilustración y cómic se pretende introducir al alumnado en el conocimiento de estas dos disciplinas, tan distintas pero, cuyos nexos en común: el dibujo, su relación histórica con las artes gráficas, su relación actual con el mundo digital o su secuencialidad narrativa; ha hecho posible que se impartan juntas.

Ambas disciplinas se encuentran a caballo entre el arte y el diseño gráfico y su conocimiento y dominio abre puertas a gran variedad de opciones laborales. Durante las 150 horas de la asignatura el alumnado se sumergirá en el mundo de la ilustración y el cómic, conocerá géneros, técnicas, historia y grandes artistas históricos y actuales.

Este curso vendrán profesionales invitados a clase especialistas en plegado de papel, en ilustración y en materiales específicos para ilustración y cómic. Además barajamos la posibilidad de visitar exposiciones de interés para la asignatura, en caso de que hubiera alguna programada que coincidiera en las fechas en que se imparte la asignatura

#### COMPETENCIAS

##### 1 Competencias generales y básicas.

- 1.1 Capacidad para aprender de forma crítica y autocrítica.
- 1.3 Capacidad para aplicar los conocimientos artísticos de cada módulo a los intereses de trabajo o vocación de los estudiantes de una forma profesional y disposición de las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro del ámbito de las Bellas Artes.
- 1.4 Capacidad para transmitir información (normalmente de carácter artístico), ideas, problemas y sus soluciones, de forma escrita u oral, a un público tanto especializado como no especializado.
- 1.6 Competencia para investigar desde el pensamiento creativo.
- 1.7 Capacidad para expresarse correctamente en lengua española tanto oralmente como por escrito, y en otras lenguas de relevancia en el ámbito artístico.
- 1.8 Capacidad para diseñar y planificar proyectos de carácter interdisciplinar y habilidades interpersonales.
- 1.9 Sensibilidad hacia los problemas socioculturales, medioambientales y relativos a la conservación del patrimonio cultural.

##### 2 Competencias específicas.

- 2.7 Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en el arte.

## 2 Competencias específicas.

- 2.8 Competencia para la aplicación de medios tecnológicos digitales en las practicas artisticas y el diseño grafico.
- 2.10 Capacidad de reflexión analítica y autocrítica sobre los propios proyectos artisticos.
- 2.11 Capacidad para idear y desarrollar proyectos artisticos a través de una metodología empirica.
- 2.12 Dominio de los métodos de producción y experimentación artisticos a partir de materiales y técnicas diversas.
- 2.13 Capacidad de contextualización de la obra artística en relación con la comprensión y valoración de los diferentes discursos del arte.
- 2.14 Competencia para gestionar, presentar de forma adecuada y difundir la producción artística.
- 2.15 Conocimiento de las instituciones culturales nacionales e internacionales, de los agentes artisticos y de su funcionamiento.
- 2.16 Capacidad para interrelacionar distintos medios en los procesos de creación artística y el diseño.
- 2.17 Capacidad para utilizar tecnologías fotograficas y videograficas en los lenguajes artisticos.
- 2.18 Capacidad para implementar técnicas mecánicas, electrónicas e interactivas.
- 2.19 Capacidad para la comprensión crítica de la dimensión performativa y de incidencia social del Arte.
- 2.24 Competencia para la experimentación e interrelación de los distintos procedimientos artisticos.
- 2.25 Capacidad para contextualizar el trabajo personal en relación a las últimas tendencias de la práctica del arte actual.
- 2.28 Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
- 2.29 Capacidad de reflexión analítica y crítica trabajando individualmente o en equipo.
- 2.30 Capacidad heurística para el desarrollo de estrategias de innovación artística.
- 2.31 Competencia para comunicar y presentar ideas y proyectos artisticos de forma adecuada.
- 2.32 Competencia para interrelacionar disciplinas y colaborar con profesionales de diferentes campos de conocimiento.

### CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

#### Ilustración

Ilustración: interpretación iconográfica del texto.

Proceso de la asignatura: Ilustración con técnicas tradicionales: lápiz, tinta, acuarela y gouache o con técnicas digitales, a elección del alumno o alumna.

Se darán a conocer los distintos tipos de ilustración: periodística, científica, publicitaria, literaria, etc.

Se enseñará a ilustrar teniendo en cuenta el público objetivo (adultos, y distintos niveles de infantil)

Introducción a la Historia de la ilustración: Ilustración medieval. Recorrido por la ilustración española contemporánea y actual. Grandes ilustradores actuales.

