



PROGRAMA DE: ANIMACION

AÑO:2020

PROFESOR RESPONSABLE:

ADJUNTA: MARIA EMILIA CASAL

J.T.P.:MIGUEL RIVERO

HORAS SEMANALES. 4 Teóricas: 2 Prácticas: 2-proyecciones

MARCO REFERENCIAL – FUNDAMENTACIÓN:

Desde esta Cátedra se apuntará al conocimiento de todas las técnicas de animación: dibujos animados, stop motion, cut out, pixilation, arena, acuarela sobre vidrio, paneles de alfileres, etc., desde sus principios y su historia (para poder entender y aprender cuándo nació la animación, su evolución, los grandes animadores de todas las épocas) hasta las nuevas tecnologías, aplicadas a la animación en 2 y 3 dimensiones, efectos especiales animados, etc.. El objetivo es que el alumno tenga la base conceptual suficiente como para ser capaz de utilizar las técnicas diferentes de animación como herramientas de expresión audiovisual. como estética de un relato con fines narrativos, y no únicamente como simple técnica.

Es entonces como ya mencionamos que la propuesta de la materia parte de los principios básicos de la animación: manejo de espacio-tiempo, leyes físicas, estiramiento y aplastamiento, movimientos fluidos, animación limitada, manejo de cámara, encuadres, iluminación, escenarios reales y virtuales, fondos y croma key, etc., desde un punto de vista teórico práctico para que el alumno tenga un abanico de posibilidades a la hora de hacer y/o encargar a terceros una animación.

Esto está complementado con el análisis de los componentes que dan origen a la estructura narrativa para conocer los elementos que le dan una lógica a la animación. Luego se integran conceptos visuales que ejerciten composición, encuadre, tipos de planos, movimientos de cámara, argumento, guión técnico story board, layouts, etc.. Ya que los ingredientes básicos de una película de animación, como lo son la narración, diseño de personajes, control de movimiento y tiempo, no son productos mecánicos sino que pertenecen al entorno exclusivo de la animación y la imaginación. Si tomamos a la película animada como una pieza de diseño concebida con propósitos específicos de comunicar y/o expresar algo, debemos entender que todo esto no es posible si no existe "una buena idea".

EL PROGRAMA DE ESTUDIOS PUEDE VERSE MODIFICADO DADO LA DURACIÓN DEL ASPO, EL CONTEXTO VIRTUAL Y LA READAPTACIONES DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS Y LOS TRABAJOS PRACTICOS DE ANALISIS E INVESTIGACION Y LOS DE REALIZACION PUEDEN VARIAR SEGUN CONSIDERACIONES DE LOS DOCENTES ANTE LA EMERGENCIA SANITARIA. LOS CRONOGRAMAS Y GRILLAS SE PONDRÁN A DISPOSICIÓN DE LOS ALUMNOS EN LA PAGINA DE FACEBOOK (GRUPO CERRADO PARA ALUMNOS QUE CURSEN EL AÑO LECTIVO) Y A TRAVES DEL AULA WEB DE ANIMACION Y TODOS LOS CANALES DE COMUNICACIÓN CON EL ALUMNOS ABIERTOS PARA ASEGURAR UNA CONTINUIDAD PEDAGÓGICA Y DE SEGUIMIENTO PERSONAL SEGÚN CADA CASO.

E-Mail: animacionfda@yahoo.com.ar

Facebook: www.facebook.com/groups/CátedraAnimación-FBA

Aula Web

Sólo para miembros de la cátedra

<https://drive.google.com/drive/folders/17ES7blxtGQePquqR0szPO2xF3bRfCqUw>



CONTENIDOS MÍNIMOS:

Reseña histórica desde sus comienzos hasta la actualidad.

Los animadores que hicieron historia, sus técnicas y visionado de sus realizaciones.

Los clásicos del cine animado.

La animación en la Argentina.

El story board: proceso de diseño y planificación de escenas.

Estructura narrativa: guión y personajes de animación.

El tiempo en la animación, la anticipación y las leyes físicas, acción y reacción, estiramiento y aplastamiento y sus recursos narrativos.

Lineamientos de software de edición para animación compatibles con cámaras para realizar capturas cuadro a cuadro.

