

Prof. Juan Bautista Climent

Contacto:

juan.climent1@upr.edu

climentbautista@gmail.com



Universidad de Puerto Rico
Recinto de Rio Piedras
Facultad de Humanidades
Departamento de Bellas Artes
Programa de Artes Plásticas

Título del curso:

Producción de Cómic y Novela Gráfica

Codificación del Curso

Arte 3935

Número de horas/crédito

4.5 horas semanales de taller/3 créditos

Jueves: 8:30 PM a 12:50 PM

“De surgir alguna interrupción de las clases durante el semestre, se continuarán ofreciendo las mismas utilizando la modalidad a distancia o en línea para cumplir con el prontuario.”

Descripción del curso

Teoría básica sobre narrativa gráfica antes y durante la historia del cómic. El curso consiste en una práctica intensiva de narrativa gráfica (escritura y dibujo) para que el estudiante dé con la técnica y el tema adecuados para realizar un proyecto personal más amplio y estructurado. Investigación grupal de los cómics y las novelas gráficas que han sido coyunturales en la industria. Presentación de propuestas individuales y colectivas para desarrollar áreas de creatividad, imaginación e innovación. Se fomentará el estudio de la industria y estudios de mercado para publicación y venta de los productos realizados en el curso.

Objetivos

Al finalizar el curso el/la estudiante estará capacitado para:

1. Comprender los fundamentos de la narrativa gráfica desde los albores de la humanidad.

2. Recurrir a procesos creativos efectivos para desarrollar sus propios proyectos de cómic, historieta o novela gráfica.
3. Demostrar actitud positiva y creatividad al abordar estos temas y conocer su relevancia en el mundo actual.
4. Analizar aspectos culturales que determinaron el contenido y las historias contadas en las publicaciones.
5. Reconocer los estilos del dibujo y su relevancia en la efectividad de llevar un mensaje de manera efectiva.
6. Desarrollar historias y guiones que sean asertivos de acuerdo con la audiencia seleccionada, ya sean niños, jóvenes o adultos.
7. Identificar casos de publicaciones que han sido novedosas y exitosas a nivel local e internacional en comunidades de PR y proyecten otros países que han logrado transformaciones significativas.
8. Analizar aspectos técnicos y de estilo que sean pertinentes para el efecto que se quiere crear en la publicación.
9. Diseñar de manera efectiva las viñetas y las páginas de la publicación, incluyendo la portada y contraportada.
10. Elaborar planes de trabajo y planes de acción para desarrollar los cómics y/o novelas gráficas durante el curso.
11. Desarrollar presentaciones a personas clave en la industria a nivel local e internacional.

Metodología

1. Demostraciones de técnicas
2. Trabajo Individual en clases y tareas asignadas
3. Práctica constante de viñeta, dibujo y escritura automáticos
4. Estudio de referencias de narrativa gráfica en biblioteca
5. Lecturas antropológicas y filosóficas suplementarias
6. Autoevaluación mediante crítica grupales
7. Entrega Final.

Evaluación

1. Asistencia, trabajo y participación en clase 25%
2. Libretas de bocetos, proceso creativo y aprovechamiento de las lecturas vistas en clase 25%
3. Proyecto midterm: Microhistorieta (50% del total de midterm)
4. Proyecto final: Cómic (incompleto) con guion y storyboard finales (50% del segundo semestre)
5. La calificación final se obtendrá obteniendo el promedio de midterm y segunda mitad del semestre

†La política del Departamento de Bellas Artes con respecto a la asistencia a las clases de taller de la Sección de Artes Plásticas es la siguiente:

Los cursos se componen de un mínimo de 15 sesiones semestrales una por semana de 4:20 horas. Ya que una ausencia significa la pérdida de una semana de trabajo completa, la política con relación a las mismas es la siguiente:

