

**Universidad de Buenos Aires**  
**Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo,**  
**Carrera de Diseño de Imagen y Sonido.**  
**Cátedra: TOZZI a cargo de NASCIMENTO Marlene**  
**DAV III Especializada en ANIMACIÓN**

Año académico: 2010  
Cursada: anual  
Carga horaria: 240 horas  
Régimen: de promoción directa  
Días de cursada: Lunes y Jueves  
Horario: 14 a 18 horas

**Objetivos pedagógicos generales:**

El Propósito de este taller de Realización de Diseño Audio Visual es reflexionar sobre la práctica del Diseño de la Comunicación Audiovisual teniendo presentes las relaciones teoría / práctica en el proceso de realización. Para lo que pretende:

Afianzar el estudiante en la modalidad proyectual y comunicacional.

Introducir, desarrollar y afianzar la capacidad de concretar el cuádrinomio: creatividad, planeamiento, producción, y postproducción.

Fomentar la experimentación en todas las áreas del diseño de imagen y sonido y específicamente en el área de ANIMACIÓN.

Afianzar los conceptos de la metodología de la Investigación aplicada al desarrollo temático, estético, proyectual, tecnológico y de producción aplicadas a la realización del guión, dirección, fotografía, dirección de arte, producción, puesta de cámara, captura de imagen y sonido, diseño de pantalla, partido gráfico, postproducción, etc.

Fomentar la capacidad crítica en la lectura del discurso Audiovisual y su consecuente aplicación a la producción teniendo en cuenta el entorno de transformación sociocultural y la introducción de nuevos elementos de diseño en el paisaje cultural y urbano.

Transferencia de información a través del análisis del discurso aplicada a los trabajos prácticos en un proceso continuo de corrección sobre la pieza audiovisual en proceso de construcción.

Fomentar la reflexión teórica respecto del proceso de diseño.

Reflexionar y vivenciar el proceso creativo como metodología en la dinámica del Taller de realización.

Reflexionar teóricamente e incorporar el manejo de los códigos del binomio Tiempo / Espacio en la construcción del relato audiovisual.

Incorporar el carácter interdisciplinario del proceso de concepción del diseño integral y de la producción de una pieza audiovisual. Interactuando habilidades creativas y técnicas.

Promover en la praxis del taller una relación directa con los conocimientos adquiridos o por adquirirse, por los estudiantes, de las otras asignaturas propuestas en la carrera de Diseño de Imagen y Sonido.

Capacitar para la realización tanto técnica como artística de ANIMACIONES. Permitir que los estudiantes incorporen y descubran a la animación, en sus diferentes técnicas, como una rica alternativa del lenguaje audiovisual, incorporando sus recursos expresivos desde lo poético, lo gráfico, lo artístico o lo didáctico.

Complementar la formación de los estudiantes enfrentados al desafío de la elaboración de discurso audiovisual en la técnica de animación, con especial hincapié en el diseño, el dibujo, el ajustado sincronismo sonoro, las posibilidades que la animación ofrece frente al montaje, el trabajo sobre guiones de corta extensión, la gestión de la producción, la administración de recursos, la presentación de proyectos viables del punto de vista de su realización y absorción del mercado. Todos conceptos fundamentales para lograr la concreción de una pieza comunicacional.

Generar por intermedio del conocimiento de la animación una apertura hacia la inserción en el mercado laboral del futuro realizador de imagen y sonido.

Ser una opción para la realización del **Corto Final** utilizando la técnica de ANIMACIÓN.

Afianzar en el estudiante la capacidad de coordinar estrategias de comunicación, tanto en el sector público como en el privado y que la naturaleza de esta actividad se amplíe desde el diseño, proyecto y planeamiento en dirección a la ejecución de negocios, o sea que este profesional este capacitado para elaborar propuestas discursivas y ubicarlas en los medios de comunicación.

### **Metodología general:**

La labor en las clases se organizará en torno al trabajo individual y grupal, a través del análisis de audiovisuales, intercambio de experiencias y practicas, realización de los Trabajos Prácticos propuestos por la cátedra. Puesto que estos Trabajos Prácticos tienen etapas de realización fuera del ámbito del taller han sido diseñadas estrategias de acompañamiento de los mismos. O sea correcciones sucesivas y excluyentes.

