



Programas Año Académico 2016

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUYO SEDE SAN LUIS

Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales

Programa de Estudio de la Asignatura optativa Historieta e Ilustración correspondiente a la carrera de Diseño en Comunicación Visual correspondiente al ciclo lectivo 2016, 1º cuatrimestre.

Profesor/a a Cargo: Mag. Martín Alejandro Salinas

Código de Asignatura: 1706

PROGRAMA DE Historieta y Caricatura
Código: 1706



A. Contenidos Mínimos del Plan de Estudios, según Res HCSUCC y Res ME

El sistema de producción de cómics. Los géneros. Los métodos del guión para cómics. La idea o plot y el guión propiamente dicho. El texto de apoyo. Pautas básicas para contar una historia gráfica. La estructura de la página y las viñetas. Introducción al story board. El dibujo. La figura humana y la figura superheroica. El entintado. Pautas básicas del coloreado digital. Las tiras diarias para periódicos. El análisis de los cómics. El surgimiento de los cómics. Contexto económico y social. El nacimiento de los superhéroes. El desarrollo del medio y su importancia durante la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría. Las edades de Oro, Plata, Bronce y Hierro. La historieta en la Argentina: etapas, desarrollo y obstáculos. La relación del comic con otros medios y su situación actual. Los mitos y las fábulas. Los autores principales. Los dibujantes principales.

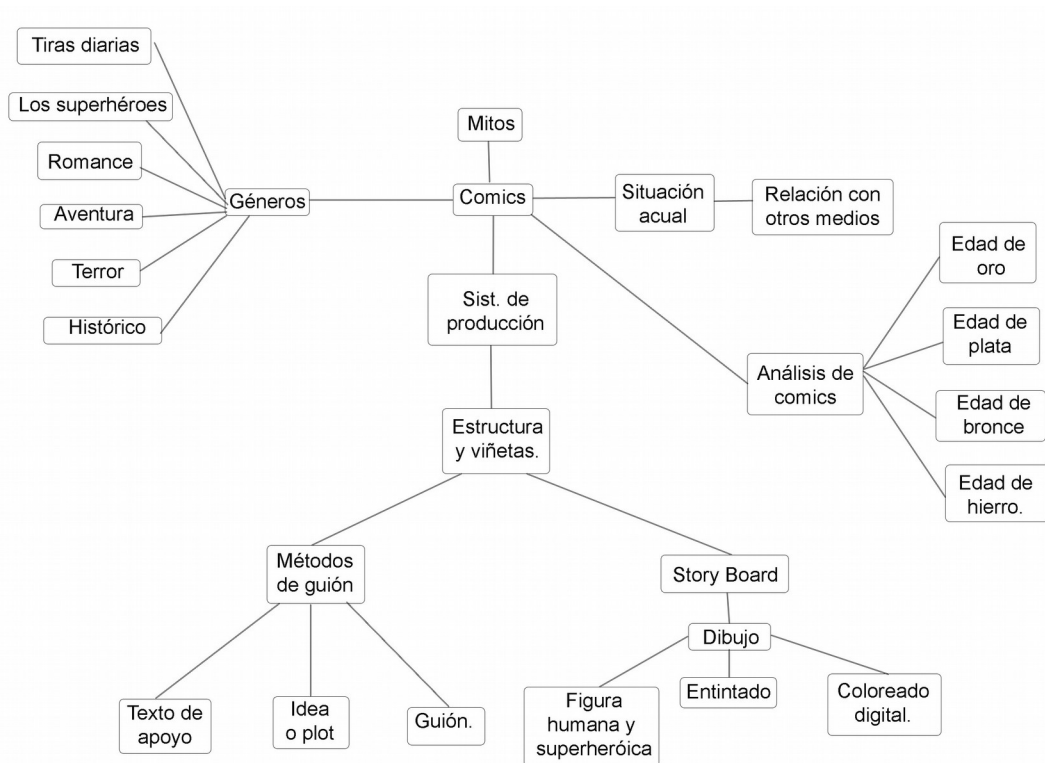
B. Marco de referencia y el esquema del programa

-Esquema:

La materia se cursará una vez por semana, tendrá carácter de taller, y en ella se brindarán al alumno las herramientas principales para la creación de cómics, además de dictarse los principios teóricos fundamentales para analizarlos y entender su



ideología. Todas las clases tendrán un módulo teórico orientado al análisis y otro práctico, destinado a la elaboración de guiones, el dibujo y la creación de historietas.