- a. Con 3(tres) ausencias injustificadas a las sesiones requeridas el estudiante fracasa el curso y debe darse de baja u obtener una calificación final de F. Tres (3) ausencias equivalen al 20% de la totalidad del curso.
- b. Las tardanzas injustificadas de más de 15 minutos luego del comienzo de la sesión, se acumulan como fracciones de ausencias.
- c. La asistencia a las sesiones sin los materiales o la preparación requerida para la misma cuenta como una ausencia.
- d. Se aceptan únicamente excusas por escrito, No obstante, es prerrogativa del (la) profesor(a) del curso aceptarlas o no, luego de evaluar la validez de las mismas.
- e. Es obligatorio reponer todo trabajo incompleto, ya sea por ausencias justificadas o injustificadas. De no hacerse, a dicho trabajo se le otorga una calificación de 0 o F.
- f. En el caso de ausencias justificadas, de no reponerse el trabajo perdido, la ausencia cuenta como una injustificada aplicable al máximo de 3 mencionadas en el inciso a

Sistema de calificación:

Cuantificable: A (4)- B (3), C (2), D (1), F (0), W, F*, I – (con nota parcial)

Evaluación diferenciada a estudiantes con necesidades especiales.

Los estudiantes que reciban servicios de Rehabilitación Vocacional deben comunicarse con el (la) profesor(a) al inicio del semestre para planificar el acomodo razonable y equipo asistivo necesario conforme con las recomendaciones de la Oficina de Asuntos para las Personas con Impedimento (OAPI) del Decanato de Estudiantes. También aquellos estudiantes con necesidades especiales que requieren de algún tipo de asistencia o acomodo, deben comunicarse con el (la) profesor(a).

Bosquejo de Contenido, distribución del tiempo y modalidad

SESIÓN	FECHA Y HORAS	MODALIDAD
Introducción del curso Presentación y expectativas del curso	20 de enero 4.5 horas	Virtual

<p>La narración y el dibujo intrínsecos a la naturaleza humana</p> <p>Tarea: Presentar un referente de cómic o novela gráfica de interés personal Quiénes hayan hecho un cómic anteriormente, compartirlo (si gustan)</p>		
<p><u>Origen y esencia de la Narrativa Gráfica: No un entretenimiento, sino cuestión de Vida o Muerte</u></p> <p>Teórico: Narrativa gráfica prehistórica (origen del dibujo narrado y la narración dibujada) Dibujo y pensamiento simbólico El cerebro y el dibujo: dibujo racional y dibujo intuitivo</p> <p>Práctico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo rápido con monigotes. Referencia: El bueno de Cuttlas • Cadáver exquisito de viñetas lineal (dibujamos uno detrás de otro) • Cadáver exquisito de viñetas aleatorio (cada quien dibuja una viñeta, se juntan todas, y cada estudiante las configura de manera que narren una historia; después se añaden viñetas intermedias para cohesionarlas mejor) 	<p>27 de enero 4.5 horas</p>	<p>En línea</p>
<p><u>Narración como símbolo: Tiempo y eternidad</u></p> <p>Teórico: Concepto de mito y tiempo cíclico La narración en el tiempo cíclico La narración en el tiempo lineal-occidental</p> <p>Práctico:</p> <p>Escritura automática y dibujo automático como proceso creativo y método para desbloquearse.</p>	<p>3 de febrero 4.5 horas</p>	<p>Presencial (tentativamente)</p>

<p>Dibujo automática con viñetas</p> <p>Referente: Moebius, Kim Jung Gi</p>		
<p>La Viñeta y nuestro modo de leer y concebir el tiempo</p> <p>Teórico: Modos de leer, modos de ver el mundo. Referentes: Códices prehispánicos, pergaminos japoneses, y retablo medieval</p> <p>Práctico: Página básica de viñetas (3x3) Composición libre con viñetas</p> <p>Tarea: En parejas, uno dibuja lo que el otro escribe.</p>	<p>10 de febrero 4.5 horas</p>	<p>Presencial</p>
<p>El Héroe arquetípico de Joseph Campbell</p> <p>Teórico: El héroe o protagonista arquetípico en las mitologías clásicas. Diferencia entre el héroe tradicional y el superhéroe americanizado</p> <p>Práctico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de personaje: La narrativa determina al personaje, el personaje determina la narrativa • Inserción del personaje en viñetas 	<p>17 de febrero 4.5 horas</p>	<p>Presencial</p>
<p>Guion: Nociones básicas</p> <p>Teórico: Estructura y metodología para crear una historia</p> <p>Práctico: Lluvia de ideas y proceso para comenzar proyecto personal de comic o historieta corto</p>	<p>24 de febrero 4.5 horas</p>	<p>Presencial</p>
<p>Dibujo de viñeta y escritura con modelo en vivo</p> <p>Práctica de dibujo automático en viñetas con modelo</p>	<p>3 de marzo 4.5 horas</p>	<p>Presencial</p>

