INSTITUTO ACADÉMICO PEDAGÓGICO
DE CIENCIAS HUMANAS

CARRERA
Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual

ASIGNATURA
Animación

DOCENTE RESPONSABLE
Esp. Lic. Alejandro R. González

CUERPO DOCENTE
Profesor Adjunto a cargo:
Lic. Alejandro R. González

Profesora auxiliar:
Lic. María Eugenia Fiorenza

Ascriptos:
Martina Carignano
Franco Ariel Malizia

AÑO LECTIVO 2021

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
Animación

CÓDIGO
2EP4128

CICLO
Ciclo de Formación Orientada
Área de Formación Realizativa

CARRERA
Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual

INSTITUTO
- CIENCIAS HUMANAS

UBICACIÓN EN EL PROGRAMA DE ESTUDIOS
- 5° Año. Asignatura Anual.

CRÉDITO HORARIO SEMANAL
3 (tres) horas semanales

CRÉDITO HORARIO TOTAL
96 (noventa y seis) horas

CONDICIONES PARA CURSAR Y PARA RENDIR
Para cursar (según Plan de Estudios vigente)
Haber regularizado Diseño y Producción Audiovisual IV, Taller de Diseño y Producción Multimedial, Guión II.
Haber aprobado Edición y Montaje, Educación Visual y Estética.

Para rendir (según Plan de Estudios vigente)
Haber aprobado Edición Y Montaje, Taller de Comunicación Multimedial, Guión II.

DÍAS Y HORARIOS DE CLASES Y DE CONSULTAS
Clases: Viernes, 10:00 a 13:00 hs
Consultas: Miércoles, 9:00 a 12:00hs a través de Google Meet.

II – OBJETIVOS DEL CURSO

OBJETIVO GENERAL

Capacitar al alumno en la realización integral de obras de animación, articulando en forma consecuente aspectos técnicos y expresivos específicos de la disciplina de acuerdo al tipo de discurso y poética que le interese desarrollar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

De índole cognitiva
Introducir al alumno en la problemática de la animación contemporánea, con especial énfasis en la animación de autor.
Desarrollar la capacidad de articular conceptos teóricos con experiencias formales en las diversas técnicas de animación existentes.
Identificar los aspectos teóricos y poéticos que aportan a la comprensión y generación del campo de la animación.
Favorecer un enfoque experimental en el desarrollo de las prácticas de animación.

De índole procedimental
Capacitar al alumno en el conocimiento y manejo de las técnicas y tecnologías existentes en el área de conocimiento, con alto grado de eficacia y actualización.
Que el alumno adquiera una metodología que le permita abordar con éxito la realización integral de un producto audiovisual de animación.
Que el alumno sea capaz de proponer soluciones integrales de tipo realizativo, considerando tanto los aspectos tecnológicos como expresivos.

De índole actitudinal
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: Naturaleza de la animación
Definición(es) de animación. El audiovisual animado, el audiovisual de acción en vivo. Animación como forma audiovisual, animación como técnica y como género.
Persistencia retiniana. Efectos π y β. Juguetes ópticos: funcionamiento y construcción.
El ritmo y el tempo. El tiempo como factor de desarrollo de una acción. Aspectos del movimiento. Trayectorias: análisis y generación.
El relato corto en animación. Elementos distintivos del lenguaje de la animación. Estructuras narrativas comunes en animación. Animación tradicional, animación experimental.
Storyboard: Modelos, elaboración.
La animación de autor. Análisis de obra de autores en diversos períodos.
Técnicas de animación: Planificación y desarrollo de movimientos sobre fondo fijo. Software para intervención digital en captura y postproducción. Introducción a la animación de figuras recortadas y al dibujo con registro.

UNIDAD 2: La puesta en escena en animación
El espacio en animación. Movimientos de cámara. Desarrollo de movimientos con intervención digital.
Las leyes físicas en animación. Gravedad, acción, reacción, inercia. Deformación y metamorfosis. Las fases de una acción. Técnica del dibujo con llaves e intermedios. Diagrama de partición de dibujos. Análisis y deconstrucción de movimientos. Caminatas y saltos.
Diseño sonoro del espacio de animación. Animatic. El sincro sonoro y el sincro labial. Planillas de rodaje.
Personajes de animación: aspectos morfológicos y psicológicos, su influencia sobre el movimiento.
Construcción de personajes y espacios para técnicas bidimensionales y tridimensionales.
Técnicas de animación: Stop motion: estructuras para muñecos. Pixilación. Técnicas y autores experimentales.
La organización de la puesta en escena.