- Correlatividades: Taller V

-Objetivo del Programa:

- Otorgarle y permitirle al alumno que desarrolle las herramientas principales para la creación de los cómics, como las técnicas de escritura de los guiones para este medio y también las principales técnicas de dibujo, entintado y coloreado digital.



Programas Año Académico 2016

- Abordar el surgimiento del género y sus desarrollos principales a lo largo de su historia, relacionando la situación histórica y social del medio en el que surgen estos productos de la industria cultural.

C. Unidades didácticas:

Unidad I: El dibujo de los cómics. La figura humana y la figura superheroica. El lenguaje de los cómics. Perspectivas y puntos de fuga. Los elementos básicos y necesarios para contar una historia gráfica. El dibujo a lápiz. Las técnicas de entintado. Las reglas básicas del coloreado digital. La creación de historietas.

Unidad II: Los elementos principales de un cómic. La división del trabajo en la creación de historietas. La elaboración de un guión para cómic. El método argentino-europeo. El método DC. El método Marvel. El método Inglés. El método Kurtzman-Giffen. Las tiras diarias para periódicos. Introducción al story board.

Unidad III: El surgimiento de los cómics. Su relación con la gran depresión del 29. El auge del cómic de superhéroes. La Segunda Guerra Mundial. La Guerra Fría. La edad de Oro del cómic. La edad de Plata. La edad de Bronce. La edad de Hierro. Los géneros. Principales categorías de análisis. La realidad actual y la relación de las historietas con otros medios. Los principales autores y dibujantes.

Unidad IV: La historieta en Argentina. El humor gráfico y el humor político: El Mosquito, Viruta y Chicharrón y Caras y Caretas. Las revistas infantiles. Las tiras diarias. Isidoro y Patoruzú. La edad de la madurez: El Eternauta: una mirada al futuro. Editorial Columba y sus aventureros: El Tony, Nippur y Giglamesh. Oesterheld y Pratt. Hora Cero. Segunda mitad del siglo XX: crisis y reinención del género.



Programas Año Académico 2016

D. Esquema temporal del dictado de contenidos, evaluaciones y otras actividades de cátedra

Contenidos - Evaluaciones - Actividades	SEMANAS														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Unidad N°1	-	-	-												
	-	X													
Practico N 1		-													
			-												
				-	-										
Practico N 2				-	X										
					-										
					-										
Unidad N°2					-										
					-										
						-	-								
Practico N 3						-	X								
							-								
Clases de Revisión						-	-								
Examen Parcial								X							
Entrega de Notas									-						
									-	-					
Practico N 4									-	X					
									-						
Unidad N° 3										-					
											-	-			
											-				
												-			
Practico N 5											X		-		



Programas Año Académico 2016

momentos. Este proyecto puede ser literal o sugerente. Está permitido dejar que el lector llene los blancos. Este proyecto debe contener al menos 5 imágenes o más.

Flipbook

Proyecto 3: Deben dibujar de 100 a 200 imágenes en un block de notas (de los amarillos tipo post-in). Pueden usar dibujos o fotos y hacer una animación digital dependiendo el nivel de conocimiento previo de cada alumno.

Imaginación Cinematográfica

Proyecto 4: Lo más importante aquí es el ángulo de la cámara. Tomen una de sus películas favoritas y analicen su estructura visual. Elijan una escena donde ocurra una acción sin dialogo. Observen cómo el director los guió por la historia de manera atrapante visualmente. Aprópiense de una serie de imagenes/escenas y creen una historia secuencial en 2-D. Cambien el fondo y los personajes pero mantengan el ritmo visual y el formato del filme.