El sonido y la banda sonora: la importancia del sonido en la animación, exageración, doblaje de voces y efectos sonoros.

Tres dimensiones: modelado de objetos y personajes, propiedades de los mismos.

Diferentes técnicas:

Experimental.

Dibujos animados: procesos de producción, creación de personajes y fondos, lipsinc, intercalación y clean up.

Stop motion: analizaremos las técnicas como la animación con papeles recortados cut-out, pixilación de objetos orgánicos e inorgánicos, pixilación humana, arena y pintura sobre distintas superficies, arcilla, muñecos, etc..

La animación asistida por computadora. Los primeros programas y técnicas de realización en 2 dimensiones..escenarios virtuales. Fondos bidimensionales y tridimensionales, escaneo de imágenes, proporciones de pantalla para video.

Captura de imágenes.

Softwares sencillos de animación por ordenador y sus características.

Etapas de preproducción, producción y post producción.

Análisis de algunos personajes (el protagonista y el antagonista), films de animación y su tratamiento estético, narrativo y técnica utilizada (sobre cortometrajes seleccionados por la cátedra).

Inserción de la animación en las artes audiovisuales: largometraje de animación y la animación como medio expresivo dentro de un film tradicional.



OBJETIVOS:

Fundamentada en una metodología de aprendizaje de conceptos básicos, historia y producción práctica de las distintas etapas que integran la realización de un corto animado. El material teórico determina algunos proyectos audiovisuales, apuntando a la práctica de los mismos. De manera tal que el paso por esta materia asegure al alumno un mínimo de conceptos teóricos y prácticos que le servirán para concretar una producción animada y cultivar en ellos las habilidades necesarias para una comunicación efectiva con su equipo de trabajo y tareas interdisciplinarias. A medida que avance en su formación, los retos serán mayores, por lo tanto el alumno recibe una formación académica que incluye al avance tecnológico dentro del proceso creativo.

PROGRAMA ANALÍTICO:

HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

- Introducción a la historia de la animación: Antecedentes técnicos y estéticos, animación pre-cinematográfica, juguetes ópticos. Los primeros realizadores de animación cinematográfica.
- Los pioneros del dibujo animado: Winsor McCay, Emile Cohl. La influencia del cómic y el teatro.
- El surgimiento de la animación industrial norteamericana: Primeros estudios de la década del '20, avances tecnológicos, industrialización. (Hurd-Bray, Barré, Fleischer, Messmer-Sullivan, Iwerks-Disney)
- La animación europea: Los primeros films experimentales, el expresionismo alemán y los animadores independientes de entre guerras (Ladislav Starevich, Lotte Reiniger, Oskar Fischinger, Walter Ruttmann, Berthold Bartosch, Alexander Alexeiev, y otros)
- La consolidación del Cartoon: El período clásico norteamericano décadas del 30 y el 40. Los grandes estudios: Walt Disney, Warner Bros, MGM. los primeros largometrajes animados norteamericanos. (Iwerks-Disney, Bob Clampett, Chuck Jones, Tex Avery, Hanna-Barbera)
- El cartoon Moderno: La estilización abstracta vs. el realismo naturalista. La UPA. El surgimiento de la animación limitada y para televisión.
- La animación experimental: Len Lye, Norman McLaren, su obra y su legado, La National Film Board of Canada.
- Animación en Argentina: Quirino Cristiani, Dante Quinterro, y otras experiencias comerciales. La animación independiente en Argentina. Animación Latinoamericana.
- Análisis del desarrollo histórico de diversas técnicas: Stop Motion, animación con muñecos y objetos. El desarrollo de la animación para efectos especiales. (Jiri Trnka, Aardman Studios, Ray Harryhausen, Jan Svankmajer, los hnos. Quay, Henry Selick y Tim Burton, etc.)
- Animación digital: su surgimiento y su impacto en la industria de la animación.
- Introducción a distintas estéticas contemporáneas: Animé, cartoon para adultos, animación independiente y de autor.

