

**PROGRAMA DE LA ASIGNATURA:**  
Animación (0256)

**CÓDIGO:** 0256  
**AÑO DE UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:**  
3 año  
**FECHA ULTIMA REVISIÓN DE LA ASIGNATURA:**  
2018-08-19  
**CARRERA/S:** Licenciatura en Medios  
 Audiovisuales,

**CARÁCTER:** CUATRIMESTRAL (2do)  
**TIPO:** OBLIGATORIA  
**NIVEL:** GRADO  
**MODALIDAD DEL DICTADO:** PRESENCIAL  
**MODALIDAD PROMOCION DIRECTA:** SI  
**CARGA HORARIA SEMANAL:** 4 HS  
**CARGA HORARIA TOTAL:** 68 HS

### EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellido	Cargo	e-mail
Marcelo Dematei	Adjunto	madematei@untdf.edu.ar
Federico Conforto	Asistente Principal	fconforto@untdf.edu.ar
Guillermo Leal	Asistente de primera (RG)	gdleal@untdf.edu.ar

## 1. FUNDAMENTACION

Se propone un acercamiento al concepto de Animación tratando de describirlo en su complejidad actual. Animación es hoy muchas cosas, esencialmente una serie de técnicas que permiten la representación del movimiento. Cada una de estas técnicas está asociada a una tecnología diferente y posee características de lenguaje que le son propias.

También es un concepto asociado a un dispositivo representacional actual de bordes difusos. Durante gran parte del siglo XX la animación tuvo presencia en el cine de animación de ficción, las series de TV y la llamada "animación de autor", que tuvo difusión esencialmente a través de los festivales dedicados en todo el mundo. Desde la irrupción de las tecnologías digitales, que significó la unificación de la base técnica dentro del audiovisual en general y el progresivo abaratamiento de los procesos de la animación, ésta experimentó una expansión y una diversificación nunca antes vista. La animación como herramienta y recurso expresivo está presente en la casi totalidad del audiovisual actual.

### Abordaje pedagógico

Proponemos abordar la asignatura desde la mirada del realizador, para eso haremos hincapié en los aspectos semióticos: la estructura del lenguaje, (recursos y herramientas que constituyen su particularidad frente al resto del audiovisual), la puesta en escena, el diseño del arte y la construcción del movimiento.

Para esto y, tratándose de una asignatura introductoria, la organizamos en tres tipos de contenidos: En primer lugar, propondremos un acercamiento histórico; presentando las grandes líneas de producción y estilísticas que marcaron la historia de la animación. Elegimos los ejemplos más representativos de la animación del siglo XX. Aquellos que por difusión y/o calidad han definido la estética de la disciplina. Los hemos agrupado según lugares geográficos y sus

contextos históricos.

El objetivo del módulo no radica en dar una visión historicista, sino más bien en educar la mirada en propuestas diversas. La variedad de estilos, formas, técnicas, objetivos, etc. revela el largo recorrido hecho por la animación durante el siglo. Su estudio promueve la reflexión sobre la animación misma, así como sobre las diversas formas de resolver problemáticas específicas en el orden técnico, en orden expresivo, en el diseño del arte y demás aspectos de la producción de una pieza animada. Explicaremos así que para cada problemática comunicacional hay un abanico de respuestas posibles y que en muchos casos éstas definen lo intrínseco de la animación, independientemente de la técnica que se use. Lo que permite trasladar las experiencias de estos realizadores y artistas a nuestro campo de la animación por ordenador.

El hilo argumental que trazamos a partir de las distintas escuelas de producción nos permitirá visualizar las técnicas predominantes y aspectos prioritarios del lenguaje. En definitiva, nos servirá como introductor en los distintos elementos necesarios para trasladar los rudimentos de la animación.

En segundo lugar, utilizaremos la dinámica de taller para trabajar temas básicos dentro de la construcción del movimiento y las especificidades de la puesta en escena para animación. En el espacio de taller las clases son teórico-prácticas. Propondremos el trabajo sobre ciertos conceptos fundamentales: el movimiento como recurso compositivo, cómo articular movimiento y forma en el cuadro, ciclos de andar en la animación de personajes, relación de pose y flujo, etc. Y en tercer lugar, propondremos abordar los modelos de producción actuales, tomando como referentes la animación independiente para TV y el cortometraje animado. La TV, (la TV actual es también internet y todas las ventanas que lo reciben ) incorpora hoy una amplia variedad estilística y discursiva en la producción de animación, de la misma manera es el dispositivo mejor preparado para articular los ecosistemas transmedia en los proyectos de animación. El universo de la producción para TV es hoy un mercado global al que se puede acceder desde la producción independiente.

