



Escuela Universitaria  
de Diseño, Innovación  
y Tecnología

---

Planificación de la Docencia Universitaria  
Grado en Diseño Audiovisual e Ilustración

---

Guía Docente

Curso Académico 2022/2023

# HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN Y DEL COMIC

---

## Datos de identificación de la asignatura

### Código

1350012

### Curso

2º

### Semestre

1

### Créditos ECTS

6

### Tipo de Asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

### Modalidad/es de Enseñanza

Presencial

### Lengua Vehicular

Español

---

## Profesorado de la asignatura

### Profesor

Juan Carlos Gauli Pérez

### Datos de Contacto

[jcarlos.gauli@esne.es](mailto:jcarlos.gauli@esne.es)

### Tutorías Académicas

Consultar en el Campus Virtual el documento "Horarios de Tutorías - Grado en Diseño Audiovisual e Ilustración" que se harán públicas, en el portal del alumno.

## Requisitos previos

### Esenciales

Los propios del título.

### Aconsejables

Los propios del título.

---

## Sentido y aportaciones de la asignatura al plan de estudios

### Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a la rama de Arte y Humanidades y a la materia de Historia.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Esta es una asignatura transversal a todas las asignaturas del grado en la medida en que ahonda en los fundamentos estilísticos de la creación en Ilustración y el cómic. De forma más específica podemos establecer un paralelismo con las asignaturas de H<sup>a</sup> del Arte I e H<sup>a</sup> del Arte II, así como con Cómic y storyboard I

### Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la

## asignatura

Esta asignatura aporta bases de conocimiento esenciales para la construcción identitaria del creador audiovisual y el ilustrador. Se trata de una asignatura que ahonda en los fundamentos de la creación audiovisual y la ilustración. La asignatura aporta un conocimiento transversal al que el alumnado podrá acudir en cualquier momento.

---

## Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

### Competencias básicas

CG01, CG02, CG03, CG04, CG05, CG07, CB1, CB2, CB3, CB4, CB5.

### Competencias generales

CG01, CG02, CG03, CG04, CG05, CG07, CB1, CB2, CB3, CB4, CB5.

### Competencias transversales

CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CT06, CT07,CT08.

### Competencias específicas

CE02, CE09.

## Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

A la superación de esta asignatura el estudiante será capaz de:

- conocer los principales movimientos y tendencias artísticas en ilustración y comic desde sus orígenes hasta la actualidad.
- Conocer las principales creaciones y su autoría.
- Conocer las técnicas artísticas más importantes, su proceso y ejecución.
- Conocer la relación entre las creaciones y la historia de la sociedad y las ideas.
- Conocer los modelos de representación del cuerpo humano, de los objetos y de los paisajes.
- Conocer los aspectos icónicos, iconológicos, retóricos y simbólicos en las obras estudiadas.

La asignatura es un viaje a través de las creaciones gráficas y audiovisuales desde la Prehistoria a nuestros días, poniendo especial atención a los siglos XIX, XX y XXI

Dentro de las creaciones se analizarán fundamentalmente:

- 1) Ilustraciones
- 2) Cómic
- 3) Creaciones audiovisuales

Asimismo se analizarán los contextos históricos, las técnicas creativas y la función social.

---

## Contenidos / Temario / Unidades didácticas

### Breve descripción de los contenidos

- Los movimientos artísticos más relevantes durante ese periodo, su contexto social, las ideas, las obras más destacadas y sus autores y autoras.
- Los diferentes tipos de creaciones y su influencia en la sociedad, en el pensamiento y en las creaciones futuras.
- Fundamentos, técnicas, herramientas y procedimientos de las diferentes manifestaciones artísticas del dibujo y la ilustración: acuarela, pastel, gouache, óleo, lápices de colores, rotuladores, procedimientos digitales, técnicas mixtas, collages;
- Fundamentos, técnicas, herramientas y procedimientos de las diferentes manifestaciones artísticas del grabado y la impresión: xilografía, calcografía, litografía, serigrafía, offset, impresión digital, risografía;
- La ilustración y el cómic como reflejo y expresión de la sociedad.
- La ilustración y el cómic como medio de comunicación, persuasión y propaganda.
- La historia de la publicidad gráfica, desde sus orígenes en el siglo XIX hasta nuestros días.
- La historia de la Ilustración y el cómic como fuente de inspiración, documentación y referencias.

Los aspectos icónicos, retóricos, simbólicos e iconológicos en las creaciones gráficas.

## Temario desarrollado

### BLOQUE 1

- 1) Antecedentes históricos: De la Prehistoria a la Edad Media
- 2) Del Renacimiento al Neoclasicismo.
- 3) El nacimiento de la fotografía.

