

Universidad Nacional Tres de Febrero

Departamento Arte y Cultura

Licenciatura en Artes Electrónicas

Año Académico: 2015

Cuatrimestre: Primero

Materia: ANIMACIÓN

Código: 666

Profesora Titular: Elena Isabel Laplana

Profesor Ayudante: Leandro Fabián Nicolosi

MARCO DE REFERENCIA: Fundamentación

El futuro licenciado en Artes Electrónicas desarrollará su tarea en un mundo donde la integración entre diversas plataformas de trabajo será su paisaje cotidiano. En este sentido, los fundamentos generales de la carrera puntualizan que el egresado deberá manejar la más moderna tecnología, y el producto terminado, fruto de su trabajo profesional, englobará diversas disciplinas con un marcado perfil multimedia e interactivo.

Desde este punto de vista, y considerando que el egresado de esta carrera deberá necesariamente dirigir o integrarse a equipos de trabajo multidisciplinarios, resulta de gran importancia incluir al más alto nivel en su formación diversos conceptos relativos a la producción de los lenguajes de la animación, a las diferentes técnicas, a la reflexión crítica sobre la integración imagen fija versus imagen en movimiento, tanto en su aspecto técnico como estético.

OBJETIVOS ESTRUCTURALES

Son objetivos estructurales de la materia que el/la alumno/a desarrolle capacidades técnicas y estéticas que le permitan incorporar los conceptos del movimiento aplicados a cualquier técnica, soporte y/o plataforma. La inserción de esta materia en el programa de la carrera, tiene como finalidad lograr que los alumnos inclinados por la Licenciatura en Artes Electrónicas: vinculen los contenidos teóricos con el análisis y la generación de imágenes animadas que amplíe su potencial creativo y desarrolle su capacidad analítica de tal forma de permitirles resolver los problemas que se le presentarán a futuro.

UNIDADES DIDACTICAS

Unidad 1. Historia y evolución de la animación

Juguetes pre-cinematográficos; Experiencia de Crono fotógrafos: Etienne Jules Marey, Eadweard Muybridge.

Historia del dibujo animado. Surgimiento y desarrollo del lenguaje de animación.

Encuentros mágicos: fotografía, magia y animación: Georges Melies, Segundo de Chomón. Evolución de la animación Asiática, Europea y Americana. Primeras

experiencias en el cine de animación en Argentina. Quirino Cristiani. Usos de la animación en las artes electrónicas. Análisis de obras de distintos artistas.

Unidad 2. El proceso de animación.

Los principios de la animación. Desarrollo y planificación de animación. Puntas, intermedios, acentos y extremos. Cinemática: concepto de movimiento, caída de cuerpos. Velocidad, aceleración y desaceleración, movimiento constante. Dinámica: la inercia, masa, peso y densidad. Acción y reacción. Timing: duración y ritmo. Exageración, estirar y aplastar, Vocalización y sincronismo labial.

Unidad 3.Composición y diseño

Arte conceptual y estética. El set, partes que lo componen. Estructura y bocetos de fondos: background, capas inferiores, capas superiores. Iluminación. Encuadres dinámicos y estáticos. Síntesis visual: Storyboard. Layout. Animatic. Puesta en escena. Concepto de personaje. Perfil y diseño de personajes.

BIBLIOGRAFIA:

OBLIGATORIA:

Rodolfo Sáenz Valiente: Arte y técnica de la animación.

Editorial: De la Flor - 2006 -I.S.B.N : 9505152736

Paul Wells: Fundamentos de animación. Ed. Parramón, 2007

SUGERIDA:

Maureen Furniss: The animation bible

Editorial: Harry N. Abrams; 2008.

Jhon Halas, Timing for animation; Focal Press. 2009

MODALIDADES DEL PROCESO DE ORIENTACION DEL APRENDIZAJE:

El mecanismo de orientación y evaluación de este aprendizaje se realiza a través de: Conceptos teóricos, planteo y resolución de problemas. Análisis de obras.

MODALIDAD DEL CURSADO:

La asignatura se desarrollará en una clase semanal de cuatro horas, dividida en dos partes y con un receso entre ambas.

Durante la primera parte se presentan los contenidos teóricos de las unidades temáticas y en la segunda, se orienta hacia la realización de ejercicios y análisis de obras. Según corresponda al tema que se esté dictando.

MODALIDAD DE EVALUACION:

Cada asignatura se aprueba por régimen de examen final, exámenes parciales y recuperatorios.

Existen dos evaluaciones parciales, la primera al promediar el cuatrimestre y la segunda al finalizar el mismo.

Existe una instancia recuperatoria, en un solo día, para ambos parciales, a la finalización de cada cuatrimestre.

Se entenderá "ausente " el alumno que no obtenga calificación alguna en dos instancias de evaluación parcial.