En resumen:

2 Bloques teóricos (historia y análisis de piezas). 50 % de la carga horaria.

3 Talleres. 50 % de la carga horaria.

## **2. OBJETIVOS**

### **a) OBJETIVOS GENERALES**

- Introducir al alumno al concepto de animación, a través de su historia, sus técnicas, sus recorridos tecnológicos, sus lenguajes, recursos y herramientas, y analizar la incidencia que tuvo y tiene en el audiovisual.
- Introducir al alumno en la práctica de la animación a través de la ejercitación con rudimentos de algunas técnicas y de los principios de la animación.
- Introducir al alumno en la comprensión de las particularidades del diseño de una puesta en escena para una pieza animada.

### **b) OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Realizar un breve recorrido por la historia de los principales estilos o “escuelas”.
- Que el alumno aprenda la relación existente entre técnica y lenguaje, que en la animación es incluso más determinante que en otras áreas del audiovisual y que puede entenderse como un problema de diseño.
- Conocer las etapas de producción de una pieza animada (flujo de producción o pipeline) en una producción de 2D digital y en una de 3D (las dos más habituales hoy por hoy de la producción centralizada).
- Contribuir a la creación de un background audiovisual de animación en el alumno.

-Que el alumno comprenda las particularidades del diseño de arte en la animación y su proceso creativo.

-Que el alumno conozca y ejercite las particularidades del abordaje de la puesta en escena en una pieza animada desde el punto de vista del realizador.

### **3. CONDICIONES DE REGULARIDAD Y APROBACION DE LA ASIGNATURA**

#### **CONDICIONES DE REGULARIDAD**

Asistencia mínima del 75%, entrega de todos los TP de los talleres en tiempo y aprobación de los Talleres.

#### **APROBACIÓN DE LA ASIGNATURA**

Se trata de una asignatura promocional. Se entiende como fundamental para dar por aprobada la asignatura el desempeño en los trabajos prácticos. Se valora la pertinencia de la resolución práctica a partir de la consigna, la búsqueda de soluciones formales o de lenguaje en su resolución, la originalidad y el proceso de trabajo siguiendo las etapas de producción y diseño. Se premiará el esfuerzo técnico y la capacidad de presentar propuestas más allá incluso de las requeridas como mínimo.

En el trabajo grupal se espera la capacidad de aceptación para trabajar con el grupo, humildad y generosidad, así como la distribución en roles no necesariamente jerárquicos del trabajo. Por todo esto se considera una asignatura teórico práctica y que debería de aprobarse con los desarrollos satisfactorios, proceso y resultado final, de los TP. En el caso que estos elementos resulten insuficientes existe la posibilidad de aprobar la asignatura con un final teórico y de análisis

La asignatura puede ser promocionada si el alumno tiene un promedio de 7 en las notas obtenidas por los Talleres (son 3) y una asistencia mínima de 75%.

En el caso de que el promedio de las notas de los Talleres sea entre 4 y 6, y si cuenta con la asistencia mínima y no tiene ninguna nota de Taller por debajo de 4, mantiene su condición de regular y se puede presentar a examen final para aprobar la materia.

Es esencial entregar toda las ejercitaciones individuales y grupales en las fechas establecidas.

### **4. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA**

#### **A. TALLER DE ANIMACIÓN.**

##### **TALLER 1**

Morfología de la imagen animada.

Análisis del movimiento en la representación. Elementos compositivos y relaciones entre los mismos: forma, color, imagen, sonido. Tipos de forma según pregnancia.

Ejercitación:

- 1- El movimiento como elemento compositivo
- 2- Animación abstracta y música

##### **TALLER 2**

2.1 Análisis y caracterización del movimiento en la animación de personajes

La animación es una síntesis de la realidad, una apropiación intelectual que deriva en una representación. Como todas es una síntesis

Representación – realidad, diferencias, definición de nuestro campo. El estudio del movimiento. Diferencia entre un fotograma real y uno de ciclo de andar cartoon.

Ejercitación:

Análisis del movimiento humano, ciclos de movimiento y de andar

## 2.2 Aprendizaje de técnica - Rotoscopia y animación tradicional planificada con cuadros claves

### TALLER 3

#### Características de la puesta en escena en la animación

La animación tiene particularidades en su lenguaje narrativo que la hacen totalmente diferente a otros dispositivos audiovisuales como la acción real.