<p>en vivo</p> <p>Práctica de escritura automática a partir de las acciones del modelo. Intervenir con dibujos la escritura automática</p> <p>Requisito: Copiar esquemas de viñeta de un comic de nuestro interés en hojas en blanco. Sobre estas viñetas en blanco trabajaremos el dibujo con modelo</p>		
<p>Cómic y Collage</p> <p>El Collage como proceso creativo Referente: Eduardo del Río "Rius"</p> <p>Requisito: Revistas viejas y periódicos</p>	<p>10 de marzo 4.5 horas</p>	<p>Presencial</p>
<p>Producción de Microhistorieta</p> <p>Proyecto para "Casa Maelo" en colaboración con la clase multimedios de Maritere</p> <p>Guion+Viñeta</p>	<p>17 de marzo 4.5 horas</p>	<p>Presencial</p>
<p>Producción de Microhistorieta (trabajo final de midterm)</p> <p>Culminación de microhistorieta sobre Maelo.</p>	<p>24 de marzo 4.5 horas</p>	<p>Presencial</p>
<p>Producción de Proyecto Personal (trabajo final de midterm)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas, Referentes, Tema • Guion 	<p>31 de marzo 4.5 horas</p>	<p>Presencial</p>
<p>Producción de Proyecto Personal</p> <p>Bocetos de técnica Bocetos de diseño de personaje Bocetos de viñeta</p>	<p>7 de abril 4.5 horas</p>	<p>Presencial</p>

Producción de Proyecto Personal Desarrollo	21 de abril 4.5 horas	Presencial
Producción de Proyecto Personal Desarrollo	28 de abril 4.5 horas	Presencial
Producción de Proyecto Personal Entrega final	5 de mayo 4.5 horas	Presencial
TOTAL DE HORAS CONTACTO	67.5 horas	

Materiales para comenzar el curso:

- Libreta 18 x 24 in (papel newsprint)
- Libreta de papel de acuarela 14 x 17 (stretchmore, 140 lbs. recomendado)
- Tabla de madera para apoyar libreta (asegúrense de que en ella quepa una libreta 18 x 24 in)
- 3 Blinder Clips (clips negros grandes para sujetar libreta a la tabla)
- Libreta de bocetos portada dura, 14 x 17 in
- Libreta pequeña de bocetos, 5 x 8 1/2 ó más pequeña
- Bolígrafo bic (para escribir y para dibujar)
- Estilógrafos, micrón 0.05, 0.1, 0.3
- Lápiz Charcoal soft y medium
- Lápiz 4h, 2b, 6b, 8b
- Tinta china
- 2 pinceles redondos
- 1 pincel lengua de gato
- Tijeras
- Barra de pegamento
- Goma de borrar
- Navaja (para sacar punta a los lápices)

Bibliografía selecta (Sujeta a cambios y actualización periódica):