#### Cómic

Cómic: lenguaje gráfico-textual

Se trabajará:

Historia del cómic: cómic norteamericano, sudamericano, europeo, español y manga.

El proceso del cómic: Interpretación del guión, bocetos, dibujo, entintado, color y maquetación.

Tipos de cómic: cómic americano, europeo, línea clara, manga, tira cómica

#### Prácticas de ilustración

Ilustración periodística mediante la realización una tira cómica crítica o humorística

Ilustración científica (opcional) mediante la realización de una imagen científica

Ilustración literaria para adultos: mediante la lectura, análisis e investigación de un relato corto

Ilustración literaria juvenil: mediante la lectura, análisis e investigación de un relato o cuento.

Ilustración literaria infantil: a partir de la ejecución de un álbum de imágenes.

Se trabajará partiendo de un ejercicio titulado Las cajas de Resnik en el que se plantea la ilustración de un relato corto bajo unas condiciones restrictivas que nos pueden recordar a las limitaciones que nos encontramos en los soportes editoriales y digitales.

Continuamos con un ejercicio en el que aprendemos a seleccionar las secuencias adecuadas a ilustrar en función del número de imágenes, a introducir en éstas los elementos principales de la narración.

Seguidamente introduciremos el trabajo con story y con maqueta a partir de un relato complejo, para adultos o para público infantil que permita al alumnado abarcar un proyecto editorial en su globalidad.

Se introducirá además el trabajo de pop up y libros móviles.



### Prácticas de cómic

Avanzaremos en el lenguaje desde la narración comenzando con la narración dentro de una misma imagen: viñeta a partir de un guion real. Seguidamente trabajaremos con la narración en dos a seis viñetas (tira cómica) para avanzar seguidamente con el diseño de página e introducirnos con éste en la narración de una página completa. Acabaremos con una narración de tres páginas de cómic autobiográfico. Además introduciremos el trabajo con personajes existentes (licencias).

Dentro de estos ejercicios se aprenderá además:

Interpretación práctica de un guión, diseño de personajes, bocetos, encuadres, entintado, color e iluminación y maquetación.

### Proyecto

Diseño de un proyecto a elegir entre ilustración y cómic según los gustos y tendencias profesionales de cada alumno y alumna.

Se contempla la posibilidad de que profesionales relacionados con los contenidos puedan realizar una actividad formativa. Así mismo, se pueden organizar viajes formativos en concurrencia con eventos relacionados con estos contenidos.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

### Actividades presenciales

#### Actividades expositivas

Lección magistral

#### Actividades prácticas en instalaciones específicas

Prácticas en talleres

#### Seminarios/ Talleres de estudio, revisión, debate, etc.

Exposición de trabajos

### Actividades no presenciales

#### Actividades de documentación

Búsqueda bibliográfica/documental

#### Actividades prácticas

Desarrollo y evaluación de proyectos

Otras actividades prácticas no presenciales

## ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

### Actividades de evaluación no presenciales

#### Actividades de evaluación de la asignatura con participación alumnos

Cuestionario/encuesta

### Actividades de evaluación presenciales

#### Actividades de evaluación del estudiante

Realización de trabajos y/o proyectos

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Resulta complicado abarcar en tan poco tiempo tanta información teórica y práctica pues ambas disciplinas, ilustración y cómic, son extensas y necesitarían de cursos completos de especialización, por lo que, lo que ofrece esta universidad es la posibilidad de introducirse en el universo de ambas disciplinas, mostrar el abanico de técnicas y especialidades que utilizan y acercarles una muestra de lo que se ha realizado hasta la fecha; para que el alumnado tenga el suficiente perspectiva para considerar a una de ellas o a ambas, su opción de futuro profesional.

El alumnado deberá tener presentados todos los ejercicios para aprobar

La asistencia a clase es fundamental para la corrección de los ejercicios durante su proceso, por lo que será indispensable que los y las estudiantes inicien y desarrollen los ejercicios en clase.

Los ejercicios deberán tener un acabado profesional deberán quedar terminados perfectamente en horario presencial o no presencial.

Se espera una evolución artística y técnica a lo largo del curso en los procesos de dibujo y color.

En ilustración: capacidad interpretativa o traductora del texto en imágenes.

En ilustración: capacidad narrativa de la imagen así como adquirir un nivel de capacidad alto en la secuencialización visual de la narración y en el enfoque global de la narración secuencial.