Priorizar la transferencia de conocimiento técnico y teórico por intermedio de la dinámica Taller en una actividad constante de corrección con devoluciones puntuales sobre cada etapa del proceso de diseño y realización.

Secciones expositivas estarán enmarcadas en la dinámica del taller, previstas para dar soporte técnico y o teórico al proceso de desarrollo de los trabajos prácticos: temario a abordar: Estrategia de comunicación institucional/ / Elección del tema/ Investigación / La trilogía: tema, premisa y argumento/ El story board/ El Animatic/ Los elementos del sonido. Música, efectos y voces, etc.

Profesionales Invitados: Recibir profesionales que desde la praxis de sus tareas puedan dar cuenta de la misma en la actual coyuntura social y de las características del mercado.

Profesores invitados: Para aportar conocimiento teórico específico, desde una necesidad puntual detectada por la cátedra.

## Contenidos específicos:

1- Aplicación utilizando la técnica de animación, de los conceptos del manejo del lenguaje audiovisual, la construcción de tiempo espacio narrativo y las elecciones de diseño para la realización del Corto de Animación: Trabajo final del DAV III.

2- Introducción al campo de la filmación cuadro a cuadro, experimentar diferentes tipos de movimientos. La prehistoria de la animación. Los pioneros. Las posibilidades y restricciones de la animación como género. Las posibilidades mágicas del medio.

La animación didáctica, la de autor, la experimental y la de entretenimiento. Los diferentes tipos de historias que se pueden realizar empleando la animación. Requisitos que debe reunir el guión de una animación.

3- Estudio del movimiento. Sus diferentes tipos y como combinarlos. Como la herramienta del animador. La ilusión de movimiento, generada con un espaciado sobre una trayectoria.

Deformación de los cuerpos, anticipación, interacción y flameo en la animación. Interacción entre personajes, combinando acciones vinculadas. Utilización de Hoja de Cámara, Store Board, Leica Reel.

4- Sincronismo Musical, Experimentar el movimiento puro, utilización de la Bar Sheet, creación de coreografía. Los elementos de sonido para el cine animado; efectos, voces y música. El trabajo con la banda de voces. Los efectos de sonido: reales, sintéticos y musicales. Como lograr su sincronismo con la imagen. Animando el diálogo. La mímica labial. Las diferentes posiciones de la boca. La importancia del lenguaje corporal, de los gestos, de las expresiones y de los acentos. Como es el trabajo de sincronismo en la animación limitada. Confección de las plantillas de barras (bar-sheets) y su empleo para generar el layout.

5- Creación del personaje con cuerpo físico adaptable a la animación, sus movimientos, su voz y manera de hablar, dirección de actores de voz, diferentes posiciones de la boca, utilización de la planilla de pré-sincro. Dibujos inspiracionales. El diseño físico (gráfico) del personaje: Los distintos estilos: estilizados o real, gráfico, cartoon o clásico. La relación entre su diseño, la manera de moverse y la forma de animarlo. Diseño del movimiento. Diseño de su expresión verbal: sus gestos, la actitud corporal, su voz (timbre, potencia, tono) y su tempo al hablar. Las hojas guía del personaje: carácter, construcción, diálogo, tamaños relativos, color y expresiones.

6- Animando el personaje, adaptando el movimiento real a la animación, estudio del movimiento, línea de acción, cruce, doble contacto, peso, inercia, ritmo, estirar y comprimir, anticipar, actuación, puesta en escena, confección de fondos.

7- Realización de animación para el entorno WEB atendiendo sus limitaciones: tamaño de archivo, diseño, cantidad de colores, interactividad, lectura, etc.

8- Desarrollo de investigación temática, argumento, store board, diseño del filme, su forma gráfica, Lay Out, posiciones de cámara, uso de lentes, Leica Reel, el Store Board filmado.

9- Elaboración del sonido, efectos, grabación de voces y música, post producción, mezcla final, edición, copia sonora.

