

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA:

Animación (0256)

CÓDIGO: 0256**AÑO DE UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:**

3 año

FECHA ULTIMA REVISIÓN DE LA ASIGNATURA:

2020-09-10

CARRERA/S: Licenciatura en Medios
Audiovisuales,**CARÁCTER:** CUATRIMESTRAL (2do)**TIPO:** OBLIGATORIA**NIVEL:** GRADO**MODALIDAD DEL DICTADO:** PRESENCIAL (EN
LÍNEA)**MODALIDAD PROMOCION DIRECTA:** SI**CARGA HORARIA SEMANAL:** 4 HS**CARGA HORARIA TOTAL:** 68 HS**EQUIPO DOCENTE**

Nombre y Apellido	Cargo	e-mail
Marcelo Dematei	Profesor Adjunto	madematei@untdf.edu.ar
Federico Conforto	Profesor Adjunto	fconforto@untdf.edu.ar
Guillermo Damian Leal	Asistente de primera	gdleal@untdf.edu.ar

1. FUNDAMENTACION

Se propone un acercamiento al concepto de Animación tratando de describirlo en su complejidad actual. Animación es hoy muchas cosas, esencialmente una serie de técnicas que permiten la representación del movimiento. Cada una de estas técnicas está asociada a una tecnología diferente y posee características de lenguaje que le son propias.

También es un concepto asociado a un dispositivo representacional actual de bordes difusos. Durante gran parte del siglo XX la animación tuvo presencia en el cine de animación de ficción, las series de TV y la llamada "animación de autor", que tuvo difusión esencialmente a través de los festivales dedicados en todo el mundo. Desde la irrupción de las tecnologías digitales, que significó la unificación de la base técnica dentro del audiovisual en general y el progresivo abaratamiento de los procesos de la animación, ésta experimentó una expansión y una diversificación nunca antes vista. La animación como herramienta y recurso expresivo está presente en la casi totalidad del audiovisual actual.

Proponemos abordar la asignatura desde la mirada del realizador, para eso haremos hincapié en los aspectos semióticos: la estructura del lenguaje, (recursos y herramientas que constituyen su particularidad frente al resto del audiovisual), la puesta en escena, el diseño del arte y la construcción del movimiento.

Para esto y, tratándose de una asignatura introductoria, la organizamos en tres tipos de contenidos: En primer lugar, propondremos un acercamiento histórico; presentando las grandes líneas de producción y estilísticas que marcaron la historia de la animación. Elegimos los ejemplos más representativos de la animación del siglo XX. Aquellos que por difusión y/o calidad han definido la estética de la disciplina. Los hemos agrupado según lugares geográficos y sus contextos históricos.

El objetivo del módulo no radica en dar una visión historicista, sino más bien en educar la mirada en propuestas diversas. La variedad de estilos, formas, técnicas, objetivos, etc. revela el largo recorrido hecho por la animación durante el siglo. Su estudio promueve la reflexión sobre la animación misma, así como sobre las diversas formas de resolver problemáticas específicas en el orden técnico, en orden expresivo, en el diseño del arte y demás aspectos de la producción de una pieza animada. Explicaremos así que para cada problemática comunicacional hay un abanico de respuestas posibles y que en muchos casos éstas definen lo intrínseco de la animación, independientemente de la técnica que se use. Lo que permite trasladar las experiencias de estos realizadores y artistas a nuestro campo de la animación por ordenador.

El hilo argumental que trazamos a partir de las distintas escuelas de producción nos permitirá visualizar las técnicas predominantes y aspectos prioritarios del lenguaje. En definitiva, nos servirá como introductor en los distintos elementos necesarios para trasladar los rudimentos de la animación.