- Ades, Dawn, Fotomontaje, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2002.
- Ahrens, Lois, The Real Cost of Prisons Comix, PM Press, NY, 2008.
- Burns, Charles, Black Hole Pantheon; NY 2008.
- Chermeyoff, Ivan, Designing, Gaphis Inc., NY, 2003.
- Chute, Hillary, Feminist Graphic Art, Feminist Studies, Inc., University of Maryland, 2018.
- Collins, Judith, Techniques of Modern Art, Chartwell Books, NY 1983.
- Dunca, Randy, The Power of Comics: History, Form and Culture Bloomsbury Academic, NY 2009.
- Edwards Betty, Drawing on the Right Side of the Brain, J.P. Tharcher, Inc., Los Angeles, California, 1979.
- Eisner, Will, Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist (Will Eisner Instructional Books) W. W. Norton & Company, NY, 2008.
- Eisner, Will, Graphic Storytelling and Visual Narrative (Will Eisner Instructional Books) W. W. Norton & Company, NY, 2008.
- Flynn, Tony, The Folklore of Tomorrow- graphically engaging with narrative and myth, Wordwell, Ireland, 2019.
- Gravett, Paul, Graphic Novels, Collins Design, NY, 2005.
- Gravett, Paul, Manga, HarperDes, NY, 2004.
- Hear, Jeet, A Comics Studies Reader, University Press of Mississippi Jackson, 2009.
- Hillberry, J. D. Drawing Realistic textures in Pencil. North Light Books, 1999.
- LeClair, Charles. Color in Contemporary Painting. Watson-Guptill Publications: New York, 1997.
- Martinbrough, Shawn, How to Draw Noir Comics: The Art and Technique of Visual Storytelling, Watson-Guptill; NY, 2007.

- Mayer, Ralph. The Artist Handbook of Materials and Techniques. Fifth Revised Edition. Viking Press: New York, 1991.
- McCloud, Scott, Making Comics, Harper, NY, 2006.
- McCloud, Scott, Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form, William Morrow Paperbacks; 2000.
- Alan Moore, Alan Moore's Writing For Comics Volume 1, Avatar Press (June 23, 2003)
- O'Neil, Dennis, The DC Comics Guide to Writing Comics, Watson-Guptill; NY, 2001.
- Rial, Santiago, Surrealismo para principiantes, Era Naciente, Buenos Aires, 2004.
- Sheaks, Barclay. The Acrylics Book: materials and Techniques for Today's Artist, Watson_Guptill Publications: New York, 2000.
- Oil, Acrylic, Watercolor, Gouache, Soft Pastel, Pencil, and Ink. Watson-Guptill Publications: New York, 2002.
- Schmidt, Andy, The Insider's Guide To Creating Comics And Graphic Novels, Impact, NY 2009.
- Skoble, Aeon J., Illustrated Rand: Three Recent Graphic Novels, Penn State University Press, Pennsylvania, 2020.
- Smith, Ray. An Introduction to Acrylics. Dorling Kindersley: London, 1998
- Talbot, Bryan, Tale of One Bad Rat (2nd edition). Dark Horse Books, 2010.
- Tronsgard, Jordan, Drawing the Past, The Graphic Novel as Postmemory in Spain, University of North Carolina Romance Studies, North Carolina, 2017.
- Vollmar, Rob, A Conversation with Alan Moore. Board of Regents of the University of Oklahoma, Oklahoma, 2017.
- Wright, Bradford, Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America, Johns Hopkins University Press, 2003.

- Wright, Michael. An Introduction to Mixed Media. Dorling Kindersley: London, 1995.
- Recursos electrónicos:
- <http://inventors.about.com/od/cstartinventions/a/comics.htm>
- <http://www.thecomicbooks.com/old/Platinum.html>
- <http://cbldf.org/resources/history-of-comics-censorship/history-of-comics-censorship-part-1/>
- <http://www.comics.org/>
- http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_comics
- http://www.goodreads.com/list/show/8998.History_through_graphic_novels
- <http://www.storyturbo.com/fiction-graphic-novels-comics/overview-history/>
- <http://courseweb.lis.illinois.edu/~gray21/GraphicNovels/>
- <https://sites.google.com/site/graphicnovelsashistory/>

Diseñado y sometido inicialmente por el Profesor José Luis Vargas, intervenido por el Profesor Juan Bautista Climent en enero de 2022.

ACUERDOS

Producción de cómic y novela gráfica Arte 3935

Enero-Mayo 2021

A. ASISTENCIA

- Según el reglamento de la UPRRP, 3 ausencias injustificadas equivalen a un FAU, es decir, baja con F por ausencias.
- La excusa escrita debe entregarla tan pronto se incorpore a las clases.
- Cada ausencia injustificada equivale a un -5 de la nota de asistencia.
- Tres tardanzas (20 minutos tarde) equivale a 1 ausencia.

