



## FICHA IDENTIFICATIVA

### DATOS DE LA ASIGNATURA

**Código:** 36604

**Nombre:** Teoría de cómic: formas y tendencias

**Ciclo:** Grado

**Créditos ECTS:** 4,5

**Curso académico:** 2026-27

### TITULACIONES

| Titulación                               | Centro                                         | Curso | Periodo             |
|------------------------------------------|------------------------------------------------|-------|---------------------|
| 1333 - Grado en Comunicación Audiovisual | Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació | 3     | Primer cuatrimestre |

### MATERIAS

| Titulación                               | Materia                                      | Carácter |
|------------------------------------------|----------------------------------------------|----------|
| 1333 - Grado en Comunicación Audiovisual | Complementos formativos de carácter optativo | OPTATIVA |

### COORDINACIÓN

GUARDIA CALVO ISADORA

## RESUMEN

Teoría de Cómic: Formas y Tendencias es una asignatura optativa del Grado en Comunicación Audiovisual.

Estudio del cómic considerado como género comunicativo tanto en sus facetas específicas (imagen, guion, secuencialidad, puesta en escena, personajes) como en sus relaciones concretas con sus contextos culturales y sociales. Revisión histórica de los antecedentes del cómic como modo de expresión autónoma y completa, componentes narrativos del cómic como sistema de comunicación, la tira de prensa diaria, la página dominical, la revista antológica, el comic-book, el cuadernillo, el tomo y la novela gráfica. Análisis del trabajo realizado por una selección de autores y autoras imprescindibles y la evolución del cómic en los países más significativos del planeta. Revisión y análisis de los géneros más significativos de la historia del cómic. Selección de obras fundamentales que debe leer el alumnado a lo largo del curso.

## 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 contemplan otros tipos de requisitos.

## COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### 1333 - Grado en Comunicación Audiovisual

Capacidad para actuar defendiendo una cultura de la paz y respetando los derechos fundamentales en los procesos de la comunicación, en concreto la igualdad entre mujeres y hombres en todos los tratamientos informativos, interpretativos, signícos, dialógicos y opinativos de la comunicación.

Capacidad para desarrollar un trabajo personal, sea de creación o de investigación, poniendo en práctica las competencias adquiridas. Saber plantear y asumir la responsabilidad de un proyecto propio, aunque bajo la orientación del tutor.

Capacidad para experimentar e innovar mediante el conocimiento y el uso de métodos y técnicas aplicados.

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Que los estudiantes manifiesten respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto por los derechos humanos.

Que los estudiantes sean capaces de trabajar en equipo, de comunicar las propias ideas y de integrarse en proyectos comunes destinados a la obtención de resultados.

## DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

### 1. Introducción a la historia del cómic: pioneros y pioneras

El tema 1 aborda la introducción a la asignatura, desde los primeros prototipos en prensa hasta las incipientes publicaciones. Se identifican autores y autoras pioneras en el cómic.

### 2. El lenguaje del cómic: narrativa y estilo. La arquitectura de la página

El tema 2 aborda el lenguaje del cómic en sus semejanzas y diferencias con otros lenguajes artísticos: cine, pintura, literatura. Se realiza un análisis en profundidad de teóricos y teóricas de la narración en el cómic y cómo se ha desarrollado dicho lenguaje a lo largo de los s XX y XXI.

### 3. El cómic norteamericano de principios de siglo XX

El tema 3 aborda de manera específica la producción de viñetas, tiras y páginas dominicales en los



principales medios de comunicación norteamericanos de inicios de s. XX. Se atiende a la evolución del cómic en EEUU como medio expresivo y artístico.

#### **4. Los géneros en el cómic: de superhéroes al underground**

El tema 4 hace un recorrido por los diferentes géneros del cómic muy vinculados a su producción de origen: cómic de aventuras, policiaco, bélico, superhéroes, cómic belga, cómic underground y político, cómic de terror.

#### **5. El cómic europeo**

El tema 5 se concentra en atender a la producción artística del cómic en Europa desde el s. XIX hasta la actualidad, pasando por las autoras y autores principales.