En segundo lugar, utilizaremos la dinámica de taller para trabajar temas básicos dentro de la construcción del movimiento y las especificidades de la puesta en escena para animación. En el espacio de taller las clases son teórico-prácticas. Propondremos el trabajo sobre ciertos conceptos fundamentales: el movimiento como recurso compositivo, cómo articular movimiento y forma en el cuadro, ciclos de andar en la animación de personajes, relación de pose y flujo, etc. Y en tercer lugar, propondremos abordar los modelos de producción actuales, tomando como referentes la animación independiente para TV y el cortometraje animado. La TV, (la TV actual es también internet y todas las ventanas que lo reciben) incorpora hoy una amplia variedad estilística y discursiva en la producción de animación, de la misma manera es el dispositivo mejor preparado para articular los ecosistemas transmedia en los proyectos de animación. El universo de la producción para TV es hoy un mercado global al que se puede acceder desde la producción independiente.

2. OBJETIVOS

a) OBJETIVOS GENERALES

Que el estudiante pueda introducirse en el mundo de la animación, a través de su historia, sus técnicas, sus recorridos tecnológicos, sus lenguajes, recursos y herramientas, y de esa manera pueda analizar la incidencia que tuvo y tiene en el audiovisual.

Que el estudiante pueda iniciarse en la práctica de la animación a través de la ejercitación con rudimentos de algunas de sus técnicas y de los principios del lenguaje; y conocer las particularidades del diseño de la puesta en escena para una pieza animada

b) OBJETIVOS ESPECIFICOS

-Realizar un breve recorrido por la historia de los principales estilos o “escuelas”.

-Que el alumno aprenda la relación existente entre técnica y lenguaje, que en la animación es incluso más determinante que en otras áreas del audiovisual y que puede entenderse como un problema de diseño.

-Conocer las etapas de producción de una pieza animada (flujo de producción o pipeline) en una producción de 2D digital y en una de 3D (las dos más habituales hoy por hoy de la producción centralizada).

-Contribuir a la creación de un background audiovisual de animación en el estudiante.

-Que el alumno comprenda las particularidades del diseño de arte en la animación y su proceso creativo.

-Que el estudiante conozca y ejercite las particularidades del abordaje de la puesta en escena en una pieza animada desde el punto de vista del realizador.

3. CONDICIONES DE REGULARIDAD Y APROBACION DE LA ASIGNATURA

Las condiciones de regularidad y de aprobación se enmarcan en lo que dicta la resolución 350 - 2014 Reglamento Gral. de Estudios de Pregrado y Grado en su Capítulo 3 y la Disposición SA N° 003-2020.

La cursada de la asignatura estará aprobada sobre la base de un cubrimiento mínimo del 60% de los contenidos y competencias evaluadas. Es importante aclarar que los docentes tendrán en cuenta el nivel de participación, la calidad de las intervenciones en los diversos foros, la responsabilidad para presentar los trabajos en tiempo y forma.

Se trata de una asignatura promocional. Se entiende como fundamental para dar por aprobada la asignatura el desempeño en los trabajos prácticos. Se valora la pertinencia de la resolución práctica a partir de la consigna, la búsqueda de soluciones formales o de lenguaje en su resolución, la originalidad y el proceso de trabajo siguiendo las etapas de producción y diseño. Se premiará el esfuerzo técnico y la capacidad de presentar propuestas más allá incluso de las requeridas como mínimo.

Es esta una asignatura teórico práctica y que debería de aprobarse con los desarrollos satisfactorios, en proceso y resultado final, de los TP. En el caso que estos elementos resulten insuficientes existe la posibilidad de aprobar la asignatura con un final teórico y de análisis. Durante la cursada se realizarán tres trabajos prácticos donde se pondrán en práctica aspectos como los principios de la representación del movimiento y las particularidades de la puesta en escena y rudimentos de técnicas.

El examen final está asociado en su conformación a la nota obtenida durante la cursada y la nota final de la asignatura se obtiene del promedio entre la nota de cursada y la del examen final. Será condición para la promoción la entrega completa de los trabajos asignados (teóricos y prácticos) y obtener una nota igual o superior a 7 (siete) en cada uno de ellos.

4. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Discriminamos entre el Taller de Animación que se estructura a partir de la practica experimental y los contenidos teóricos de tipo históricos y relacionados con el lenguaje animado y los diferentes estilos y posibilidades. La cursada se estructura en 3 partes, correspondientes al Taller de Animación y los contenidos teóricos están asociados temáticamente a cada una de las partes.

A. TALLER DE ANIMACIÓN.

TALLER 1 Morfología de la imagen animada

Análisis del movimiento en la representación. Elementos compositivos y relaciones entre los mismos: forma, color, imagen y sonido. Tipos de forma según pregnancia. Jerarquía de movimientos. Rudimentos del diseño de la imagen animada. Procesos de trabajo. La animación abstracta. Relación de la imagen en movimiento y la música.

TALLER 2 Principios de la animación

La animación es una síntesis de la realidad, una apropiación intelectual que deriva en una representación. Representación vs realidad, diferencias, definición de nuestro campo. El estudio del movimiento. Conceptos de Timing y Acting. Pose y flujo. Cuadro clave e interpolados. Animación hacia adelante o planificada. Animación total y limitada. Análisis del movimiento humano, ciclos de movimiento y de andar. Aprendizaje de técnica -

TALLER 3 Puesta en escena en la animación

Etapas de la producción animada. Herramientas de trabajo: Story Board, Layout, Animática.
Puesta en escena de una pieza de animación. Pipeline de técnicas de 2D y 3D digital.

B. ESCUELAS, ESTILOS y FORMAS DE PRODUCCIÓN DOMINANTES EN LA HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

1. Introducción: La animación contemporánea y los orígenes del arte.

Estado del arte. El rol de la animación en el audiovisual actual. Comienzos de la animación como espectáculo de feria y de vodevil- Reynaud, fuera del cine - Segundo de Chomon, los “efectos especiales” - Cohl, los dibujos animados - McCay, la animación de calidad – Quirino Cristiani, nacimiento de la animación argentina.

2 Animación e Industria: La producción industrial de animación. Características de la producción industrial norteamericana y japonesa.

2.1 La animación industrial norteamericana. El cartoon. (1920-1945)

Las bases del estilo cartoon. Walt Disney. Las 12 leyes de la animación. El “illusion of life”. La cadena de producción como línea de ensamblaje. - La Warner Brothers. Renovación. Chuck Jones, Tex Avery. Las “Loney Tunes” y “Merry Melodies”- La MGM. Bill Hanna y J. Barbera (el clasicismo de “Tom & Jerry”) - UPA, la revolución estética.

Resoluciones formales

- El acting por sobre la acción - Celuloide y técnica del in betweener y el cuadro clave.

- La exageración- Illusion of Life de Disney- Importancia del flujo por sobre la pose en el arte- El “old style” y el “new style” como estilos de arte - El efecto del “gag”

Animación para niños - El estereotipo del personaje.

2.2 La animación industrial japonesa. El Animé (1963- 2010)

El nacimiento del animé. Las particularidades de la animación japonesa. La animación limitada. Animación para TV, los OVA. La puesta cinematográfica. Animación para todos los públicos. La serie y los géneros.

- Tesuka Osamu. El comienzo. Las líneas del dibujo. La serie - Estudio Ghibli. Hayao Miyasaki e Isao Takahata. Animé de calidad - Katsuhiro Otomo. Akira - Las series. Una nueva forma de producción. Los nuevos estudios. Masaaki Yuza, ruptura de la máscara.

Resoluciones formales

- La animación limitada y selectiva - Importancia de la pose por sobre el flujo - Las speed-line, libre manipulación de fondos y otras técnicas gráficas - Importancia de la gráfica. Los

superdeformers - Elementos simbólicos que enfatizan la narración - El uso cinematográfico de la cámara y el montaje - Trabajo en la densidad psicológica del personaje.

