



**INSTITUTO ACADÉMICO PEDAGÓGICO
DE CIENCIAS HUMANAS**

CARRERA
Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual

ASIGNATURA
Animación II

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

Ascripto:
Franco Ariel Malizia

AÑO LECTIVO 2024

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 II

CÓDIGO

41-20

ÁREA

Técnico Realizativa

TRAYECTO

Formación en Realización de Contenidos Audiovisuales de no ficción

CARRERA

Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual

INSTITUTO

Instituto Académico Pedagógico de CIENCIAS HUMANAS

UBICACIÓN EN EL PROGRAMA DE ESTUDIOS

3° Año, 1° 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 Animación I.

Para rendir (Según Plan de Estudios vigente)

Haber aprobado Animación I.

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

Proyectar y materializar relatos animados que articulen adecuadamente aspectos técnicos, expresivos y de lenguaje propios de la forma audiovisual animada.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

De índole cognitiva

Articular conceptos y desarrollos poéticos propios del campo de la animación.
Incorporar experiencias sensibles 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: La forma audiovisual animada

La animación como forma audiovisual. Posibilidades expresivas de la animación como lenguaje: continuidades y divergencias. Animación y géneros no ficcionales: documental, videoclip, publicidad.

La puesta en escena en animación 2D. El espacio y el layout. Técnicas de animación con registro: dibujo pivotado, rotoscopía. Los doce principios y las leyes físicas. Empleo de software específico.

Trabajo práctico: Experimentación colectiva en rotoscopía y dibujo pivotado

UNIDAD 2: La puesta en escena en animación volumétrica

Propuestas experimentales en animación. Animación expandida, experiencias inmersivas y transmediales. Animación y redes.

Técnicas de animación corpóreas stop frame: stop motion, pixilación, cut-out. Manejo de software específico. Diseño, desarrollo y experimentación en técnicas stop frame.

Animación y pantallas. El mercado de la animación. Diseño y desarrollo integral de proyecto audiovisual animado.

Trabajo práctico: Desarrollo de cápsula animada para campaña de bien público

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. Se aconseja a los estudiantes solicitar a la cátedra la consigna detallada del examen libre, a través del correo animacion@unvm.edu.ar.

V – CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

FECHA	#	CONTENIDO
8/3/24	1	UNIDAD 1
15/3/24	2	UNIDAD 1
22/8/24	3	UNIDAD 1
29/3/24		FERIADO NACIONAL
5/4/24	4	UNIDAD 1
12/4/24	5	UNIDAD 1
19/4/24	6	UNIDAD 1
26/4/24	7	UNIDAD 2
3/5/24	8	UNIDAD 2
10/5/24	9	UNIDAD 2
17/5/24	10	UNIDAD 2
24/5/24		TURNO DE EXÁMENES DE MAYO
31/5/24	11	UNIDAD 2
7/6/24	12	UNIDAD 2
14/6/24	13	RECUPERATORIOS Y FIRMA DE LIBRETAS

VI – LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS

Animación II continúa la propuesta desarrollada en Animación I. La cátedra encuadra 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

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

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

HARRIS, Miriam; HUSBANDS, Lilly; TABERHAM, Paul. (2019). *Experimental Animation. From analogue to digital*. New York. Routledge.

PURVES, Barry (2007). *Stop Motion: Passion, process, and performance*. Focal Press. Oxford.

PURVES, Barry (2010). *Basics animation: stop motion*. AVA Publishing, Lausanne.

PRIEBE, Ken A. (2011). *The advanced art of stop motion animation*. Cengage. Boston.

RUSELL, Robert y STARR, Cecile (1988). *Experimental Animation. Origins of a new art*. De Capo Press. 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.

SIBLEY, Brian. (2000). *Chicken run: Hatching the movie*. Harry N. Abrams, Inc. New York.

THOMPSON, Frank. (1993). *Tim Burton's Nightmare before Christmas*. Hyperion. New York.

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

WOLOSHEN, Steven. (2015) *Scratch, crackle and pop! A whole grains approach to making films without a camera*. Scratchtopia Books. Quebec.

También se consideran de consulta obligatoria los materiales didácticos sistematizados por la Cátedra para cada unidad del programa, disponibles en el Aula Virtual.

Complementaria

BENDAZZI, Giannalberto (2003). *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Ocho y Medio Ediciones. Madrid.

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 1° Foro Académico sobre Animación. Eduvim. Villa María.

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

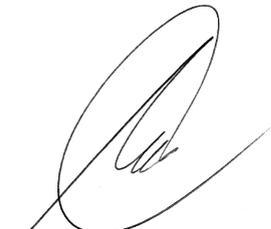
LAYBOURNE, Kit. (1998). The Animation Book: A complete guide to animated filmmaking – from flip-books to sound cartoons to 3D Animation. Three Rivers Press. New York.

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