EN esta ejercitación pondremos en práctica las distintas etapas de la producción de una pieza animada.

Ejercitación:

1- Realización de una secuencia animada usando técnicas posibles.

## B. ESCUELAS, ESTILOS y FORMAS DE PRODUCCIÓN DOMINANTES EN LA HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

### 1. Introducción: La animación hoy

Campos, aplicaciones, negocio, industria, arte, técnicas. Estado del arte. El rol de la animación en el audiovisual actual.

Técnicas y tecnologías. Aplicaciones: series de TV, cine, internet, publicidad, cine de acción real, FX, animación de integración, arte, espectáculos escénicos. Animación Industrial vs Animación arte o de autor. El espectáculo masivo del audiovisual actual, participación de la animación y el realismo 3D. Animación automática (código y bases de datos).

#### 1.1 Orígenes

Comienzos de la animación como espectáculo de feria y de vodevil- Reynaud, fuera del cine - Segundo de Chomon, los "efectos especiales" - Cohl, los dibujos animados - McCay, la animación de calidad – Quirino Cristiani, nacimiento de la animación argentina. La animación como vehículo de discurso político para adultos.

Resoluciones formales

La libertad creativa, el espectáculo de magia, para un público adulto y los soportes de distribución

### 2 Animación e Industria

La producción industrial de animación: EE.UU., Japón, Francia y Corea del Sur. Características de la producción industrial norteamericana. Características de la producción industrial japonesa.

#### 2.1 La animación industrial norteamericana. El cartoon. (1920-1945)

Surgimiento de la industria norteamericana de la animación en la costa oeste del país, durante la década del 30. Las bases del estilo cartoon. Los grandes estudios y el lenguaje cinematográfico. Animación y TV, la aparición de la animación limitada. La técnica del celuloide.

- Max Fleischer. La aparición del personaje y la serie. Cut and slash - Walt Disney. Las 12 leyes de la animación. El "illusion of life". La cadena de producción como línea de ensamblaje. La cámara multiplano. La imposibilidad plausible. - La Warner Brothers. Conjunción de grandes animadores. Renovación. Chuck Jones, Tex Avery, Fritz Freleng, Frank Taschlin, Bob Clampett. Las "Loney Tunes" y "Merry Melodies"- La MGM. Bill Hanna y J. Barbera (el clasicismo de "Tom & Jerry") - UPA, la revolución estética. Bob Cannon, Bosustow.

Resoluciones formales

- El acting por sobre la acción - Celuloide y técnica del in betweener y el cuadro clave.

- La exageración- Illusion of Life de Disney- Importancia del flujo por sobre la pose en el arte- El "old style" y el "new style" como estilos de arte - El efecto del "gag"

Animación para niños - El estereotipo del personaje. Relación con la comedia dell' arte

#### 2.2 La animación industrial japonesa. El Animé (1963- 2010)

El nacimiento del animé. Las particularidades de la animación japonesa. La animación limitada.

Animación para TV, los OVA. La puesta cinematográfica. Animación para todos los públicos. La

serie y los géneros.

- Tesuka Osamu. El comienzo. Las líneas del dibujo. La serie - Estudio Ghibli. Hayao Miyasaki e Isao Takahata. Animé de calidad - Katsuhiro Otomo. Akira - Las series. Los estudios pequeños en Tokyo y Kyoto. Una nueva forma de producción. Los nuevos estudios. Masaaki Yuza, ruptura de la máscara.

Resoluciones formales

- La animación limitada y selectiva - Importancia de la pose por sobre el flujo - Las speed-line, libre manipulación de fondos y otras técnicas gráficas - Importancia de la gráfica.

Los superdeformers - Elementos simbólicos que enfatizan la narración - El uso cinematográfico de la cámara y el montaje - Trabajo en la densidad psicológica del personaje.

### 3 La animación de autor

3.1 La animación subsidiada por políticas estatales : Los países del este europeo (1945 -1980) La llamada "animación de arte o de autor". Variedad de técnicas y de tonos para una animación que se caracterizó por la búsqueda formal y expresiva. Producción de cortometrajes. La animación en la Europa del Este desde el fin de la segunda guerra mundial hasta principios de la década de los '80.

- Checoslovaquia: La animación con muñecos, stop-motion. La tradición checa del teatro de títeres. Jiri Trncka. Los estudios de Praga. Jan Svankmajer- Yugoslavia: La escuela de Zagreb. Producción individual, TV y publicidad - Polonia: La estética de la angustia. Escuela de ilustradores y cartelistas animadores. Jan Lenica. Piotr Dumala - Unión Soviética: El cut out. Yuri Norstein. Fyodor Khitruk. Andrei Khrjanovsky. Los estudios MosFilm.