3 La animación de autor

3.1 Animación experimental y abstracta

La mecánica del movimiento y la relación con el sonido. Norman McLaren, Fishinger, Robert Breer, Stan Brakhage, Ed Emshwiller,. El cine no narrativo. La animación abstracta. Michel Gondry. Jeff Scher.

3.1 La animación en los países del este europeo (1945 -1980). Variedad de técnicas y de tonos para una animación que se caracterizó por la búsqueda formal y expresiva. Las escuelas polacas, checa y de Zagreb. Títeres y muñecos, angustia ontológica, oscuridad expresiva. Jan Svankmajer, Jan Lenica, Zdenko Gasparovic. La animación soviética y el arte del cutout, Yuri Norstein

- Dibujo, cut out, stop-motion con muñecos y ensamblaje etc.- En la animación de muñecos: La fuerza expresiva está en el timing más que en las expresiones. Sin animación facial. Los títeres

deben de ser muñecos y no parecer orgánicos.

3.2 Canadá y el NFB (1943-1990)

El National Film Board of Canada y Norman McLaren. Nuevas generaciones, Caroline Leaf, Wendy Tilby

Resoluciones formales

Diversidad de técnicas. El pin-screen, témpera y arena sobre vidrio, arena backlight, cut out, rotoscopia, pixilation, etc. - La narración en el formato cortometraje - Los eventos se funden y se transforman uno a otro - Mayor referencia a las artes plásticas que a la cinematografía - Animación para adultos.

3.3 Experimentación con técnicas y narrativas. Panorama. Joanna Quinn, Konstantin Bronzit, Dudok de Witt, Tezuka,

4 Modelos de producción actuales. La animación para TV y Transmedia

4.1 La animación para TV. Series de TV actuales. Confluencia de los estilos que marcaron el siglo XX.

Particularidades, estilos y modelos de producción.

Nueva animación de TV norteamericana. La TV por cable y los canales temáticos

Anime y animación selectiva. Francia y la nueva industria creativa.

4.2 Modelo de producción y negocio actual. Animación para TV en Iberoamérica: los casos testigos de Argentina, España y Colombia. Pipeline de producción en 2D y 3D digital para serie de TV.

5. RECURSOS NECESARIOS

- Pc
- Estudiantes Y Docentes Necesitaran Conexión A Internet Estable. Los Estudiantes Necesitaran Trabajar En Computadoras Y Manipular Software De Tratamiento De Imágenes, Animación Y Composición Audiovisual. Durante El Cursado Se Usaran La Plataforma Moodle Y Los Distintos Componentes De La Plataforma De Google.

6. PROGRAMACIÓN SEMANAL

Semana	Unidad / Módulo	Descripción	Bibliografía
1	1	Taller TP1 - Lanzamiento - Teórica - Morfología del Movimiento	
2	1	Taller TP1 - Tutorías - TR1 - Lanzamiento- Teórica	
3	1	Taller TP1 Entrega	
4	2	Taller TP2 - Lanzamiento - TR1 Entrega - Teórica - Principios de la Animación	
5	2	Taller TP2 - Tutorías - TR2 - Lanzamiento- Teórica	
6	2	Taller TP2 Tutorías	
7	2	Taller TP2 - Entrega - TR2 Entrega	
8	3	Taller TP3 - Lanzamiento - Teórica - Puesta en Escena: Animación de autor	

9	3	Taller TP3 - Tutorías -Teórica	
10	3	Taller TP3 - Entrega Parcial - TR3 - Lanzamiento-- Teórica - Animación para TV	
11	3	Taller TP3 - Tutorías -TR3 entrega	
12	3	Taller TP3 - Tutorías - TP3 Entrega	

7. BIBLIOGRAFIA DE LA ASIGNATURA

BENDAZZI, Giannalberto 2003. Cartoons: 1010 años de cine de animación Madrid, Ocho y medio, Libros de cine.

capítulo 4. Argentina: el primer largometraje de animación de la historia.

capítulo 6. Walt Disney. Los estudios de animación con más éxito del mundo.

capítulo 8. EE.UU. La animación se va al oeste.