TÉCNICA Y REALIZACIÓN

- Introducción a la realización de animación: Conceptos generales, tipos de animación. Proceso de producción (pre-producción, producción, post-producción).
- Principios de la animación. Fundamentos físicos y estéticos del movimiento. La estilización del movimiento animado; el tiempo, el espacio y el ritmo. Cómo controlar la velocidad y los tiempos en animación.
- El lenguaje audiovisual en el medio animado: Conceptos generales de organización del campo visual, valores plásticos aplicables al medio audiovisual. Diseño de personajes, escenarios, conceptos de arte, estilos y temas.
- El guión visual: Desarrollo del Storyboard. Importancia, marco de utilización y conceptos de realización de un Storyboard para animación. Montaje en animación: el story-reel o animatic.
- Procesos tecnológicos: Animación digital 2D, 3D. Técnicas cuadro a cuadro. Técnicas artesanales y no tradicionales-experimentales.



- Introducción a los procesos de composición digital. Integración de los elementos animados, no animados, e imagen real. Post producción. Algunos softwares de edición. Sonido.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN:

los criterios de evaluación y acreditación se verán modificados por la actual situación epidemiológica, que nos ha mantenido en Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio. Esto ha influido tanto en la forma de implementar las clases y la comunicación con los alumnos, como en la contención hacia los mismos por todas nuestras vías y canales para dar un apoyo pedagógico, y de toda índole que se fueren presentando.

No se tomará asistencia a las clases virtuales contemplando la accesibilidad de aquellos alumnos que no la posean o sea de forma intermitente.

Las consignas de los trabajos prácticos serán dadas por las plataformas habilitadas a tal fin. Las fechas de entrega estipuladas tendrán un rango de tolerancia suficiente para que el alumno entregue dentro de las posibilidades y pueda aprobarlas.

Los exámenes parciales van a ser realizados en una sola etapa con los contenidos dados, a final de año. Este examen deberá ser aprobado.

El Trabajo Práctico Final se trabajará en varias etapas durante el año para garantizar el aprendizaje conceptual y práctico y así llegar a la etapa de entrega final en diciembre y en febrero de 2021, donde el alumno deberá entregar en forma grupal dicho TP y aprobarlo. Teniendo en cuenta las posibilidades y los recursos que hayan tenido a disposición para su realización.

TRABAJOS PRÁCTICOS:

Durante la cursada se realizarán trabajos prácticos de análisis y trabajos prácticos realizativos.

Los Trabajos Prácticos de análisis e investigación serán alrededor de 4 y estarán separados por temas, según avanza el programa. Son escritos y grupales. Los trabajos prácticos realizativos son 2, programados de la siguiente forma:

Trabajo Práctico N°1: Realizar un cortometraje animado con los 12 principios de la animación.

Objetivos:

- Ejercitar una aproximación técnica a las problemáticas de análisis, comprensión y reproducción del movimiento en el arte animado.
- Experimentar con las posibilidades expresivas y tecnológicas del medio.
- Aplicar principios y nociones de composición y lenguaje audiovisual, experimentando con diversos recursos estéticos.

Abordar algunos de los softwares de edición y cámaras compatibles.

Desarrollo: Presentación grupal: máximo de 4 (cuatro) miembros por grupo.

Técnica de animación: stop motion

Duración *mínima*: 4 (cuatro) planos o tomas (o a acordar con la cátedra en caso necesario).



Presentación y entrega

El trabajo se entregará por las plataformas disponibles del Aula Web, o por aquellas habilitadas por la cátedra a tal fin.

Exámen Primer cuatrimestre: se evaluarán los contenidos de historia de la animación y sus realizadores, según temario dado en clase y con apuntes provistos por la cátedra.

Trabajo Práctico N°2: Trabajo Práctico Final.

Consigna:

Realización de un cortometraje animado.

Objetivos:

Ejercitar una aproximación a las posibilidades técnicas, narrativas y expresivas del medio de la animación, mediante la realización de un cortometraje.

Acercarse a los métodos y procesos propios de una producción de animación, contrastándolos

con los de la realización de imagen viva.

Estimular la expresividad y creatividad que el medio brinda a los alumnos, explotando las características intrínsecas del medio animado.

Desarrollo:

La realización del trabajo práctico será grupal, con un máximo de 4 (cuatro) miembros por grupo.

El tema y la técnica de animación de la producción serán libres. (*Dibujo animado, CGI 3D o 2D, Stop Motion con plastilina, muñecos, recortes, Pixilación, etc.*)

El corto deberá contener como mínimo 1 (un) minuto de animación, sin contar escenas no animadas, ni títulos de presentación o cierre.