#### **6. El cómic en Japón**

El tema 6 aborda la producción del cómic en Japón: tradición, cultura y estilos y géneros en el manga.

#### **7. Cómic y feminismo**

El tema 7 aborda la representación de la mujer en la producción de cómic, básicamente marcada por una gran cantidad de autores y lectores masculinos. Desde los orígenes hasta la actualidad, el tema recorre la trayectoria de los cuerpos y los roles patriarcales. Se identificarán autoras y analizarán obras que permiten una resignificación de dichos roles.

#### **8. La novela gráfica contemporánea en España**

El tema 8 atiende a las nuevas formas del cómic contemporáneo, principalmente en el caso español: nuevas autoras, relaciones entre cómic y realidad y memoria.

### **Resultados de aprendizaje**

Estos contenidos se plasmarán en los siguientes resultados de aprendizaje:

- Desarrollar un trabajo creativo o de investigación.
- Analizar la relevancia de la creatividad de las imágenes.
- Escribir textos adaptados al medio.
- Escribir escaletas adaptadas al medio.
- Escribir guiones adaptados al medio.
- Aplicar recursos y procedimientos de ideación gráfica

**VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)****ACTIVIDADES PRESENCIALES**

| Actividad          | Horas        |
|--------------------|--------------|
| Teoría             | 45,00        |
| <b>Total horas</b> | <b>45,00</b> |

**ACTIVIDADES NO PRESENCIALES**

| Actividad                                       | Horas        |
|-------------------------------------------------|--------------|
| Asistencia a otras actividades                  | 7,50         |
| Elaboración de trabajos individuales o en grupo | 50,00        |
| Estudio y trabajo autónomo                      | 10,00        |
| Preparación de clases                           | 0,00         |
| Preparación de actividades de evaluación        | 0,00         |
| Resolución de casos prácticos                   | 0,00         |
| <b>Total horas</b>                              | <b>67,50</b> |

**METODOLOGÍA DOCENTE****Actividades presenciales**

La docencia presencial seguirá las siguientes metodologías:

- **Lección magistral:** el profesorado expondrá en el aula los contenidos teóricos propuestos en los contenidos de la asignatura mediante recursos bibliográficos y visuales.
- **Exposición en aula y trabajos por grupos:** el alumnado expondrá trabajos grupales de carácter creativo desarrollados en el aula.
- **Estudio y análisis de casos:** El alumnado expondrá en aula trabajos de investigación propios sobre obras y autores y autoras relacionados con los contenidos de la asignatura.

**Actividades no presenciales**

El alumnado desarrollará las siguientes actividades no presenciales:



- **Estudio y trabajo autónomo:** Actividades de carácter autónomo que incluyen: consulta, tutorías y estudios bibliográficos.
- **Elaboración de trabajos tanto individuales como grupales:** Preparación de la exposición individual y de grupo.
- **Asistencia a otras actividades:** Actividades de carácter cultural como visita a exposiciones sobre Cómic.

### Innovación educativa

Esta asignatura se adscribe al proyecto de innovación educativa "#ElMur. Memoria y multi-telling" y sigue las actividades aprobadas al respecto por el Servicio de Formación Permanente e Innovación Educativa (SFPIE) con los objetivos de:

- 1) Difundir conocimiento y competencias sobre memoria democrática en el alumnado;
- 2) Elaborar materiales audiovisuales y multimedia sobre memoria democrática;
- 3) Crear espacios de encuentro y experiencias desde la transversalidad y diferentes áreas de conocimiento.

### Objetivos de Desarrollo Sostenible

Esta asignatura tiene en cuenta especialmente los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible:

- **ODS 4, Educación de calidad.** Meta 7, que el alumnado adquiera los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural, y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible.
- **ODS 5, Igualdad de género.** Meta 1, poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y las niñas en todo el mundo.

## EVALUACIÓN

El sistema general de calificaciones seguirá el Reglamento de evaluación y calificación de la Universitat de València para títulos de grado y máster, aprobado por el Consell de Govern el 30 de mayo de 2017 (ACGUV 108/2017).



