



**INSTITUTO ACADÉMICO PEDAGÓGICO  
DE CIENCIAS HUMANAS**

**CARRERA**  
**Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual**

**ASIGNATURA**  
**Animación I**

**DOCENTE RESPONSABLE**  
**Esp. Lic. Alejandro R. González**

**CUERPO DOCENTE**  
Profesor Titular:  
**Esp. Alejandro R. González**

Profesor Adjunto  
**Esp. Juan P. Sgró**

Profesora auxiliar:  
**Lic. María Eugenia Fiorenza**

Ascriptos:  
**Martina Carignano**  
**Franco Ariel Malizia**

**AÑO LECTIVO 2023**

# 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 I

### **CÓDIGO**

41-14

### **ÁREA**

Técnico Realizativa

### **TRAYECTO**

Formación en Producción de Contenidos Audiovisuales de Ficción

### **CARRERA**

Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual

### **INSTITUTO**

Instituto Académico Pedagógico de CIENCIAS HUMANAS

### **UBICACIÓN EN EL PROGRAMA DE ESTUDIOS**

2° Año, 2° Cuatrimestre

### **CRÉDITO HORARIO SEMANAL**

3 (tres) horas semanales

### **CRÉDITO HORARIO TOTAL**

48 (cuarenta y ocho) horas

### **CONDICIONES PARA CURSAR Y PARA RENDIR**

Para cursar (según Plan de Estudios vigente)

**Haber regularizado** Taller de Producción y Realización Audiovisual I, Tecnologías de Post-Producción Audiovisual.

Para rendir (Según Plan de Estudios vigente)

**Haber aprobado** Taller de Producción y Realización Audiovisual I, Tecnologías de Post-Producción Audiovisual.

### **DÍAS Y HORARIOS DE CLASES Y DE CONSULTAS**

Clases: Viernes, 9:00 a 12:00 hs

Consultas: Miércoles, 10:00hs a través de Google Meet.

## II – OBJETIVOS DEL CURSO

### OBJETIVO GENERAL

Introducir al estudiantado en las técnicas, poéticas y características de lenguaje de la forma audiovisual animada.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

#### **De índole cognitiva**

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.

### III – CONTENIDOS

#### **UNIDAD 1: Animación en el panorama audiovisual contemporáneo**

Definición(es) de animación. El audiovisual animado, el audiovisual de acción en vivo. Animación como forma audiovisual, animación como técnica y como género.

La percepción del movimiento. Persistencia retiniana. Efectos  $\pi$  y  $\beta$ . De los juguetes ópticos: a la animación contemporánea.

Técnicas de animación 2D. Introducción al manejo de softwares específicos de diseño y postproducción. Planificación y desarrollo de movimientos sobre fondo fijo.

El ritmo y el tempo. El tiempo como factor de desarrollo de una acción. Aspectos del movimiento. Trayectorias: análisis y generación.

Trabajos prácticos: Flipbook, desarrollo de trayectorias.

#### **UNIDAD 2: Animación como diseño gráfico cinético**

Diseño y elaboración de pieza audiovisual animada. Storyboard: modelos, elaboración. El sonido y la construcción del animatic.

Técnicas de animación 2D: Planificación y desarrollo de movimientos sobre fondo fijo. Movimientos de cámara. Desarrollo de movimientos con intervención digital.

Los doce principios de la animación. Las leyes físicas en animación.

La animación como proceso de diseño. Gráfica audiovisual: títulos de crédito, program packaging. Diseño y realización integral de piezas animadas para sistema gráfico audiovisual.

Trabajos prácticos: Tipografía cinética, Desarrollo de sistema gráfico audiovisual.

## **IV – MÉTODOS DE EVALUACIÓN**

### **CONDICIONES DE CURSADO – REGULARIZACIÓN – APROBACIÓN**

Se prevén diferentes instancias de evaluación, tanto individual como grupal. La modalidad de dictado de la materia enfatiza los desarrollos teórico-prácticos a través del taller, otorgando a los Trabajos Prácticos una valoración amplia y completa. De acuerdo a la especificidad de cada uno, se indicará si el trabajo práctico puede resolverse de manera individual o grupal.