10- Computación, realización de escaneado correcto para las animaciones o los fondos, realización de pintura o composición digital, desglose de las bandas sonoras, realización de edición digital del film, preparación de sobreimpresiones, retoque de la imagen, etc. Comprende el manejo de los programas más comunes, y su empleo de forma optimizada. Esto no resulta en un curso de operación de los distintos programas, sino más bien en como emplear algunos programas muy conocidos para resolver tareas específicas en la producción de animación.

11- Composición, fundamentos de la composición en el cine de animación. Realizando el diseño visual y sonoro del film de animación. Las instrucciones de fabricación: El Layout. Sus componentes. Encuadres. El área de seguridad de TV. Movimiento de cámara. Descomposición de planos y puesta en escena. Actuación y tempos. Las hojas de cámara. Transiciones. Componiendo el film. Las angulaciones. El fuera de cuadro. Las direcciones de pantalla. El aporte del sonido. El guión visual, sonorización y filmado: el leica reel

12- Los diferentes roles dentro de un estudio de animación dibujada. Productor, Director, Realizadores del Guión Visual. Realizadores del Layout. Diseñador de personajes. Diseñador artístico. Planificador, Animador. Intermediador. Limpiador. Trazador. Colorista. Controlador. Asistente de animación. Camarógrafo / Compondor digital. Editor.

13- El timing. El ritmo y el impulso como elemento del tiempo narrativo. El tempo de los sostenidos. El cuadro congelado. Filmando en: unos, dos, tres y cuatros cuadros. La relación entre tamaño y el tempo. Como calcular los tempos de lectura que necesita un texto. El tempo en una acción, expresando una emoción.

14- Como animar. Aprendiendo a ver el movimiento. La habilidad del dibujante o del escultor. El gesto. La línea de acción. La Biomecánica de los movimientos. La acción y la reacción. La anticipación. El flameo. La deformación: Estirar y comprimir. El peso. Las colisiones. Las detenciones. La cantidad de movimiento. El balance dinámico. El momento de inercia. La simultaneidad o la concatenación de las acciones. El tempo sugiriendo esfuerzo.

15- La actuación. La puesta en escena. Adaptando un movimiento real a la animación. El espacio escénico. Las acciones secundarias. La anticipación dramática. La toma de conciencia (take). El contraste. El destiempo. La representación animada de una acción. Las trayectorias curvas. El fracaso al pretender simular determinados movimientos. Problemas y soluciones con lo extremadamente veloz o lo infinitamente lento. La silueta. El valor objetivo de cada fotograma. La representación ortogonal versus la perspectiva. Las tres formas de animar: con extremos, siguiendo la acción, o combinando ambos. El extremo, las posiciones claves y el pasaje (como un nuevo extremo)



16- Stop Motion. Rodando una animación corpórea, los requerimientos básicos para: la cámara, el set, la iluminación. La animación de plastilina Los objetos. La masilla epoxi. Los muñecos con estructura. Los personajes, sus estructuras y como fabricarlas. Técnicas y materiales. El decorado, su diseño y fabricación. La utilería formal y la funcional. Los efectos especiales. El plan de rodaje.

17- Breve introducción al empleo de otros materiales o de técnicas alternativas. Recortes: sueltos o vinculados. Como hacer las articulaciones. Recortes planos y recortes con plastilina. Sustitución o modificación. Uso de masilla epoxi. Registro con acetatos. Uso de After Effects. Trabajando por capas digitales. Recortes fotográficos. Pinturas sobre vidrios: tintas, óleos o anilinas. Dibujando sobre película de cine: respetando los fotogramas o sin respetarlos. Trabajando sobre líder negro. Líder transparente o imágenes ya existentes. Las herramientas: pinceles, plumas, rodillos, agujas. Los recaudos a tomar con el laboratorio. Animando personas reales: Pixilation Animación de partículas: arena sobre vidrio, mostacilla, semillas, arroz (teñido). Pintura o plastilina sobre vidrio iluminado por detrás. Pantalla de alfileres de Alexeieff & Parker. Alambre. Etc.

### **Los trabajos prácticos:**

#### El trabajo práctico # 8: El corto de animación.

Desarrollado a lo largo de todo el año académico este es el ejercicio donde el estudiante deberá aplicar todos los conocimientos incorporados en la carrera, en el campo del diseño, la disciplina proyectual, análisis y producción del discurso audiovisual, para la realización de una pieza de carácter comunicacional asociado a la elección de una técnica específica de animación. El film tendrá género a elección: ficción, educativo, experimental, web interactivo, video juego, etc.

