



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

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

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	Vicedecanatos de Infraestructuras y Movilidad - FAC. BELLAS ARTES	Todo el curso: Martes 08:30 - 14:30

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.

- 2.8 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 empírica.
- 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 (2001). La España del Tebeo: La historieta española de 1940 a 2000 . Espasa Calpe, Madrid.
- Altarriba, Antonio y Remesar, Antoni (1987). Comicsarias: Ensayo sobre una década de historieta española
- 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 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.
- Martín, Antonio (2000). Los inventores del cómic español. 1873-1900 . Editorial Planeta DeAgostini, 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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exposición de trabajos	15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prácticas en talleres	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL	60		

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
Búsqueda bibliográfica/documental	10
Otras actividades prácticas no presenciales	45
Desarrollo y evaluación de proyectos	20
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	75

TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN 15

TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE

ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Escenario A, docencia bimodal:

Las clases de contenido teórico serán realizadas a través de plataforma de conexión telemática síncrona, tipo Google meet, Microsoft temas, etc. En ellas participará todo el grupo a distancia.

Las clases de contenido experimental o práctico serán realizadas mediante sesiones presenciales en los espacios y aulas



especificados. El grupo de alumnos se dividirá en dos subgrupos, asistiendo a las clases de manera alterna para garantizar tanto el distanciamiento interpersonal como no sobrepasar el aforo de los talleres. Cuando el subgrupo A esté en clase presencialmente, el subgrupo B permanecerá a distancia conectado sincronamente mediante las plataformas online antes indicadas.

Escenario B. docencia totalmente virtual:

Todas las sesiones de la asignatura de docencia asistida por el profesor regladas serán no presenciales y se realizarán mediante conexión síncrona y telemática.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

El procedimiento de evaluación no va a variar por la crisis del COVID 19.

CONTENIDOS

No será necesaria la reorganización de los contenidos.

TUTORÍAS

Se tenderá siempre que sea posible a que la interacción con los/las estudiantes sea virtual.