

ENCUENTRO

**Cómic. Auge de  
una vieja forma  
de expresión.  
Historia, lenguaje  
y prácticas**

**Horario y dirección de contacto**

Mañana de L a V: 9.00 a 14.00 h

**Santander**

Campus de Las Llamas  
Avda. de los Castros, 42  
39005 Santander  
Tlf.: 942 29 87 00

**Madrid**

C/ de Isaac Peral, 23  
28040 Madrid  
Tlf.: 91 592 06 31 / 33

**A partir del 17 de junio**

Mañana de L a V: 9.00 a 14.00 h  
Tarde de L a J: 15.30 a 18.00 h

**Santander**

Palacio de la Magdalena  
39005 Santander  
Tlf.: 942 29 88 00

alumnos@uimp.es  
www.uimp.es

Este curso es susceptible de ser reconocido como formación permanente del profesorado para el personal docente de los centros que imparten las enseñanzas reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de Educación, en base al artículo 21 y 29 de la Orden EDU/2886/2011, de 20 de octubre, por la que se regula la convocatoria, reconocimiento, certificación y registro de las actividades de formación permanente del profesorado.

Código 65RX - ETCS: 1,5

**Dirección**

Antonio Altarriba  
Guionista de cómics

**Secretaría**

Julio Gracia Lana  
Profesor en la Universidad de Zaragoza

El curso ofrece un primer acercamiento al universo del Noveno Arte, combinando conocimientos teóricos con una aproximación de tipo práctico a la realidad de la viñeta. Reúne a especialistas, procedentes tanto del ámbito académico como de la crítica, y a un amplio grupo de autoras y autores que se encuentran entre los más punteros a nivel nacional e internacional. Se estructura en tres grandes ámbitos, coincidentes con los días en los cuales se desarrolla.

El primero traza un panorama histórico desde los orígenes del medio hasta la más rabiosa actualidad. Desde las primeras inscripciones prehistóricas hasta la imprenta, pasando por los tres principales mercados del cómic, la emergencia de otras narrativas orientales (como China o Corea), así como la pervivencia del cómic popular en países emergentes como India o México. De los tebeos editados bajo la dictadura franquista hasta el cómic de autor y la novela gráfica. Cuestiones como la IA y la forma en que afecta a la creación cierran el panorama.

El segundo día profundiza en el lenguaje de la historieta. Se deslizan conceptos como tiempo, espacio, secuencia o narración. Claves resultan las conexiones que nos proporciona la osmosis entre medios. Vivimos en un mundo en el que las películas de superhéroes son una constante y las referencias pop un punto ineludible en las grandes ferias de arte. Sobre todo ello sobrevuela una idea capital para la historieta: el papel de la mujer y su tardía incorporación al medio, con la renovación que supone en un contexto en el que cada día surgen más géneros y propuestas estéticas.

Por último, la tercera jornada permite a los asistentes disfrutar del proceso creativo que permiten las viñetas. Les obliga a meter las manos en la masa del guion, la composición de la página, sus metamorfosis y experimentos, así como sus infinitas posibilidades y su enfrentamiento con las leyes del mercado. Por ejemplo, con las formas de colaboración y reparto de derechos de autor. Los tres días recogen una trayectoria amplia que permite que el curso vaya dirigido no solo al disfrute del aficionado, sino también a alumnos de diversas titulaciones, como los estudios artísticos, filológicos, históricos e histórico-artísticos, literarios y periodísticos. Autoras, autores, editores y otros agentes del medio pueden verse además beneficiados por la asistencia a tres apasionantes jornadas cuya bandera es su carácter transversal.

**Apertura matrícula**

Desde el día 8 de abril de 2024  
(plazas limitadas)

Solicitud  
online



## Miércoles 7

### HISTORIA

- 09.00 h Inauguración
- 09.30 h El cómic antes del cómic. El viejo arte de contar en imágenes  
**Antonio Altarriba**
- 11.30 h De la bande dessinée a los webtoons. El tebeo en el mundo hoy  
**Álvaro Pons**  
Director de la Cátedra de Estudios del cómic Fundación SM-Universitat de Valencia
- 12.30 h El cómic español: del tebeo al arte  
**José Manuel Trabado**  
Profesor en la Universidad de León
- 15.30 h Mesa redonda  
Situación actual de la industria y la creación española  
**Carla Berrocal**  
Autora de cómics  
**José Manuel Trabado**  
**Emma Ríos**  
Autora de cómics  
Moderación  
**Elisa McCausland**  
Crítica e investigadora

## Jueves 8

### LENGUAJES

- 09.30 h Una manera distinta de contarlo. Especificidad del cómic en relación con otras formas narrativas  
**Roberto Bartual**  
Profesor en la Universidad de Valladolid
- 11.30 h Conexiones intermediáticas. Diferencias e influencias multidireccionales con el cine y la pintura  
**Julio Gracia Lana**
- 13.00 h Las autoras en el cómic español. Nuevos temas, nuevas formas  
**Isabelle Touton**  
Profesora en la Université Bordeaux Montaigne
- 15.30 h Mesa redonda  
El arte de contar en viñetas  
**Roberto Bartual**  
**Carla Berrocal**  
**Elisa McCausland**  
Moderación  
**Julio Gracia Lana**

## Viernes 9

### PRÁCTICAS

- 09.30 h El guion, un documento tan fundamental como desconocido. Importancia y límites. Dónde termina el guion y dónde empieza la puesta en escena  
**Fernando Llor**  
Guionista de cómics
- 10.30 h La composición de la página. Líneas de lectura y contenedores de historias  
**Sergio García Sánchez**  
Profesor en la Universidad de Granada  
Autor de cómics
- 11.30 h Construyendo la viñeta. Definición de estilo, configuración de personajes, distribución de espacios, encuadres y efectos cromáticos. La viñeta en la página y en la doble página  
**Ana Galvañ**  
Autora de cómics e ilustradora
- 12.30 h Mesa redonda  
Las mil y una maneras de hacer un cómic  
**Ana Galvañ**  
**Sergio García Sánchez**  
**Emma Ríos**  
Moderación  
**Antonio Altarriba**



Red social de conocimiento UIMP

Accede a las retransmisiones en streaming de los cursos y actividades en [uimptv.es](http://uimptv.es)



Universidad Internacional Menéndez Pelayo