Capítulo 11. Los EE:UU

capítulo. El gigantismo Japonés

capítulo. Norman McLaren

Capítulo 20. Europa del Este

DEMATEI, Marcelo 2012 "Faustine y el animador de dinosaurios. Reflexiones sobre la imagen sintética, la animación por computadora y la historia del espectáculo audiovisual" en LA FERLA, J. & REYNAL, S. Territorios Audiovisuales Buenos Aires: Librería

HORNO LOPEZ A. (2014) El arte de la animación selectiva en las series de anime contemporáneas. En Con A de Animación Nro 4. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia

FICHAS ANIMACIÓN 2017

Ficha Orígenes

Ficha Cartoon

Ficha Anime

Ficha Países del Este

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie 1987 The illusion of life: Disney's animation New York, Abbeville

WILLIAMS, Richard 2001 The Animator's Survival Kit Faber and Faber

VARIOS. Selección de artículos sobre Jan Svankmajer

REVISTAS

Con A de Animación (2011-20) Revista anual del Grupo de Investigación en Animación: Arte e Industria . Depto de Dibujo. Universidad Politécnica de Valencia

<http://conadeanimacion.upv.es/>

VISIONADO OBLIGATORIO

CORTOMETRAJES

Begone Dull Care - (1949) Norman McLaren

<https://www.youtube.com/watch?v=0r2COvWPO4Y>

Pas de Deux - (1968) Norman McLaren

<https://www.youtube.com/watch?v=WopqmACy5XI>

Star Guitar (2001) Michel Gondry

<https://www.youtube.com/watch?v=0S43lwBF0uM>

Two Sisters (1991) Caroline Leaf

<https://vimeo.com/29399991>

When the Days Break (1999) Wendy Tilby

<https://www.youtube.com/watch?v=xBxcOQIA1w>

Au bout du monde (1998) Konstantin Bronzit

<http://www.dailymotion.com/video/x2ysi7v>

El empleo (2008) Santiago Bou Grasso

<https://www.youtube.com/watch?v=cxUuU1jwMgM>

The man with The Beautiful Eyes (1999) Jonathan Hodgson

<https://www.youtube.com/watch?v=R5JQg626VVE>

La Maison en Petits Cubes (2008) Kunio Kato

<https://www.youtube.com/watch?v=N9zsDcp6e4U>

Intolerance (2000) Phil Mulloy

<http://www.dailymotion.com/video/x62yc0>

Pinocchio (1999) Gianluigi Toccafondo

<https://www.youtube.com/watch?v=FX10DEQgNsY>

Cuentos de viejos. Ysabel, el miedo baja del cielo (2013) Marcelo Dematei & Carlos Smtih

<https://vimeo.com/69705312>

Cuentos de Viejos. Nicolas, el hijo del curandero (2013) Marcelo Dematei & Carlos Smtih

<https://vimeo.com/64316603>

Luminaris (2014) Juan Pablo Zaramella

<https://vimeo.com/24051768>

Padre e hija (2000) Michael Dudok de Witt

https://www.youtube.com/watch?v=_2ETCy2OQwQ

Jumping (1984) Ozamu Tezuka

<https://www.dailymotion.com/video/xbs32>

Britannia . Joanna Quinn

(<https://www.youtube.com/watch?v=zJ2q508gzao>).

Tango. Zbigniew Rybczynski, 1980

<https://vimeo.com/90339479>

Betty Bop, Boop-oop-a-doop (1932), Fleischer.