Es nuestro objetivo que el estudiante obtenga un resultado narrativo que cumpla con sus expectativas comunicacionales, sumado al proceso de realización que es un film en si mismo. Este resultado deberá ser corroborado en el impacto causado en la audiencia. El trabajo práctico se desarrolla en sucesivas entregas.

- El tema, Investigación
- Video Concepto
- Video Idea: La idea, Premisa y Argumento,
- Guión Visual
- Store Board filmado. El contrato,
- Guia completa del personaje,
- Primer Leica Reel,
- Lay Out y Banda sonora.
- Segundo Leica Reel,
- Presupuesto,
- Pruebas de animación
- Entrega final

## Los trabajos Prácticos del # 1 al 7:

A ser realizados en el transcurso del primer cuatrimestre, la probación de los mismos es excluyente para el seguimiento de la cursada en el segundo cuatrimestre.

### Trabajo práctico # 1: Análisis del Movimiento

Se debe desplazar a lo largo de una trayectoria dibujada, en la que se establece previamente una escala, un objeto rígido. Las distintas divisiones de la escala producirán aceleraciones, desaceleraciones y movimientos uniformes. Este ejercicio pretende además introducir al estudiante a la mecánica de la filmación cuadro a cuadro y al trabajo en equipo.

### Trabajo práctico # 2: Deformación

Utilizando los mismos conceptos anteriores, se les agrega el de la deformación. Se realiza de manera semejante, pero introduciendo el cambio que se produce en las formas producto de las aceleraciones y desaceleraciones en el objeto que se desplaza. El objeto que se anima, en este caso se realiza en plastilina, para hacer posible su deformación

### Trabajo práctico # 3: Una historia Trivial

Un interacción entre los diferentes objetos que deben animar los distintos componentes del grupo. Esta circunstancia obliga a planificar cuidadosamente las acciones y sus extensiones, además de respetar exactamente durante el rodaje lo que se ha previsto. Para lograrlo va a ser preciso confeccionar una planilla de filmación.

### Trabajo práctico # 4 Sincronismo Musical

Sobre la base de un trozo musical se establece una coreografía realizada con los distintos elementos que se animan. Para esto es necesario descomponer la banda sonora, volcar el resultado en una planilla especial y establecer a partir de ella la acción que desarrollarán las distintas animaciones.

### Trabajo práctico # 5: Sincronismo Labial

En este ejercicio empieza con la construcción de la banda. Pero en este caso el sonido es una línea de diálogo. La línea es descompuesta sílaba por sílaba y volcada en una planilla especial. Esto determina la mímica de las bocas del personaje. Incluye la creación de la guía completa del personaje que se va a animar expresando la línea de diálogo, la forma de sus bocas y también el uso de la expresión corporal apoyando lo que dice. Se trabaja la dirección de actores de voz.

### Trabajo práctico # 6: Análisis del Movimiento

Aquí el estudiante elige un movimiento corporal. Lo analiza descomponiendo los distintos desplazamientos que lo forman. Estudia el solapado. El balance dinámico. Las modificaciones del movimiento en las distintas partes del cuerpo. Determina sus extremos. Dibuja la línea de acción.

### Trabajo práctico # 7. Animación Experimental.

Técnica libre, sin propósito narrativo específico. El estudiante trabaja sobre cualquier material anteriormente experimentado o algo de su propia elección y creación. Pinturas sobre vidrios: tintas, óleos o anilinas. Dibujando sobre película de cine: respetando los fotogramas o sin respetarlos. Trabajando sobre líder negro. Líder transparente o imágenes ya existentes. Las herramientas: pinceles, plumas, rodillos, agujas. Los recaudos a tomar con el laboratorio. Animando personas reales: Pixilation Animación de partículas: arena sobre vidrio, mostacilla, semillas, arroz (teñido). Pintura o plastilina sobre vidrio iluminado por detrás. Pantalla de alfileres de Alexeieff & Parker. Alambre. Etc.