UNIDAD 3: Proceso realizativo proyectual
Desarrollo integral de proyecto para cortometraje de animación. Preproducción, rodaje y postproducción.
Introducción a la animación tridimensional por computadora.
La animación en el panorama contemporáneo de las artes audiovisuales. Directores, autores, obra. Animación experimental.

IV – MÉTODOS DE EVALUACIÓN

CONDICIONES DE CURSADO – REGULARIZACIÓN – APROBACIÓN

En la situación particular impuesta por el DNU 297/2020, que establece el aislamiento social preventivo y obligatorio para todas las personas que se encuentren en la República Argentina, se flexibilizarán las condiciones de cursado en lo que respecta a la asistencia a clases.

Se prevén diferentes instancias de evaluación, tanto individual como grupal. Se considerará el desempeño en los Trabajos Prácticos y evaluaciones parciales.

A fines de regularizar la asignatura y presentarse al examen final, los alumnos deberán cumplir con las siguientes condiciones:
• Realizar y aprobar el 100% de los Trabajos Prácticos. Cada Trabajo Práctico tendrá opción a ser recuperado.
• Aprobar las evaluaciones parciales, que podrán ser recuperadas a los fines de regularizar la asignatura.

El examen para alumnos LIBRES se desarrollará de la siguiente manera:

1) Quince días hábiles antes del examen, el alumno deberá entregar a la cátedra una carpeta que contenga:

- Un DVD con la totalidad de los Trabajos Prácticos requeridos.
- De cada cortometraje realizado como Trabajo Práctico, el alumno deberá incluir los storyboards; las planillas de rodaje; las planillas de desplazamientos; fotografías de escena; fotos de maquetas / modelos, etc., que el alumno haya utilizado en sus animaciones; bar-sheets; y demás documentación que sirva para comprobar la efectiva realización de los Trabajos Prácticos por parte del alumno.

Los Trabajos Prácticos deberán haber sido resueltos en forma INDIVIDUAL por el alumno que rinde la asignatura. No se aceptarán trabajos grupales.

Aprobada esta etapa, se continuará con la siguiente.

2) En fecha de examen: Examen escrito sobre los contenidos del programa de la materia. A continuación, examen oral donde el alumno procederá a la defensa de los Trabajos Prácticos presentados a la cátedra.

3) Superar cada una de las instancias de evaluación – carpeta, examen escrito y examen oral – es obligatorio a los fines de aprobar la materia en condición de LIBRE.

No se contempla la promoción directa de la materia.

V – CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Unidad 1: 10 clases
Unidad 2: 12 clases
Unidad 3: 10 clases

VI – LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS

La formación en una técnica no produce un profesional creativo con potencialidad de mejorar la calidad de vida de su entorno; la formación en una técnica produce un técnico, un especialista en dicha técnica. Si se desea formar un profesional con capacidad creadora y real habilidad de transformación de su entorno, el eje de la formación no debe centrarse en las técnicas – las cuales son importantes, pero mutables – sino en el campo real del conocimiento, el cual es amplio, concreto y puede ser accedido por diversas técnicas. En este caso, en el campo de la animación, entendida como un modo particular de las artes audiovisuales, con características propias en cuanto a su estética y a las formas de su lenguaje. El aprendizaje de las técnicas debe ser incorporado a partir de las necesidades comunicacionales que plantee el lenguaje de la animación; en vez de plantearse el aprendizaje de la técnica por sí misma.

Por tal motivo, el presente Programa propone la enseñanza de la animación como una forma de las artes audiovisuales, con particularidades que la diferencian de la *acción en vivo*, y donde las técnicas – múltiples - asisten y potencian la realización de la obra.

Caracterización de la disciplina

Desde lo conceptual

La Animación es una disciplina perteneciente al campo de las Artes Audiovisuales. Como tal, su carácter es realizativo o proyectual; y actúa como síntesis de una serie de saberes provenientes de distintas disciplinas – tanto de las Ciencias Sociales, las Ciencias Naturales y las demás Artes. Dentro del panorama de lo audiovisual, la especificidad de la animación está determinada por su particular metodología de realización y sus características estéticas.