La materia no contempla el régimen de promoción.

A fines de regularizar la asignatura y presentarse al examen final, los alumnos deberán realizar y aprobar el 100% de los Trabajos Prácticos. Cada Trabajo Práctico tendrá opción a ser recuperado. El examen final para estudiantes regulares implica la presentación y defensa del trabajo final integrador de la materia.

El examen para estudiantes libres contempla dos etapas, cada una de las cuales es eliminatoria:

1. Presentación de todos los trabajos prácticos solicitados en la cursada. Todos los trabajos deberán realizarse de manera individual.
2. De aprobar la primera etapa, deberá realizar una presentación oral sobre un listado de temas provisto por la cátedra.

De cada Trabajo Práctico, el estudiante libre deberá incorporar además documentación que sirva para comprobar la efectiva realización de los mismos.

## V – CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

FECHA	#	CONTENIDO
17/3/23	1	UNIDAD 1
24/3/23		FERIADO NACIONAL
31/3/23	2	UNIDAD 1
7/4/23		FERIADO NACIONAL
14/4/23	3	UNIDAD 1
21/4/23	4	UNIDAD 1
28/4/23	5	UNIDAD 1
5/5/23	6	UNIDAD 1
12/5/23	7	UNIDAD 2
19/5/23	8	UNIDAD 2
26/5/23		EXÁMENES MAYO
2/6/23	9	UNIDAD 2
9/6/23	10	UNIDAD 2
16/6/23	11	RECUPERATORIOS

## VI – LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS

La propuesta de cátedra considera 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*

BETANCOURT, Michael. (2013). The history of motion graphics. From avant-garde to industry in the United States. Wildside Press. Rockville.

BLAIR, Preston. (1994). Cartoon Animation. Walter Foster Publishing. Laguna Hills.

BRARDA, María Cecilia. (2016) Motion Graphics design. La dirección creativa del branding de TV. Gustavo Gili. Barcelona.

COSTA, Joan. (2005). Identidad televisiva en 4d. Design Grupo Editorial. La Paz.

DONDIS, Donis A. (1995) La sintaxis de la imagen. Barcelona. Gustavo Gili.

FRASCARA, Jorge. (2000) Diseño gráfico y comunicación. Buenos Aires. Infinito.

GONZÁLEZ, Alejandro R. y SIRAGUSA, Cristina (Ed.) (2013). Poéticas de la animación argentina 1960 – 2010: Córdoba, Rosario y Buenos Aires. Editorial La Barbarie. Córdoba.

LEBORG, Christian. (2013) Gramática Visual. Barcelona. Gustavo Gili.

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.

WILLIAMS, Richard. (2001). The Animator's Survival Kit. Faber and Faber limited. London.

### *Complementaria*

BRAS, Luis R. (1990). Formas de hacer cineanimación. Dirección de Publicaciones de la Universidad Nacional de Rosario. Rosario.

CHONG, Andrew. (2010). Animación Digital. Blume Animación. Barcelona.

FELDMAN, Simón. (1995). La composición de la imagen en movimiento. Editorial Gedisa. Barcelona.

GARZÓN, Carmen y GONZÁLEZ, Alejandro R. (2011). Señas de identidad. Reflexiones sobre el arte de la animación. Actas del 1º Foro Académico sobre Animación. Eduvim. Villa María.

HALAS, John y MANVELL, Roger. (1980). La técnica de los Dibujos Animados. Editorial Omega. Barcelona.


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.

RODRÍGUEZ JÁUREGUI, Pablo (Comp.) (2011). Haciendo dibujitos en el fin del mundo. Centro Audiovisual Rosario. Rosario.

TAYLOR, Richard. (2000). Enciclopedia de Técnicas de Animación. Editorial La Isla. Buenos Aires.

THOMAS, Frank y JONHSTON, Ollie. (1995). The Illusion of Life: Disney Animation. Disney Editions. New York.

WELLS, Paul. (1998). Understanding Animation. Routledge. Londres.



**Lic. Alejandro R. González**