### BLOQUE 2

- 4) Los movimientos creativos de finales del siglo XIX: Arts & Crafts.
- 5) El nacimiento de la publicidad. El cartel y sus creadores y creadoras.
- 6) Vanguardias y creaciones gráficas: Cubismo y Futurismo.
- 7) Los movimientos formalistas

### BLOQUE 3

- 8) La Bauhaus
- 9) La propaganda: 1ª Guerra Mundial y 2ª Guerra Mundial
- 10) La aparición de las grandes agencias de publicidad.
- 11) El cartel y las industrias creativas. El cine y el teatro.

### BLOQUE 4

- 12) El cartel y el turismo. Las escuelas de postguerra.
- 13) Del movimiento Hippie al movimiento Punk. Música y diseño.
- 14) Las creaciones audiovisuales desde la II Guerra Mundial a nuestros días.
- 15) La creación en el último tercio del siglo XX. Del Underground a Internet.

### BLOQUE 5

- 16) El cómic: Nacimiento y desarrollo: EE.UU, Francia/Bélgica, Japón y España.
- 17) El cómic: la viñeta, la tira cómica, el cómic comercial, intelectual y la novela gráfica.
- 18) Las creaciones gráficas y audiovisuales en el siglo XXI.

# ESNE

Escuela Universitaria  
de Diseño, Innovación  
y Tecnología

## Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Período Temporal
1. BLOQUE 1	Septiembre-octubre
2. BLOQUE 2	Octubre-noviembre
3. BLOQUE 3	Noviembre-diciembre
3. BLOQUE 4	Diciembre-enero

## Actividades formativas

Aquí hay que indicar en forma tabulada lo que se formalizó en la Memoria de Grado. Por ejemplo:

Actividades Formativas	Horas de Actividad
Sesión teórica presencial	45
Trabajos o casos prácticos	10
Debates	5
Tutorías	10
Trabajo autónomo	76
Realización de examen final	4

# ESNE

Escuela Universitaria  
de Diseño, Innovación  
y Tecnología

---

## Metodologías docentes

- **Clase magistral presencial:** El profesor utiliza la exposición para la enseñanza de conceptos, teorías,... en el aula.
- **Aprendizaje basado en trabajos y/o casos prácticos:** El profesor propone trabajos o casos prácticos para que los estudiantes los analicen y resuelvan, aplicando los contenidos aprendidos.
- **Aprendizaje colaborativo a través del debate:** El profesor plantea temas para que los estudiantes debatan, aporten ideas o experiencias propongan soluciones y compartan conocimientos en el aula.
- **Tutorías.** El profesor resuelve las dudas sobre la asignatura.

---

## Sistemas de evaluación

### General

En la primera columna se indica **textualmente** lo que se ha hecho constar en la Memoria de Grado. En la última, un porcentaje dentro de la horquilla publicada en dicha memoria. En la central, hay que comentar de manera muy esquemática cómo se van a evaluar cada uno de los sistemas indicados (los detalles sobre ello serán desarrollados en apartados posteriores). Por ejemplo:

Sistema de Evaluación	Criterios de Evaluación	Ponderación sobre la Calificación Final
Examen final	Se valorará la resolución de las cuestiones y problemas planteados, junto con la forma de desarrollarlos.	50%

Evaluación de trabajos o casos prácticos	La consecución de los objetivos marcados para cada práctica individual o grupal propuesta.	40%
Participación en debates	Se tendrá en cuenta el interés que muestra el estudiante por la asignatura y sus contenidos, así como su actitud y capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo.	5%
Asistencia y participación en clase	Se tendrá en cuenta el interés que muestra el estudiante por la asignatura y sus contenidos, así como su actitud y capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo.	5%

## Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente corresponderá a la resolución de prácticas o a pruebas intermedias. Se destinará finalmente, el resto de la nota, a una prueba definitiva.

### Asistencia a Clase

- de, al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.

- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

## Entregas de Trabajos

- Todos los trabajos deberán estar entregados a través del campus virtual del alumno, ya sea los originales o digitalizados, en los formatos requeridos por el profesor, en el control correspondiente para ser evaluado, y siempre en los plazos establecidos por el profesorado de la asignatura. En caso contrario, constará como trabajo no entregado.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, tendrán una penalización del 20%. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.

## Evaluación en Convocatoria Ordinaria

- En ambas convocatorias, la calificación mínima para aprobar la asignatura es de 5 (cinco).
- El alumno aprobará la asignatura en convocatoria ordinaria por la evaluación de los trabajos realizados en clase y fuera de clase, teniéndose en cuenta la asistencia, la participación y el interés en el aula con un 10% de la nota. Se señala que además de este beneficio en la proporción de la nota, estas actitudes positivas redundan en el aprendizaje y evolución del alumno, que será igualmente valorado por el profesor.
- El trabajo realizado durante el curso deberá alcanzar el nivel mínimo exigible para satisfacer los objetivos que marca la asignatura.