### **Los teóricos:**

Sincrónicamente relacionadas con los contenidos de los trabajos prácticos, pueden ser de carácter técnico abarcando las herramientas específicas de la animación cómo: Leyes físicas, Las Planillas de Cámara y Bar sheet, Línea de acción, Lay out, diseño del personaje, etc, o de carácter teórico: Tema, Identidad y Pertenencia, Construcción del Personaje, Descomposición de la Escena, Construcción del Espacio Tiempo Narrativos, Anatomía de una Escena, etc.

### **Visionado de Películas:**

Practicamos el visionado de películas de animación de diferentes géneros y procedencias, así como trabajos realizados en cursadas anteriores.

Son seleccionadas obras realizadas empleando distintas técnicas, cuyos autores sustentan modos e ideologías variadas, favoreciendo de esta manera la apreciación de una amplia gama de posibilidades artísticas y expresivas.

Esta actividad alimenta el espacio áulico con distintas opciones de diseño y formas de construcción del discurso. Es de gran importancia desde la influencia que imprime en los estudiantes para sus realizaciones: tanto los ejercicios prácticos del uno al siete como TP8 El corto de animación.

### **Los invitados al DAV III:**

A lo largo de la cursada invitamos a profesionales de la industria audiovisual que puedan aportar parámetros lógicos para la futura inserción laboral en el mercado de los estudiantes, por intermedio de sus experiencias.

Nuestros invitados hablan de su trayectoria e de como se fue armando este camino profesional, da la misma forma que reflexionaran acerca de las etapas del proceso de trabajo, a que factores externos y internos ( del ser) están condicionadas.

Como se maneja el dialogo entre el diseñador y la demanda profesional propuesta.

### **Reglamento de la Cátedra, condiciones para aprobación y calificaciones:**

Se requiere una asistencia superior al 70 % de las clases y no tener más de cuatro inasistencias seguidas.

Durante el primer cuatrimestre se realizarán siete trabajos prácticos, los que involucran procesos técnicos elementales de la animación, para que el alumno aprenda las distintas técnicas involucradas en su producción. La evaluación de los TP se hace el mismo día de la entrega, proyectando los videos con los ejercicios frente a la clase.

Los estudiantes son evaluados individualmente. Los que son realizados en grupo, se evalúa por separado el desempeño de cada integrante del mismo.

Las calificaciones posibles para los primeros siete ejercicios son cuatro: NO APROBADO, APROBADO, BIEN y MUY BIEN.

Quien no realice la entrega final de cada TP en tiempo y forma puede hacerlo en la fecha de entrega final prevista para el siguiente TP, pero su calificación máxima será: Bien.

Si esta demora se prolonga por dos o más entregas, la calificación máxima será: Aprobado.

Todas las entregas finales de los trabajos prácticos (los DVDS) se pueden rehacer y volver a presentar para una nueva evaluación en la fecha de entrega final del siguiente trabajo práctico. En estos casos la nueva calificación nunca será inferior a la primera.

Para calificar se tendrá en cuenta: primordialmente el cumplimiento de la consigna, luego la factura final de la pieza y su condiciones tanto artísticas como técnicas.

La calificación podrá ser protestada sólo el día de la entrega y al finalizar ésta.

Para comenzar el segundo cuatrimestre, cada alumno debe tener aprobados todos los siete trabajos prácticos del primero y las entregas correspondientes al primer cuatrimestre del trabajo práctico ocho. Para esto se fija una fecha límite de recuperación de los mismos, pasada la cual el alumno que no tenga aprobados los trabajos correspondientes queda automáticamente libre.

Al concluir el segundo cuatrimestre cada alumno presentará El Corto de Animación, trabajo práctico ocho, del cual se harán evaluaciones parciales en las distintas etapas de su producción. Esta pieza será considerada la entrega final y recibirá una calificación de uno a diez puntos.

Las entregas parciales, tanto en el primer cuatrimestre como en el segundo, suman puntaje para evaluar otro parámetro, la Presentación del Proyecto. Aquí el alumno para no perder su condición de regular deberá obtener como mínimo la mitad de los puntos disponibles. Estas entregas no se pueden recuperar. El alumno en caso de no acumular el puntaje exigido, para recuperar su condición de regular deberá realizar la presentación de un proyecto personal completo junto a la entrega final del TP 8.

