INSTITUTO ACADÉMICO PEDAGÓGICO
DE CIENCIAS HUMANAS

CARRERA
Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual

ASIGNATURA
Taller de Animación

DOCENTE RESPONSABLE
Lic. Alejandro R. González

AÑO LECTIVO 2018

ÍNDICE

I- IDENTIFICACION DEL PROGRAMA

II- OBJETIVOS DEL CURSO

III- CONTENIDOS

IV- METODOS DE EVALUACION

V- CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

VI- LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS

VII- BIBLIOGRAFIA

I- IDENTIFICACIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIO

DENOMINACIÓN
Taller de Animación

CÓDIGO
OP-TAAN

CICLO
Espacios Curriculares Optativos de Profundización

CARRERA
Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual

INSTITUTO
- CIENCIAS HUMANAS

UBICACIÓN EN EL PROGRAMA DE ESTUDIOS
- 5° Año. Segundo cuatrimestre.

CRÉDITO HORARIO SEMANAL
3 (tres) horas semanales

CRÉDITO HORARIO TOTAL
48 (cuarenta y ocho) horas

CONDICIONES PARA CURSAR Y PARA RENDIR
Para cursar
Haber aprobado Diseño y Producción Audiovisual IV, Taller de Diseño y Producción Multimedial, Guión II.

Para rendir
Haber aprobado Animación

DÍAS Y HORARIOS DE CLASES Y DE CONSULTAS
Viernes, 13:00 a 16:00 hs (clases)
Viernes, 9:00 a 10:00 hs (consultas)

II – OBJETIVOS DEL CURSO

OBJETIVO GENERAL

Profundizar en el estudio de las características propias de la animación mediante el desarrollo de proyectos realizativos específicos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Revisar obra y desarrollar análisis de diversos autores del campo de la animación.
Comprender la importancia de la figura del autor en el campo de la animación.
Capacitar al alumno para ser integrante de grupos de trabajo intra o interdisciplinarios.
Motivar el desarrollo en la búsqueda, exploración y generación de propuestas alternativas al discurso dominante en animación en el contexto local, nacional e internacional.
Participar activamente en el desarrollo de la cátedra y en actividades extraprogramáticas relacionadas con la misma, que involucren a su entorno.

III – CONTENIDOS

UNIDAD 1: Diseño y desarrollo de proyecto realizativo animado
El proyecto realizativo en animación. Equipo realizativo. Desarrollo de estilo y arte conceptual: investigación / acción. Análisis de obra, búsqueda de referentes.
Determinación de la técnica más apropiada para el proyecto de acuerdo a sus fines comunicacionales.
Diseño de personajes y escenarios. Elaboración de guión y storyboard. Layout.
Presupuesto. Target estimado. Pitching.
Diseño de sonido en animación. Elaboración de animatic. Dirección de actores en animación. Registro de diálogos.
El animador como actor. Construcción psicológica de los personajes.
Rodaje y postproducción de animación.
El medio audiovisual animado local, nacional e internacional: análisis de casos. El Plan Operativo de Promoción y Fomento de Contenidos Audiovisuales Digitales del INCAA:Los concursos para series de animación.
Mercados y festivales: estrategias para participación.

IV – MÉTODOS DE EVALUACIÓN

CONDICIONES DE CURSADO – REGULARIZACIÓN – APROBACIÓN

La materia se plantea bajo la modalidad de TALLER con instancias de visionado y debate, por ende la asistencia de los alumnos a clase es fundamental para poder considerar los diversos procesos de enseñanza-aprendizaje.

A fines de regularizar la asignatura y presentarse al examen final, los alumnos deberán cumplir con las siguientes condiciones:
• Asistencia al 80% de las clases.
• Realizar y aprobar el 80% de los trabajos prácticos. Todos los trabajos prácticos tendrán una instancia de recuperatorio.
• Aprobar la evaluación parcial, que podrá ser recuperadas a los fines de regularizar la asignatura.

Se contempla la promoción directa de la materia. A tales fines, los alumnos deberán cumplir con las siguientes condiciones:
• Asistencia al 90% de las clases.
• Realizar y aprobar todos los trabajos prácticos con nota superior a 7 (siete), sin recuperar ninguno.
• Aprobar la evaluación parcial con nota igual o superior a 7 (siete), sin recuperarla.

Al tratarse de un TALLER, no está contemplada la condición de alumno libre.

V – CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Unidad 1: 14 clases

VI – LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS

El dictado de la asignatura contempla clases en parte expositivas, y en parte con modalidad de taller. En todas las clases se destinará un espacio para el debate y comentario de experiencias y apreciaciones.

Se prevé disponer en cada clase un tramo dedicado a la exhibición de películas, puesto que el estudio de la animación se ve favorecido mediante el análisis y estudio de obras animadas de realizadores reconocidos. Se seleccionarán obras y autores que resulten significativos para el estudio de los objetos planteados en los contenidos.

VII – BIBLIOGRAFÍA

Obligatoria
BLAIR, Preston. (1994). Cartoon Animation. Walter Foster Publishing. Laguna Hills.
BRAS, Luis R. (1990). Formas de hacer cineanimación. Dirección de Publicaciones de la Universidad Nacional de Rosario. Rosario.
FURNISS, Maureen. (2008). The animation bible. Abrams. London.
GONZÁLEZ, Alejandro y Siragusa, Cristina (2013). Poéticas de la Animación Argentina. La Barbarie. Córdoba.
INCAA. (2011). Bases y Condiciones para el Concurso Series de Animaciones Federales. Disponible online en http://www.incaa.gov.ar
LAYBOURNE, Kit. (1998). The Animation Book: A complete guide to animated filmmaking – from flip-books to sound cartoons to 3D Animation. Three Rivers Press. New York.
LORD, Peter y SIBLEY, Brian. (1998). Creating 3D Animation: The Aardman book of filmmaking. Harry N. Abrams, Inc. New York.
SÁENZ VALIENTE, Rodolfo. (2006). Arte y Técnica de la animación clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva. Ediciones de la Flor. Buenos Aires.

Complementaria
BENDAZZI, Giannalberto (2003). Cartoons: 110 años de cine de animación. Ocho y Medio Ediciones. Madrid.
FURNISS, Maureen. (1998). Art in Motion: Animation Aesthetics. John Libbey & Co. Sidney.
HALAS, John y MANVELL, Roger. (1980). La técnica de los Dibujos Animados. Editorial Omega. Barcelona.
MANRUPE, Raúl (2004). Breve historia del dibujo animado en la Argentina. Libros del Rojas. Buenos Aires.
RUSSETT, Robert y STARR, Cecile. (1978) Experimental Animation: Origins of a new art. Da Capo. New York.
TAYLOR, Richard. (2000). Enciclopedia de Técnicas de Animación. Editorial La Isla. Buenos Aires.