Desde lo pedagógico

En el desarrollo de la disciplina se planteará la resolución de problemas/casos de complejidad creciente que tienen en consideración la aparición de emergentes enriquecedores por ser significativos para el alumno. Se propiciarán las condiciones favorables para que el alumno logre que sus propuestas realizativas sean la propia síntesis integradora en tanto que resultado de un proceso de exploración y producción de soluciones alternativas alimentadas por la confluencia de aportes intra, inter y transdisciplinares.

Metodología de Trabajo

El dictado de la asignatura contemplará un equilibrio entre clases expositivas y clases en la modalidad de taller, con resolución de casos prácticos, debate y comentario de experiencias.

Se prevé disponer en cada clase un tramo dedicado a la exhibición de películas (cortos y largos). El estudio de la animación se ve favorecido mediante el análisis y estudio de obras animadas de realizadores reconocidos. Se seleccionarán obras que empleen distintas técnicas, cuyos autores sustenten modos e ideologías variados, a fin de apreciar el amplio abanico de posibilidades artísticas y expresivas del medio.

Considerando que la producción audiovisual es un trabajo en equipos, se favorecerá la formación de grupos que cubran todas las etapas realizativas de la obra.

VII – BIBLIOGRAFÍA

Obligatoria
BENDAZZI, Giannalberto (2003). Cartoons: 110 años de cine de animación. Ocho y Medio Ediciones. Madrid.
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 (2016). A new history of animation. Thames & Hudson. New York.
GONZÁLEZ, Alejandro R. y SIRAGUSA, Cristina (Ed.) (2013). Poéticas de la animación argentina 1960 – 2010: Córdoba, Rosario y Buenos Aires. Editorial La Barbarie. Córdoba.
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.
TASSARA, Mabel y KIRCHHEIMER, Mónica. (2016). Animación. Encuentro de lenguajes, géneros, figuras. Buenos Aires. Imago Mundi.
THOMAS, Frank y JONHSTON, Ollie. (1995). The Illusion of Life: Disney Animation. Disney Editions. New York.
WELLS, Paul. (2007). Basics Animation: Scriptwriting. AVA Publishing. Lausanne.
WELLS, Paul. (2009). Fundamentos de la animación. Parramón. Barcelona.
WILLIAMS, Richard. (2001). The Animator's Survival Kit. Faber and Faber limited. London.

Complementaria

Libros
ALONSO, Rodrigo y TAQUINI, Graciela. (1999). Buenos Aires Video X: Diez años de video en Buenos Aires. Ediciones ICI. Buenos Aires.
BARRIER, Michael. (1999). Hollywood cartoons: American animation in its golden age. Oxford University Press. New York.
BARRY, Vivienne. (2010). Animación la magia en movimiento. Pehuén. Santiago.
BRARDA, María Cecilia. (2016) Motion Graphics design. La dirección creativa del branding de TV. Gustavo Gili. Barcelona.
BENDAZZI, Giannalberto.(2008). Quirino Cristiani, pionero del cine de animación (Dos veces el océano). De la Flor. Buenos Aires.
BECKERMAN, Howard. (2003). Animation the whole story. Allworth Press. New York.
BLEI, Irene (2014). Canadá cuadro a cuadro. Animadores y animadoras del National Film Board. Wolkowicz Editores. Buenos Aires
CHONG, Andrew. (2010). Animación Digital. Blume Animación. Barcelona.
COHEN, Karl F. (1997). Forbidden Animation: Censored cartoons and blacklisted animators in America. McFarland. Jefferson.
CRAFTON, Donald. (1993). Before Mickey: The animated film 1898 – 1928. The University of Chicago Press. Chicago.
FELDMAN, Simón. (1995). La composición de la imagen en movimiento. Editorial Gedisa. Barcelona.
FURNISS, Maureen. (1998). Art in Motion: Animation Aesthetics. John Libbey & Co. Sidney.
FURNISS, Maureen. (2008). The animation bible. Abrams. London.
FURNISS, Maureen. (2009). Animation: art and industry. John Libbey & Co. Herts.
GARZÓN, Carmen y GONZÁLEZ, Alejandro R. (2011). Señas de identidad. Reflexiones sobre el arte de la animación. Actas del 1° Foro Académico sobre Animación. Eduvim. Villa María.
GONZÁLEZ, Alejandro R. (1999) Tendencias de la Animación Argentina Independiente 1990 – 1998: Los casos de Córdoba y Rosario. Tesis de Lic. en Cine y TV, Centro Experimental de