Para aprobar el TP 8 cada alumno debe presentar un mínimo de 30 segundos de animación, los que además deben contener una frase en sincronismo labial. Se pueden formar grupos de hasta cuatro alumnos para realizar un trabajo, en estos casos cada integrante del grupo deberá cumplir con el requisito de extensión de 30 segundos de animación y del sincronismo.

Si se presenta un trabajo inconcluso, se lo debe editar dentro del leica-reel que se ha presentado en la quinta entrega parcial del ejercicio. Los trabajos inconclusos solo pueden calificarse como aprobados.

La calificación final de la materia se realiza teniendo en cuenta los siguientes parámetros:

- La asistencia a las clases y la participación en las mismas.
- El desempeño en los siete primeros trabajos prácticos del primer cuatrimestre.
- Los puntos acumulados en el rubro: Presentación de proyecto
- El desempeño en el TP 8 (final), considerando la evolución cognitiva del proceso.
- El trabajo continuo del alumno durante el curso y la aplicación teórico - práctica de los contenidos dados.



### **Formato de las entregas:**

Todas las entregas deberán ser realizadas en DVD con la siguiente carátula:  
UBA- FADU- DlyS- DAV III, Cátedra Tozzi, Titular a cargo, Nascimento Marlene, (con una duración de 10 segundos) El ejercicio deberá ser grabado tres veces. La cátedra requiere en el caso de algunos trabajos prácticos planillas de cámara, bar shets, originales de dibujos para ser apreciados, enriqueciendo la misma. El material escrito no será retenido.

### **Bibliografía:**

Saenz Valiente, Rodolfo. "Arte y Técnica de la Animación" Editorial La Flor Buenos Aires, 2006. Perisic, Zoran. LOS DIBUJOS ANIMADOS - Una guía para aficionados. Ediciones OMEGA, Barcelona 1979.  
Perisic, Zoran, THE FOCAL GUIDE TO SHOOTING ANIMATION. FOCAL PRESS Ltd, London.  
Perisic, Zoran. Título: THE ANIMATION STAND. FOCAL PRESS Ltd, London 1976.  
Tietjens Ed, ASÍ SE HACEN PELÍCULAS DE DIBUJOS. PARRAMÓN, Barcelona 1977  
Culhane Shamus, ANIMATION, from script to screen. St. MARTIN'S Press, Nueva York 1990.  
White Tony, THE ANIMATORS WORKBOOK. WATSON-GUPTILL Pubns.  
Hayward Stan, SCRIPTWRITING FOR ANIMATION. FOCAL Press Ltd, London 1977

Muybridge Eadweard, THE HUMAN FIGURE IN MOTION. DOVER Publications, New York 1955.  
Muybridge Eadweard, ANIMALS IN MOTION- Editorial: DOVER Publications, New York 1957  
da Silva Raúl, THE WORLD OF ANIMATION, KODAK Publication N1/4 S-35, 1979.  
Whitaker Harold & Halas John: TIMING FOR ANIMATION, BUTTERWORTH-HEINEMANN Ltd, London 1981.  
Laybourne Kit, THE ANIMATION BOOK, CROWN Publishers Inc, New York, 1979.  
Halas John y Manvell Roger, TECNICA DEL CINE ANIMADO. Editorial: Ediciones TAURO, Madrid 1963.  
Edward Betty, APRENDER A DIBUJAR CON EL LADO ISQUIERDO DEL CEREBRO. Urano, Barcelona, 1989.  
GarcíaRaúl, LA MAGIA DEL DIBUJO ANIMADO. Mario Ayuso Editor. Madrid 1995  
Maestri. George Creación Digital del Personaje animado. Anaya Multimedia.  
Blair. Preston Animate film cartoons. Howto.  
Jhon Halas & Roger Manvell ion. The technique of film animat. British film Academy.

### **Cuerpo docente:**

Titular a cargo: Marlene Nascimento da Silva. ( legajo 135474)  
Jefe de trabajos practicos: Augusto Oviedo  
Docentes: Angela Costantino y Geraldine Radclif