La asignatura se entenderá "cursada" cuando se "aprueben" todos los exámenes parciales (en primera instancia o por recuperatorio). La calificación asignada al examen recuperatorio (cualquiera sea el resultado) anula y reemplaza, a todos los efectos, a la obtenida en el examen parcial que se recupera.

La calificación final se calculará como promedio de los exámenes parciales rendidos y aprobados.

De esta manera, la calificación final para la asignatura "cursada" será superior o igual a 4 puntos.

Los exámenes parciales (y sus recuperatorios) calificados con 3 o menos puntos se entenderán "aplazados" y no podrán ser recuperados. Cuando ocurran dos aplazos en los exámenes (parciales y/o recuperatorios) se entenderá que la asignatura está "aplazada" y deberá ser recursada.

Si la asignatura resultara con una calificación final, calculada como promedio de los exámenes parciales (o sus recuperatorios) rendidos y no aplazados, de 4 o más puntos, se entenderá "cursada" y podrá ser aprobada por examen final. La calificación necesaria para aprobar el examen final será de 4 o más puntos.

Además de las evaluaciones parciales, se ha de contemplar la elaboración de trabajos prácticos, al final de cada unidad didáctica, cuya evaluación formará parte de una nota conceptual.

La evaluación final tendrá carácter oral o escrito e individual en el marco de las condiciones y características que oportunamente determine la cátedra.

REGIMEN DE TRABAJOS PRACTICOS:

Los trabajos prácticos son obligatorios y se dictarán en dos modalidades:

Clases de demostración y problemas de aplicación.

Los alumnos deberán llevar una carpeta de TRABAJOS PRACTICOS individual, conteniendo trabajos en soportes impresos y digitales según el caso.

La carpeta completa deberá ser presentada antes de las evaluaciones parciales correspondiente a cada cuatrimestre, constituyendo requisito indispensable la aprobación de la misma para rendir las evaluaciones parciales.

SISTEMA DE CALIFICACION:

Los exámenes parciales (y sus recuperatorios) se entenderán "aprobados" cuando la calificación asignada, en una escala de 0 a 10 puntos, resulte superior o igual a 4 puntos.

Las condiciones para acceder al examen final, son las requeridas por el régimen de promoción.

REGIMEN DE PROMOCION:

Para acceder al examen final, son requisitos:

Una asistencia mínima del 75% a las clases teóricas y práctica.

Obtener, en las evaluaciones parciales, una nota no menor a cuatro (4) puntos.
Aprobación de los trabajos prácticos requeridos.

LISTADO DE TRABAJOS PRACTICOS:

- 1- Ombro cinema. Primer acercamiento a la ilusión de movimiento.
- 2- Pose a pose. Animación tradicional.
- 3- Arena. Ritmo y cadencia.
- 4- Plastilina. Aplastar y estirar, inercia y masa.
- 5- Personaje. Actuación y caminata.
- 6- Vocalización. Sincro labial.
- 7- Pixilation. Acción secundaria y exageración.
- 8- Pintura. Anticipación, acción y reacción.
- 9- Set de animación.

CRONOGRAMA DE CLASES TEORICAS Y PRÁCTICAS:

17 marzo	Bienvenida. Presentación de la materia. Teórica: Juguetes pre-cinematográficos. Crono fotógrafos. Comienzos del movimiento animado. Magia y animación: Georges Melies, Segundo de Chomón. Quirino Cristiani. Visualización y análisis de obras.
31 marzo	Teórica/práctico: ¿Qué es el movimiento? Ombro cinema. Primer acercamiento a la ilusión de movimiento. T.P. 1.
07 abril	Teórica: planificación de animación. Puntas, intermedios, acentos y extremos. Práctico: acción y desplazamiento. Animación tradicional: cuadro a cuadro con dibujo. T.P. 2
14 abril	Teórica: Timing, ritmo. Duración. T.P.3
21 abril	Teórica: Inercia, masa, peso, densidad. Como representar el peso de personajes en movimiento. T.P. 4
28 abril	Teórica: Concepto de personaje, Como diseñarlo, estilo, estética y estado anímico. T.P.5
05 mayo	Teórica: El dialogo en animación. Vocales y consonantes. Vocalización. Sincronismo labial. T.P. 6
12 mayo	Teórica: animando objetos y humanos. Acción secundaria y exageración. T.P. 7
19 mayo	Teórica: Anticipación, acción y reacción. T.P. 8
26 mayo	Teórica/practica: Armado e iluminación de un Set para animación.
02 junio	Teórica: Arte conceptual. La idea y los aspectos formales. Análisis de obras animadas. Practico: desarrollo estético para un corto.

- 09 junio Teórica: Composición y diseño. Estructura de fondos en: background, capas inferiores, capas superiores.
- 16 junio Teórica: Storyboard. Síntesis visual. Concepto y diseño gráfico. Layout. Animatic. Pre-producción del esqueleto del film.
- 23 junio Entrega trabajos prácticos y evaluación teórica.
- 30 junio Recuperatorio y pautas para trabajo final.