Presentación

La entrega del trabajo constará de las siguientes etapas:

1) Presentación del proyecto:

En esta presentación se evaluarán las etapas de pre-producción, a saber:

A. 1º Entrega:

- Desarrollo narrativo: sinopsis, Storyline, Borrador del guión literario.
- Desarrollo estético: conceptos de diseño, investigación y propuesta visual.

B. 2º Entrega.

- Guión Visual (Storyboard)
- Guión Literario Final

C. 3º Entrega

- Montaje previo (Animatic)
- Carpeta de Producción completa

Todo este proceso de desarrollo quedará registrado en la CARPETA DE PRODUCCIÓN. La misma será presentada en forma digital correctamente caratulada con los siguientes datos:

Cátedra de Animación

Año 2020

Trabajo Práctico Final

Título de la obra

Nombre y apellido de los miembros del grupo

Cantidad de hojas

Teléfonos o emails de contacto

La carpeta contendrá los siguientes ítems:

- *Desarrollo Conceptual: Idea-Concepto.*
- *Sinopsis. Argumento.*
- *Guión Literario*
- *Guión Visual (Storyboard)*
- *Desarrollo Estético: Propuesta, diseños, referencias, etc.*
- *Planificación de la producción.*



El video de montaje previo (Animatic) será presentado en forma digital en las plataformas antes mencionadas con la leyenda "ANIMATIC".

2) Entrega final del video:

El video deberá presentarse en forma digital con la siguiente información:

Cátedra de Animación

Año 2020

Trabajo Práctico FINAL

Título de la obra

Nombre y apellido de los integrantes del grupo

Email o teléfono de contacto.

Etapas de entrega:

Presentación del proyecto:

1ª Entrega : Proyecto

2ª Entrega : Storyboard.

3ª Entrega : Animatic.

Entrega del video.

Exámen Segundo Cuatrimestre: se evaluará de forma on line habilitando la entrega durante 24hs para su realización.

Apuntes provistos por la cátedra.

La entrega de algunos trabajos prácticos y/o parciales pueden variar en su forma de entrega y modalidad presencial o en línea según cronograma.

BIBLIOGRAFÍA:

- BECK, Jerry. *Animation Art*. Londres, Flame Tree Publishing, 2004.
- WELLS, Paul. *Fundamentos de la Animación*, Barcelona, Parramón Ediciones, 2007. PAPANINI, Vanina. *Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*, Buenos Aires, La Crujía, 2006.
- SÁENZ VALIENTE, Rodolfo. *Arte y técnica de la animación*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 2006.
- SANCHEZ, Rafael C. *Montaje cinematográfico, arte en movimiento*, Buenos Aires, La Crujía, 2003.
- WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*, Londres, Faber and Faber, 2001.
- BRAS, Luis. *Formas de hacer cine animación*, Rosario, Dirección de Publicaciones de la Universidad Nacional de Rosario, 1990.
- PATMORE, Chris. *Curso Completo de animación*, Barcelona, Ed. Acanto, 2004.
- CÁMARA, Sergi. *"El dibujo animado"*, Barcelona, Parramón Ediciones, 2006.
- LAYBOURNE, Kit. *The animation book*, New York, Crown Publishers, 1979.
- THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation*, Disney Editions, 1981, 1995.
- MANRUPE, Raúl. *Breve Historia del Dibujo animado argentino*, Ed. Libros del Rojas, 2004.
- NOWELL-SMITH, Geoffrey. (Ed.) *Oxford History of World Cinema*. Oxford University Press, USA, 1999.
- WHITEHEAD, Mark, *Animation (Pocket Essential Series)*. Pocket Essentials, 2004.

La Cátedra pone a disposición de los alumnos un cuadernillo de apuntes que contiene una recopilación de capítulos y artículos más relevantes de la bibliografía antes mencionada.



AÑO DE VIGENCIA DE ESTE PROGRAMA: 2020

VISADO

| | | |
|--|--|-------------------------------------|
| <p>JEFE DE DEPARTAMENTO</p> | <p>SECRETARÍA ACADÉMICA</p> | <p>COMISIÓN DE ENSEÑANZA</p> |
|--|--|-------------------------------------|