## Evaluación en Convocatoria Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, el profesor podrá solicitar la realización o repetición de los trabajos suspendidos o no presentados, así como de un trabajo extra.
- En la evaluación extraordinaria, todos los trabajos serán realizados de forma individual. Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente corresponderá a la resolución de prácticas o pruebas intermedias. se destinará finalmente, el resto de la nota a una prueba definitiva. Cuando sea posible la presentación de prácticas del alumno será digital vía campus.

---

## Bibliografía / Webgrafía

## Bibliografía básica

- Doyle, S, Grove, J y Sherman, W.: History of Illustration. Bloomsbury Academic
- Guiral, T. (2014). Del Tebeo al Manga, una historia de los cómics. Panini Comics
- 
- 
- L MEGGS, P. B. (2015): Historia del Diseño Gráfico, RM Verlag, Barcelona.
- SATUÉ, E. (2012): El diseño gráfico. Desde los orígenes a nuestros días, Alianza, Madrid.
- Seddon, T. (2014): El diseño gráfico del siglo XX, Promopress, Barcelona.
- Satué, E. (2003): Los años del diseño, Turner, Madrid.
- AA. VV. (2000): Signos del siglo.100 años de Diseño Gráfico en España [cat.expo], Ministerio de Economía y Hacienda-Ministerio de Cultura. Madrid.
- AA.VV. (2009): Romper las reglas. Tipografía suiza en los turbulentos años ochenta, Campgrafic, Valencia.
- 

## Bibliografía complementaria –

- AICHER, O. (2007): El mundo como proyecto, Gustavo Gili, Barcelona.
- ARNHEIM, R. (1979): Arte y percepción visual, Alianza Forma, Madrid.
- BAIN, P. y SHAW, P. (2001): La letra gótica. Tipo e identidad nacional, Campgrafic, Valencia.
- BALTANÁS, J. (2004): Diseño e historia. Invariantes, Gustavo Gili, Barcelona.
- DONDIS, D.A. (2011): La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual, Gustavo Gili, Barcelona.
- DOPICO CASTRO, M. (2011): La evolución de los caracteres de palo seco, Campgrafic, Valencia.

- FRUTIGER, A. (2011): Signos, símbolos, marcas, señales, Gustavo Gili, Barcelona.
- GRAVET, PUAL (2013): Comics Art. Tate.
- GURTLER, A. (2006): Historia del periódico y su evolución tipográfica, Campgrafic, Valencia.
- ILIC, M y GLASER, M. (2006): Diseño de protesta, Gustavo Gili, Barcelona.
- JARDÍ, E. (2012): Pensar con imágenes, Gustavo Gili, Barcelona.
- JULIER, G. (2010): La Cultura del Diseño, Gustavo Gili, Barcelona.
- KLEIN, N. (2001): No logo. El poder de las marcas. Paidós. Barcelona.
- LECLANCHE-BOULE, C. (2005): Constructivismo en la URSS, Campgrafic, Valencia.
- LOXLEY, S.(2007): La historia secreta de las letras, Campgrafic, Valencia.
- LUPTON, E. -Ed.- (2012): Intuición, acción, creación. GraphicDesignThinking, Gustavo Gili, Barcelona.
- MARSACK, R. -Ed.- (2011): Ensayos sobre diseñadores influyentes de la AGI, Ediciones Infinito, Buenos Aires.
- MEIER, H.E. (2004): La evolución de la letra, Campgrafic, Valencia.
- MOSLEY, JAMES (2010): Sobre los orígenes de la tipografía moderna, Campgrafic, Valencia.
- MULLER BROCKMANNJ. (1988): Historia de la comunicación visual. Gustavo Gili, Barcelona.
- MUNARI, B. (2008): Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica, Gustavo Gili, Barcelona.
- NOVARESE, ALDO: (2009): El signo alfabético, Campgrafic, Valencia.  
14 esne.es
- PELTA, R. (2004), Diseñar hoy temas contemporáneos de diseño gráfico (1998-2003), Paidós, Barcelona.

- POYNOR, R. (2003): No más normas. Diseño gráfico y postmoderno, Gustavo Gili, Barcelona.
- SPARKE, P. (2011): Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad, Gustavo Gili, Barcelona.
- SWAN, A. (1992): Diseñográfico, Blume, Barcelona.
- TSCHICHOLD, J. (2003): La nueva tipografía, Campgrafic, Valencia.
- VVAA (2002): El abecé de la buena tipografía, Campgrafic, Valencia.
- WONG, W. (2011): Fundamentos del diseño, Gustavo Gili, Barcelona.

## Webgrafía

<https://archive.org/details/le-premier-siecle-de-la-bande-dessinee-britanni-que-par-philippe-dietrich-seulement-bd/page/n51/mode/2up>

---

## Observaciones

Este campo puede ser interesante en algunas guías para dar indicaciones concretas sobre la asignatura en cuestión. Absolutamente optativo, por lo que si no se va a usar se debe eliminar.