B. DESARROLLO DE CLASES Y PLAGIO

- Los trabajos deben presentarse para evaluación en la fecha designada para ese propósito.
- Todo trabajo que se entregue fuera de fecha tendrá devaluación en la puntuación total.
- Todo trabajo sin entregar al momento de calificar la evaluación final resultará automáticamente en F.
- Es responsabilidad de cada estudiante llevar control de los trabajos por entregar ante la profesora
- La programación está sujeta a cambios. De efectuarse un cambio en las entregas, el mismo será notificado con antelación.
- Sólo el profesor podrá hacer ajustes a la programación del curso y asignar nuevas fechas.
- Miembros de la comunidad académica, incluyendo estudiantes, que hurten deliberadamente las ideas, escritos, creaciones, trabajos (o cualquier otro formato) de otra persona u entidad sin reconocer su autoría o darle el debido crédito; o que cometan fraude haciendo pasar intencionalmente como suyas las ideas, escritos, creaciones, trabajos, o cualquier otro formato, de otros con el fin de lograr algún beneficio, cometen plagio. Otra forma de plagio es el auto plagio, es decir, la presentación de trabajos ya realizados previamente como nuevos.

C. ACOMODO RAZONABLE

- La Universidad de Puerto Rico, Campus Río Piedras (UPRRP) cuenta con una política de Acomodo Razonable.
- El Consejo de Educación Superior de Puerto Rico aprobó en noviembre de 2008 el nuevo Reglamento para el Otorgamiento de Licencias a Instituciones de Educación Superior en Puerto Rico mediante la Certificación CESPR 2008-215. En esta se establece que la institución tiene que demostrar que, “Tiene una política para proveer acomodo razonable a los estudiantes que así lo soliciten y para facilitar el acceso de los estudiantes con necesidades especiales a las instalaciones y actividades institucionales” artículo 51, seccion51.6m inciso k.
- Sin Acomodo razonable firmado, el profesor no está sujeto a tomar en cuenta su condición para efectos de desarrollo y calificación del curso.
- El Acomodo razonable **NO garantiza una buena calificación.**

D. SEGURIDAD Y USO DEL SALÓN DE DIBUJO

- **Se requiere vestimenta apropiada.**
- **SE REQUIEREN MASCARILLAS EN TODO MOMENTO**
- **DEBERAN RESPETAR LOS 3 PIES MÍNIMOS DE DISTANCIA**

- **Mantener orden y limpieza en las áreas.** Dejar su área limpia y ordenada. Cooperar con la limpieza y orden general.
- Para usar el taller fuera de horas de clase se requiere un permiso
- Vigilar por la seguridad de las pertenencias tanto suyas como las de los compañeros.

E. MODALIDAD REMOTA

- El estudiante tendrá que conectarse a la hora de la clase a través del portal UPR, o por otra plataforma de reunión en línea si así lo anuncia el profesor.
- Observando el derecho a la confidencialidad, no se grabarán las clases.
- En el caso de que el profesor grabe las demostraciones, las compartirá con los estudiantes a través de la plataforma o sus correos electrónicos institucionales.
- El publicar material grabado sin el consentimiento de las partes constituye un acto delictivo penalizado por el artículo 169 del Código Penal de Puerto Rico.
- Las demostraciones del profesor/a pueden grabarse por éste para consulta o referencia futura de los procesos, no obstante, el material es autoría del profesor y/o propiedad de la UPRRP, según sea el caso. No se puede republicar o compartir en otro foro fuera de la plataforma o medio utilizado por el profesor considerando los accesos que ofrece esta.
- Se requiere vestimenta apropiada para participar de las videoconferencias.

_____ **He leído las reglas aquí desglosadas y estoy de acuerdo con ellas.**

Nombre del estudiante

Firma

Prof. Juan Bautista Climent Palmer