Resoluciones formales

- Diversas técnicas. Dibujo, cut out, stop-motion con muñecos y ensamblaje etc.- En la animación de muñecos: La fuerza expresiva está en el timing más que en las expresiones. Sin animación facial. Los títeres deben de ser muñecos y no parecer orgánicos.

- Gráfica de vanguardia - Referencia a tradiciones populares y folklóricas. Universo continuamente en movimiento - Los eventos se funden y transforman uno a otro.

### 3.2 Canadá y el NFB (1943-1990)

El National Film Board of Canada tuvo desde su fundación en la década del 40 una política de producción y difusión del audiovisual de calidad sobre todo en los campos del documental y la animación.

Norman McLaren. El animador por antonomasia. Todo se puede mover. El fundador. El experimentador. Stop-Motion, pixilation, rayar sobre el fotograma, etc. Animación abstracta. Animando el sonido - Técnicas y creadores- Caroline Leaf. Producción individual. El relato fluido no cinematográfico - Richard Condie- Wendy Tilby

Resoluciones formales

Diversidad de técnicas. El pin-screen, témpera y arena sobre vidrio, arena backligh, cut out, rotoscopía, pixilation, etc. - La narración en el formato cortometraje - Los eventos se funden y se transforman uno a otro - Mayor referencia a las artes plásticas que a la cinematografía - Animación para adultos.

3.3 Panorama. (1970 - actualidad) Autores y obras no incluidas en los dos puntos anteriores y que o por su calidad artística o técnica representan un aporte a la historia de la animación y a la formación de nuevos realizadores.

## C. MODELOS DE PRODUCCIÓN ACTUALES

Soportes y pantallas. Animación 3D, series de TV y transmedia.

Otra variable de análisis histórico de la animación son el soporte y las herramientas digitales. En la mayoría de los casos nos estábamos refiriendo a animación cinematográfica, salvo en el caso

de Japón, donde si bien es muy importante la producción para cine (por ej., la obra de Miyazaki) su industria se originó y desarrolló en el medio televisivo. Son probablemente por eso los que más han influido en la configuración actual de la animación para TV.

1 La animación para TV. Series de TV actual. Confluencia de los estilos que marcaron el siglo XX. Particularidades, estilos y modelos de producción.

A partir de mediados de la década de los '80 surgen en EE.UU. Algunas cadenas y canales temáticos, distribuidos por cable o satélite. Algunos de estos canales se dedican a la animación o destinan un importante espacio para ella. Con el apoyo de estos canales se vive un renacimiento de la animación televisiva norteamericana que apoyada en nuevas generaciones de animadores adopta un lenguaje que reconoce la tradición del cartoon pero profundamente influenciado por el animé japonés y por la animación de autor. La animación se renueva estilísticamente, rompiendo los moldes a los que estuvo sujeta durante el siglo XX.

Una producción numerosa, variada, inclasificable, irreverente y original que unifica tradiciones y se distribuye de manera global.

Modelo de producción y negocio actual. Animación para TV en Latinoamérica: los casos testigos de Argentina y Colombia. Pipeline de producción en 2D digital para serie de TV.

- MTV, la pionera. Bill Plympton y Aeon Flux de Peter Chung - Nickelodeon. Los Estudios Klaski-Csupo - Los Simpson. La recuperación de la animación para el público adulto - Cartoon Network. Gendy Tartakovsky, Samurai Jack. South Park. Animación para adultos, técnicas de internet - Japón. Un nuevo concepto de serie de tv - Neon Genesis Evangelion, Shin Chan.

Animación para TV producción francesa. Producción latinoamericana: Argentina y Colombia. El rol de los canales estatales: Señal Colombia, PakaPaka. Ejemplos exitosos de producción. La diferencia con Europa. Construir la imagen de un país.

La ruptura y contenido transmedia – Gumball (Cartoon Network Europa), Cuentos de Viejos y Mostros Afechantes (Señal Colombia), Zamba (PakaPaka)

Resoluciones (no corresponden a un estilo o escuela, ni todas las series responden a estas características)

Incorporación de elementos gráficos para enfatizar - Manipulación de fondos - Temáticas adultas - Preeminencia de lo gráfico por sobre la animación - Incorporación de tipografías en la gráfica - Imagen plana, colores planos.- Múltiples influencias: publicidad, animé, internet, cartoon tradicional, etc.- referencia irónica al lenguaje cinematográfico - Importancia de la línea - Animación limitada - Importancia de la pose por sobre el flujo - Narración con imágenes fijas.