Comic grupal

Proyecto 5: Cada uno escribirá un guión para una historieta de una página y lo entregará al profesor. El profesor distribuirá los guiones de forma aleatoria y cada uno dibujará la historia de su compañero sin tener contacto con él. La idea es que los trabajos sean expuestos y criticados por todos los alumnos en la presentación.

La creación de una historieta completa

Proyecto Final: El cuatrimestre terminará con la creación de un comic individual. Cada uno tendrá que investigar, escribir un guión completo, realizar los sketches de los personajes,



Programas Año Académico 2016

diagramar las páginas, dibujarlas, entintarlas y hacer la rotulación correspondiente. La idea es que los trabajos sean expuestos fuera del ámbito de la cátedra. Deberá contener entre 4 y 6 páginas.

Material Necesario:

El alumno deberá contar con los siguientes materiales para trabajar en el taller:

Block de sketches.

Hojas tipo Cánson número 6 o 7 u opalina.

Variedad de lápices de dibujar (2H, HB, 2B, 4B, 8B)

Grafito (blando: 6B, 8B).

Goma de borrar de lápiz.

Caucho.

Lápiz de borrar.

Microfibras de distintos grosores (005, 0.1, 0.2, 0.3, 0.4, 0.5, etc.).

Lapiceras tipo Rotring o tinta china y pluma.

Lápices de colores.

Corrector.

Reglas y escuadras.

Cuter.

Cámara de fotos analógica o digital.

Goma de pegar en barra.

Block de notas amarillas (post-in).



Programas Año Académico 2016

F. Bibliografía

Bradford, W. Wright: “Comic Book Nation: The transformation of youth culture in America”, (John Hopkins University Press, Baltimore, Maryland, 2001).

Eco, Humberto: “Apocalípticos e Integrados”, traducido por Andrés Boglar, (Fábula, Editorial Lumen, Tusquets Editores, Barcelona, España, 1995).

Gubern, Roman: “El Lenguaje de los cómics”, (Editorial Península, Barcelona, 1979).

Hise, James Van: “The Superman files”, (The Borgo Press, San Bernardino, California, 1986).

Jurgens, Dan: “You can draw Marvel Characters” (DK Childrens, New York, Estados Unidos, 2006).

Les, Daniels: “DC Cómics: Sixty years of the world's favorite comic book heroes”, (Bulfinch Press book, Estados Unidos, 1995).

McCloud, Scott: “Understanding Comics: the invisible art” (Kitchen Sink Press, Princenton, Wisconsin, 1993).

Mila, Bongo: "Reading Comics: Language, culture, and the concept of Superhero in comic books", (Garland Publishing, New York, 2000).

Reynolds, Richard: “Super Heroes a Modern Mythology”, (Bt. Batsford Ltd., Londres, 1992).

Salinas, Martín: “Verdad, Justicia y el modo americano a través de visión de rayos-X”, (Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba, 2003).

Salinas, Martín: “Apuntes del curso de guión para cómics” dictado en Córdoba por Fernando Calvi. (Universidad Nacional de Córdoba, 2003).

Sasturain, Juan: “Breccia, el viejo”, (Ediciones Colihue, Buenos Aires, 2013).



Programas Año Académico 2016

Sasturain, Juan: “El domicilio de la aventura”, (Ediciones Colihue, Buenos Aires, 1993).

6. Actividad del Cuerpo docente de la cátedra

	Apellido	Nombres
Profesor Titular:	Salinas	Martín, Alejandro
Profesor Asociado:		
Profesor Adjunto:		
Jefe de Trabajos Prácticos:		
Ayudante Diplomado:		
Auxiliar Alumno Ad-honorem		


Reuniones de Cátedra.

Previas al examen y trabajos prácticos

Resumen del estado del arte de la especialidad.

Actividades científico técnicas en curso y planeadas durante el período.

A confirmar


Firma del Profesor a Cargo:
Aclaración de Firma: Mg. Salinas Martín
Alejandro
Fecha: 06/04/2016