Animación, Departamento de Cine y TV, Escuela de Artes, Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad Nacional de Córdoba.
HALAS, John y MANVELL, Roger. (1980). La técnica de los Dibujos Animados. Editorial Omega. Barcelona.
HAHN, Don (editor). (2009). Drawn to life. The Walt Stanchfield lectures, volumen I y II. Focal Press. Oxford.
HARRIS, Miriam; HUSBANDS, Lilly; TABERHAM, Paul. (2019). Experimental Animation. From analogue to digital. New York. Routledge.
LA FERLA, Jorge (comp.). (1998) Contaminaciones: Del videoarte al multimedia. Oficina de Publicaciones del CBC. Buenos Aires.
LA FERLA, Jorge y GROISMAN, Martín (Comp). (1998). El Medio es el Diseño. Editorial Eudeba. Buenos Aires.
LANE, Andy; SIMPSON, Paul. (2005). The art of Wallace and Gromit the curse of the Were-Rabbit. Titan Books. London.
LESLIE, Esther. (2002) Hollywood Flatlands. Animation, critical theory and the avant-garde. Verso. London.
Manuales de usuario de los softwares a utilizar en el dictado de la asignatura.
MANRUPE, Raúl. (2004). Breve historia del dibujo animado en la Argentina. Libros del Rojas. Buenos Aires.
PATMORE, Chris. (2004). Curso Completo de Animación. Editorial Acanto. Barcelona.
PILLING, Jayne (Editora). (1997). A reader in animation studies. John Libbey & Co. Sidney.
PURVES, Barry (2007). Stop Motion: Passion, process and performance. Focal Press. Oxford.
PURVES, Barry (2010). Basics animation: stop motion. AVA Publishing. Lausanne.
RODRÍGUEZ JÁUREGUI, Pablo (Comp.) (2011). Haciendo dibujitos en el fin del mundo. Centro Audiovisual Rosario. Rosario.
RUSSETT, Robert y STARR, Cecile. (1978) Experimental Animation: Origins of a new art. Da Capo. New York.
SIBLEY, Brian. (2000). Chicken run: Hatching the movie. Harry N. Abrams, Inc. New York.
SMOODIN, Eric. (1993). Animating Culture. Rutgers University Press. New Jersey.
TAYLOR, Richard. (2000). Enciclopedia de Técnicas de Animación. Editorial La Isla. Buenos Aires.
THOMPSON, Frank. (1993). Tim Burton's Nightmare before Christmas. Hyperion. New York.
WELLS, Paul. (1998). Understanding Animation. Routledge. Londres.
WELLS, Paul. (2002). Animation: Genre and authorship. Wallflower Press. Harrow.
WHITE, Tony. The animator's workbook. Step-by-step techniques of drawn animation. Watson Guptill. 1988.
ZINMAN, Gregory. (2020). Making images move. Handmade cinema and the other arts. University of California Press. Oakland.

Revistas

Con A de Animación. Editada por el Grupo de Investigación en Animación: arte e industria. Universitat Politécnica de Valencia.

FILMOGRAFÍA OBLIGATORIA (síntesis)

2 Metros, Javier Mrad (2007)
A chairy tale, Norman McLaren (1957)
Adjustment, Ian Mackinnon (2006)
Animal Farm, John Halas & Joy Batchelor (1954)
Autour d'une cabine, Emile Reynaud (1894)
Bear Story, Gabriel Osorio (2014)
Bernd und sein leven, Stephan Müller & Ingo Schiller (2007)
Betty Boop MD, Dave Fleischer (1932)
Cabeza Rayada, Sileoni, Frezze, Caram (2002)
Capelito, Rodolfo Pastor (2000)
Capitán Cardozo, Pablo Rodríguez Jáuregui y Gabriel Yuvone (1994)
Comicalamities, Otto Mesmer (1928)