<https://www.youtube.com/watch?v=YMygC2ZmngE>

Disney. Silly Symphonies, The skeleton dance (1929)

<https://www.youtube.com/watch?v=vOGhAV-84il>
Disney. Three little pigs (1933)
https://www.youtube.com/watch?v=B-x_QRww3Bk
Red hot riding hood (1943) – Tex Avery
<https://www.dailymotion.com/video/x262srt>
<https://vimeo.com/218354742>
Blitz wolf (1942)- Tex Avery
<https://vimeo.com/63467857>
Who Killed Who
<https://www.dailymotion.com/video/x2hygd>
Tom & Jerry, Cat Concerto (1946) – William Hanna, Joseph Barbera
<https://www.dailymotion.com/video/x470tnx>
One Froggy Evening (1955) – Chuck Jones
<https://gloria.tv/video/nDmaPjYdUyFf1PMFhrSURB3k2>
<https://vimeo.com/26141513>
Feed the Kitty (1952) - Chuck Jones
<https://www.dailymotion.com/video/xjw9ms>
<https://www.dailymotion.com/video/x543q6i>
Chuck Jones- Road Runner - Zoom and Bored (1957)
<https://www.dailymotion.com/video/x5qkkkv>
Gerald McBoing Boing (1951) UPA- Bobe Cannon
<https://www.youtube.com/watch?v=Bl12ZsTR3Mo>
Tetsuwam Atom (Astro boy) 1963-1966 Ozamu Tezuka. Mushi Productions. Fuji TV. Japon.. 1963
Cap 1. 20 min.
<https://www.youtube.com/watch?v=HMkAzyEcoOo>
Doragon Boru (Dragon Ball). (Akira Toriyama – Toei Animation) 1989 Dragon Ball Z. Daisuki
Nishio.
<http://dragonball.sullca.com/capitulos/dragon-ball/1777>
Neon Genesis Evangelion Capítulo 1 - Hideaki Anno - Gainax - 1995
<https://www.facebook.com/Randomspato/videos/1014403198768279/?v=1014403198768279>
Serial experiments Lain. 1998. Riutaro Nakamura
<https://www.youtube.com/watch?v=FEAawcac9-4>
Satiemania (1978) Zdenko Gasparovic
<https://www.youtube.com/watch?v=qQK6t7-mAZw>
Surogat (1961) Dusan Vukotic
<https://www.youtube.com/watch?v=nR6b-eDHkRs>
Erizo en la niebla (1975) Yuri Norstein
<https://www.youtube.com/watch?v=MS5mxXtStOY>
The Roll Call. Ryszard Czekala
<https://www.youtube.com/watch?v=LXqjRIucr2A>

MEDIOMETRAJES

El cuento de los cuentos (1979) Yuri Norstein <https://www.youtube.com/watch?v=hN1zimADh6Q>
La Vieille Dame et les Pigeons (1997) Sylvain Chomet

<https://www.youtube.com/watch?v=MqhVcRrrauY>

LARGOMETRAJES

Akira (1988) Katsuhiro Otomo

<https://www.netflix.com/ar/title/60021103>

1988 - Akira - Katsuhiro Otomo

<https://animeflv.ru/ver/30347/akira-subbed-dvd>

Crulic, drumul spre dincolo (2011) Anca Damian <http://zoowoman.website/wp/movies/crucic-camino-al-mas-alla/>

O menino e o mundo (2014) Ale Abreu

<https://www.youtube.com/watch?v=CQBJnMqxO6U>

La princesa Mononoke (1997) Hayao Miyazaki <https://miradetodo.co/la-princesa-mononoke-1997-720p-hd/>

<https://zoowoman.website/wp/movies/la-princesa-mononoke/>

Mind Game (2004) Masaaki Yuaza

Alice (1988) Jan Svankmajer

<https://www.youtube.com/watch?v=KVOMGJzj5LM>

El secreto de Kells (2009) Tom Moore

Firma del docente-investigador responsable

VISADO		
COORDINADOR DE LA CARRERA	DIRECTOR DEL INSTITUTO	SECRETARIO ACADEMICO UNTDF
Fecha :	Fecha :	

Este programa de estudio tiene una validez de hasta tres años o hasta que otro programa lo reemplace en ese periodo