### Evaluación en la primera convocatoria

- **Prueba escrita final (60%).** La prueba escrita final consistirá en un trabajo individual de investigación sobre algunos de los aspectos vistos en los contenidos de la asignatura. Se adecuará a las instrucciones especificadas por el profesorado. Es recuperable en segunda convocatoria.
- **Presentación de esquemas, resúmenes y textos propuestos (40%).** Es recuperable en segunda convocatoria. La presentación de esquemas, resúmenes y textos propuestos consistirá en el trabajo grupal de carácter exploratorio, creativo y procesual sobre la creación de una obra de cómic. Constará de esbozos, guiones, esquemas y textos que permitan desarrollar la obra. Se valorará principalmente el proceso de trabajo por encima de la obra final.

Es necesario obtener un 5 sobre 10 en ambas pruebas para superar la asignatura.

### Evaluación en la segunda convocatoria

La evaluación en segunda convocatoria mantendrá, si fuera el caso, las calificaciones obtenidas en los bloques aprobados en la primera. La evaluación de los bloques suspendidos o no presentados se realizará del siguiente modo:

- **Prueba escrita final (60%).** La prueba escrita final consistirá en un trabajo individual de investigación sobre algunos de los aspectos vistos en los contenidos de la asignatura. Se adecuará a las instrucciones especificadas por el profesorado.
- **Presentación de esquemas, resúmenes y textos propuestos (40%).** La presentación de esquemas, resúmenes y textos propuestos consistirá en el trabajo individual de carácter exploratorio, creativo y procesual sobre la creación de una obra de cómic. Constará de esbozos, guiones, esquemas y textos que permitan desarrollar la obra. Se valorará principalmente el proceso de trabajo por encima de la obra final.

Es necesario obtener un 5 sobre 10 en ambas pruebas para superar la asignatura.

### Observaciones

- Tanto en el examen como en el resto de pruebas, ejercicios o trabajos escritos se exigirá corrección ortográfica y gramatical. Cada falta comportará una reducción de la calificación obtenida, que puede llegar hasta el suspenso.



- En el caso de comprobarse plagio en un trabajo de evaluación, este se podrá puntuar con la calificación numérica de cero, con independencia del procedimiento disciplinario que se pueda incoar y, si procede, de la sanción que sea procedente de acuerdo con la legislación vigente.
- La honestidad intelectual es vital en las comunidades académicas y para la justa evaluación del trabajo del estudiantado. Todos los trabajos presentados en este curso han de ser de autoría original. No se admitirán trabajos en los que se haga uso de colaboración fraudulenta según el "Protocolo de actuación ante prácticas fraudulentas de la Universitat de València" aprobado por el Consell de Govern de 14 de julio de 2020. ACGUV 123/2020. La utilización de herramientas de inteligencia artificial se adecuará a lo dispuesto en la "Guía de actuación para el uso responsable de la inteligencia artificial (IA) en las actividades docentes y de evaluación en la Universitat de València" o normativa que la sustituya.

## BIBLIOGRAFÍA

### Referencias básicas

- EISNER, Will (1988): *El cómic y el arte secuencial*. Norma Editorial, Barcelona
- EISNER, Will (1988): *La narración gráfica*. Norma Editorial, Barcelona
- McCLOUD, Scott (2008): *Entender el cómic: el arte invisible*. Astiberri, Bilbao
- McCLOUD, Scout (2001): *La revolución de los Comics*. Norma Editorial, Barcelona

### Referencias complementarias

- BORDES, Enrique (2017): *Cómic: arquitectura narrativa*, Cátedra, Madrid.
- FRANC, Isabel (ed). (2017). *Las humoristas. Ensayo poco serio sobre mujeres y humor*, Barcelona: Icaria.
- MCCAUSLAND, Elisa (2017): *Wonder Woman, el feminismo como Superpoder*. Errata Naturae, Cantabria
- MACCAUSLAND, Elisa y SALGADO, Diego (2024): *Viñetaria. Historia Universal de las Autoras de Cómic*. Cátedra, Madrid.
- VILA, Marika. (2024). *Desokupar el cuerpo. Las voces de las autoras en el cómic español*, Madrid: Ediciones Marmotilla.