Copia A, Gervasio Rodríguez Traverso y Pablo Alberto Díaz (2010)
Coraline, Henry Selick (2009)
Corpse Bride, Tim Burton (2005)
Danny Boy, Marek Skrobecki (2010)
Doña Ubenza, Juan Manuel Costa (2015)
Duck Amuck, Chuck Jones (1953)
El desafío a la muerte, Juan Pablo Zaramella (2001)
El empleo, Santiago 'Bou' Grasso (2008)
El guante, Juan Pablo Zaramella (2001)
El show de los perrolotuditos, Esteban Tolj (1999)
En la ópera, Juan Pablo Zaramella (2010)
Fantasía, Walt Disney (1940)
Fantasmagorie, Emile Cohl (1908)
Father and daughter, Michael Dudok de Wit (2000)
Feet of song, Erika Russell (1988)
Flicts, Paula Daveloza (2008)
Fuego, Pablo Penchansky (2015)
Gertie the dinosaur, Winsor Mccay (1914)
Harry Potter y el misterio del príncipe, David Yates (2009)
Harvie Krumpet, Adam Elliot (2003)
Her morning elegance, Oren Lavie (2009)
I am Tom Moody, Ainslie Henderson (2013)
I met the walrus, Josh Raskin (2007)
Juan del Monte, Juan Carlos Camardella (2010)
Karneval Zvirat, Michaela Pavlatova (2005)
Koko the Clown, Max Fleischer (1920)
Komposition in blau, Oskar Fischinger (1935)
La bella y la bestia, Gary Trousdale & Kirk Wise (1991)
Lapsus, Juan Pablo Zaramella (2007)
Les bessones del carrer de ponent, Marc Ribá y Anna Solanas (2010)
Life of Pi, Ang Lee (2012)
Luminaris, Juan Pablo Zaramella (2011)
Luxo Jr, John Lassetter (1986)
Madame Tutli-Putli, Chris Lavis y Maciek Szczerbowski (2007)
Madamoiselle Kiki et les Montparnos, Amelie Harrault (2013)
Modesta historia de un suntuoso derrochón, Gonzalo Rimoldi (2012)
Mona Lisa descending an staircase, Joan Gratz (1992)
Morir de Amor, Gil Alkabetz (2004)
Neighbours, Norman McLaren (1952)
No corras tanto, César Díaz Melendez (2007)
O menino e o mundo, Ale Abreu (2013)
Padre, Santiago Bou Grasso (2013)
Persepolis, Vincent Parronaud, Marjane Satrapi (2007)
Post Mark Lick, Sonia Bridge (2003)
Quirino Cristiani: The mistery of the first animated movies, Gabriele Zucchelli (2007)
Renata, Nazareno y el mundo de los sentimientos, Rosario Carlino (2015)
Repete, Michaela Pavlatova (1995)
Ryan, Chris Landreth (2004).
Sexteens, Juan Pablo Zaramella (2006)
Shuffle off to Buffalo, Rudolf Ising (1933)
Simon's Cat, Simon Tofield (2009)
Sin dejar rastros, Diego Kartaszewicz (2015)
Sita sings the blues, Nina Paley (2008)
Snail Trail, Philippe Artus (2012)
Song of the Sea, Tomm Moore (2014)
South Park – bigger, longer, uncut (Trey Parker & Matt Stone, 1999)
Sorry I'm late, Thomas Mankovsky (2008)
Submarino Amarillo, George Dunning (1968)

Synchromy, Norman McLaren (1971)
Take on me, Steve Barron (1985)
Teclópolis, Javier Mrad (2009)
The ambiguously gay duo, JJ Sedelmaier (1996 -1999)
The Da Vinci Timecode, Gil Alkabetz (2009)
The monk and the fish, Michael Dudok de Wit (1994)
Toy Story II, John Lassetter, Ash Brannon, Lee Unkrich (1999)
Toy Story III, Lee Unkrich (2010)
Tram, Michaela Pavlatova (2012)
Una aventura extraordinaria, Ang Lee (2012)
Use instructions, Guido Manuli (1982)
Vals con Bashir, Ari Folman (2008)
Viaje a Marte, Juan Pablo Zaramella (2005)
Vicenta, Sam Ortí (2010)
Viagem a Cabo Verde, José Miguel Ribeiro (2010)
Waking Life, Richard Linklater (2001)
When the day breaks, Wendy Tilby & Amanda Forbis (1995)
Wursel y Wurmel, Gaspar Perea Muñoz (2008)

Lic. Alejandro R. González