Paquetes de software actuales de producción 2D digital.

2 La animación de imagen sintética 3D (1976-2016)

Historia. ¿Determinismo tecnológico? los algoritmos que permitieron el 3D. Realismo en integración. Seguir con las leyes de Disney.

Lasseter y Pixar. El cartoon en 3D. Las 12 leyes de Disney aplicadas a la animación por computadora. Estilo Pixar películas y secuelas. - La imagen realista. Imagen real y sintética -El 3D en el cine de acción real - Los paquetes de software más habituales.- Pipeline de producción en 3D.

3 Animación expandida.

## 5. RECURSOS NECESARIOS

- Polycom
- Proyector
- Parlantes
- Pc

- Laboratorio Informatica
- Workstation (Maquina PC Debidamente Equipada Para El Trabajo Audiovisual En General Y De Animación En Particular. Hardware, Software E Insumos Y Terminales) Set De Filmación Para Stop Motion Debidamente Equipado Tablet De Dibujo Digital Con Lápiz óptico Sala De Taller Con Mesa Grande

## 6. PROGRAMACIÓN SEMANAL

Semana	Unidad / Módulo	Descripción	Bibliografía
1	Taller 1	Taller lanzamiento	
2	Taller 1 - Escuelas 1	Taller - teórica	
3	Taller 1	taller	
4	Escuelas 2	teórica	
5	Taller 1	Entrega y devolución	
6	Escuelas 2	teórica	
7	Taller 2 - Escuelas 2	Taller lanzamiento - teórica	
8	Taller 2	taller	
9	Taller 2 - Escuelas 3	taller - teórica	
10	Taller 2	Entrega y devolución	
11	Producción - Taller 3	Taller lanzamiento teórica-	
12	Producción	teórica	
13	Taller 3	taller	
14	Producción - Taller 3	Taller - teórica	
15	Taller 3	Entrega y devolución	

## 7. BIBLIOGRAFIA DE LA ASIGNATURA

Autor	Año	Título	Capítulo/s	Lugar de la Edición	Editor / Sitio Web
BAKEDANO, José J.	1987	Norman McLaren Obra Completa 1932-1985		Bilbao : Museo de Bellas Artes De Bilbao	
BENDAZZI, Giannalberto	2003	Cartoons: 1010 años de cine de animación		Madrid, Ocho y medio, Libros de cine. 2003	
BENDAZZI, Giannalberto	2008	Quirino Cristiani, pionero del cine de animación (dos veces el oceano)		Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 2008	

BLAIR, Preston	1987	Cartoon Animation		Walter Foster Publishing	
DEMATEI, Marcelo	2012	“Faustine y el animador de dinosaurios. Reflexiones sobre la imagen sintética, la animación por computadora y la historia del espectáculo audiovisual” en LA FERLA, J. & REYNAL, S. Territorios Audiovisuales		Buenos Aires: Libreria	
DEMATEI, Marcelo	2012	“Luz, Camara, Render...El software de imagen sintética 3D: tecnología, ideología y realismo”. En Con A de Animación, Revista anual del Grupo de Investigación en Animación: Arte e Industria (2): 134 – 156		Universidad Politécnica de Valencia	
DEMATEI, Marcelo	2016	“La animación expandida. Representación del movimiento en el media-art y el audiovisual contemporáneo”		Universidad Politécnica de Valencia	<a href="http://hdl.handle.net/10251/61437">http://hdl.handle.net/10251/61437</a>
DEMATEI, M & PIAGGIO, María Laura	2015	“Cuentos de Viejos: los relatos de la memoria”		Con A de Animación, Revista anual del Grupo de Investigación en Animación: Arte e Industria (5) : 88 – 101	
TEZUKA, Osamu	2004	Tezuka, Escuela de animación. Vol.1 Nivel Básico. Vol.2 Animales en Movimiento		Barcelona. Tezuka Productions y Norma Editorial.	
THOMAS, Frank y JHONSTON, Ollie	1987	The illusion of life: Disney's animation		New York, Abbeville	
WILLIAMS, Richard	2001	The Animator's Survival Kit		Faber and Faber	

-----  
Firma del docente-investigador responsable



<b>VISADO</b>		
<b>COORDINADOR DE LA CARRERA</b>	<b>DIRECTOR DEL INSTITUTO</b>	<b>SECRETARIO ACADEMICO UNTDF</b>
Fecha :	Fecha :	