En ilustración: saber adaptar el lenguaje visual a la edad del lector al que va dirigida la imagen.

En cómic: adecuar la narración al género (una imagen, tira cómica, media página, página, ...), dominar tanto el ritmo narrativo como el dramatismo, conocer y saber aplicar elementos propios del lenguaje del cómic y de otros lenguajes secuenciales.



Se tendrá en cuenta además:

Las aportaciones del alumnado, mediante entradas en la wikipedia del campus virtual o mediante intervenciones en clase, que beneficiarán a los compañeros y a la propia asignatura.

#### PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Primera ordinaria:

Se debe cubrir el 80% de asistencia.

Para el alumno matriculado a tiempo completo, es obligatoria un 80% de asistencia para ser evaluado de forma continua. Sin embargo, para el alumno matriculado a tiempo parcial, necesita un 70% de asistencia para ser evaluado de forma continua. Eso sí, este tipo de alumno será también evaluado usando los mismos métodos y sistemas que los utilizados para el tipo de alumno de tiempo completo.

La asistencia a clases implica el 10% de la calificación total.

Los ejercicios prácticos realizados en clase y fuera de clase puntuarán el 80% de la calificación total. Para llevar a cabo estos ejercicios los alumnos deberán asimilar los contenidos teóricos que se encuentran en el campus virtual y que se imparten en clase.

Proyecto final puntuará el 10% de la calificación total.

Segunda ordinaria, extraordinaria de fin de estudios y extraordinaria de repetidores

Deberán realizar los mismos ejercicios prácticos que se exigen para la convocatoria primera ordinaria. Los ejercicios prácticos realizados puntuarán el 80% de la calificación total. También deberán entregar un proyecto que puntuará el 20% de la calificación total. Para hacer los ejercicios deberá asimilar los contenidos teóricos a los que puede acceder a través del campus virtual

#### BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

##### Básica

, Jesús (2000). De la historieta y su uso: 1873-2000

Alary, Viviane (ed) (2002). Historietas, comics y tebeos españoles . Presses Universitaires du Mirail: Hespérides

Altarriba, Antonio y Remesar, Antoni (1987). Comicsarias: Ensayo sobre una década de historieta española

Altarriba, Antonio (2001). La España del Tebeo: La historieta española de 1940 a 2000 . Espasa Calpe, Madrid.

Dopico, Pablo (2005). El cómic underground español, 1970-1980 . Ediciones Cátedra, Madrid.

Guiral, Antoni (2004). Cuando los cómics se llamaban tebeos. La escuela Bruguera (1945-1963) , Ediciones El

Lladó Pol, Francesca (2001). Los Comics de la Transición , Ediciones Glénat.

Martín, Antonio (2000). Los inventores del cómic español. 1873-1900 . Editorial Planeta DeAgostini, Barcelona.

Martín Martínez, Antonio (02/1968). «Apuntes para una historia de los tebeos III. Tiempos heroicos del tebeo

Martín Martínez, Antonio (1978). Historia del Cómic español 1875-1939 . Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

Martínez Peñaranda, Enrique (2004). Vázquez (El dibujante y su leyenda) . Ediciones Sinsentido, Madrid.

Merino, Ana (2003) El cómic hispánico . Cátedra, Madrid.

Moix, Terenci (2007). Historia social del cómic . Ediciones B, Barcelona. ISBN: 978-84-02-42030-5 Depósito

Porcel, Pedro (2002). Clásicos en Jauja. La historia del tebeo valenciano . Edicions de Ponent.

Ramírez, Juan Antonio (1975). El "comic" femenino en España. Arte sub y anulación . Editorial Cuadernos para el Diálogo, Madrid. Colección Divulgación universitaria, Arte y literatura, número 78. Depósito Legal: M. 8.752 - 1975 ISBN: 84-229-0177-3.

Ramírez, Juan Antonio (1975). La historieta cómica de postguerra . Editorial Cuadernos para el diálogo, Madrid.

Roca, Paco (2010), El invierno del dibujante . Astiberri Ediciones, Bilbao.

Vázquez de Parga, Salvador (1980). Los comics del franquismo . Editorial Planeta, Barcelona.

#### DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

##### ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prácticas en talleres	30	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exposición de trabajos	15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL 60**

##### ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
Desarrollo y evaluación de proyectos	20
Otras actividades prácticas no presenciales	45
Búsqueda bibliográfica/documental	10

**TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL 75**



**TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN**

Horas

Grupo grande Grupos reducidos

**TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE**

150

