



DAV
ANIMACIÓN **3**

CÁTEDRA NASCIMENTO

DISEÑO AUDIOVISUAL 3 - ANIMACIÓN

Cátedra: Nascimento

- PROGRAMA DE LA CÁTEDRA
- NORMATIVA PARA LAS ENTREGAS DE LOS TRABAJOS Y EJERCICIOS PRÁCTICOS
- FICHA DEL ALUMNO 2011



CÁTEDRA NASCIMENTO

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO**

**Asignatura: DISEÑO AUDIOVISUAL 3 ESPECIALIZADA EN ANIMACION
Cátedra: Nascimento Año Académico: 2011
Promoción: Directa Carga horaria: 240 hs. Curso: Anual**

PROGRAMA

- **Propuesta de la Cátedra y Objetivos**

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 cuadrinomio: 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 esté 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 prácticas, 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 storyboard/ 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 registro 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, Storyboard, 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 Lay Out.

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 pre-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, storyboard, diseño del proyecto, su forma gráfica, Lay Out, posiciones de cámara, uso de lentes, Leica Reel, el storyboard 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 Lay Out. 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 proyecto. 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 Lay Out. Diseñador de personajes. Diseñador artístico. Planificador, Animador. Intermediador. Limpiador. Trazador. Colorista. Controlador. Asistente de animación. Camarógrafo / Componedor digital. Editor.

13- El timing. El ritmo y el impulso como elemento del tempo 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 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.

.BIBLIOGRAFIA OBLIGATORIA

- Sáenz 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.

• BIBLIOGRAFIA NO OBLIGATORIA

- 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 IZQUIERDO 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 HOW TO ANIMATE FILM CARTOONS.
 - Jhon Halas & Roger Manvell ion. THE TECHNIQUE OF FILM ANIMAT. British film Academy.
 - Bernard Mendiburu. 3D MOVIE MAKING, STEREOSCOPIC DIGITAL CAMERA FROM SCRIPT TO SCREEN. Elsevier Inc, 2009
 - Gentile, Monica;Diaz, Rogelio y Ferrari, Pablo, ESCENOGRAFIA CINEMATOGRAFICA, La Crujia Ediciones, Colección Aperturas, Buenos Aires, 2007

- **FILMOGRAFIA**

Teórico Introduccion a la animacion, Historia

Humourous Phases of Funny Faces, Blackton, Stuart, 1905
Fantasmagorie, Cohl, Emile, 1908
The Husher's Delirium, Cohl, Emile, 1910
Little Nemo, McCay, 1911
How a Mosquito Operates, McCay, 1912
Gertie the dinosaur, McCay, 1914
El Apostol, Quirino Cristiani, Fragmento de la reconstruccion, 1917
The Centaurs, McCay, 1921
El mono relojero, Quirino Cristiani, 1938
Documentales Quirino Cristiani.
Material preexistente de la cátedra
Cortos varios

Teórico Anticipacion y Deformacion – Tecnica Plastilina

Hasta los huesos, René Castillo, 2001
Material preexistente de la cátedra
Cortos varios

Teórico Linea de Accion

Triangle, Erica Russell, 1994

Teórico Interaccion – Y tecnica Recorte

Las aventuras del principe Achmed, Reiniger, Lotte, 1926
Documental Lotte Reiniger, NFB
Hungu, Nicolas Brault NFB, 2008
Documental Hungu, NFB
Material preexistente de la cátedra
Cortos varios

Teórico Sincro Musical

Fantasia, Disney, James Algar, Samuel Armstrong, Ford Beebe, Norman Ferguson, Jim Handley, T. Hee, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Bill Roberts, 1940
Fantasia 2000, Varios, Disney, 1999



La danza de los cubos, Bras, Luis, 1976
El submarino amarillo, Dunning George, 1968
Documentales Mc Laren
Material preexistente de la cátedra
Cortos varios

Teórico Sincro Labial

Hasta los huesos, Rene Castillo, 2001
El extrano mundo de Jack, (Material extra), Henry Selick, Prod. Tim Burton, 1993.
El cadaver de la novia, Tim Burton, 2005
Los peques, (Material extra), Christian Olmos, 2002
Patoruzito, (Material extra), Jose Luis Massa, 2004
Material preexistente de la cátedra
Cortos varios

Teórico estudio de Movimiento

Walking, Larkin, Ryan, 1968
Presentación animada de The Animator's Survival Kit, Richard Williams, 2000
Material preexistente de la cátedra
Cortos varios

Teórico Experimental

El viejo y el mar, Aleksadr Petrov, 1999
La vaca, Aleksadr Petrov, 1989
El sueño del hombre ridiculo, Aleksadr Petrov, 1992
La sirenita., Aleksadr Petrov, 1997
Fragmentos del material de Caroline Leaf
Experiencia realizada por la cátedra Feller, 2008
Material preexistente de la cátedra
Cortos varios

Ejercicio Investigacion y realizacion Escenografica

Coraline y la puerta secreta, (Material extra), Selick, Henry, 2009
La bella durmiente (Material extra) Clyde Geronimi, Les Clark y Eric Larson, Disney, 1959
La dama y el vagabundo (Material extra) Clyde Geronimi, W. Jackson y H. Luske, Disney, 1955
Cars, (Material extra), John Lasseter y Joe Ranft, Disney, 2006
Escenografia cinematografica, La Crujia Ediciones, Colección Aperturas, Buenos Aires, 2007
Material preexistente de la cátedra
Cortos varios

Teóricos Trabajo Practico Final

-Largometrajes
Las trillizas de Belleville, Sylvain Chomet., 2003
Padre de Familia
Mercano el marciano, Juan Antín, 2002
Aladdin, John Musker, Ron Clements, 1992
El libro de la selva, Wolfgang Reitherman, 1967
Peter Pan, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske.,1953
La dama y el vagabundo, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, 1955
Blancanieves y los siete enanitos, David Hand, William Cottrell, Larry Morey, Perce Pearce, Ben Sharpsteen, 1937
Mundo Cool, Ralph Bakshi, 1992
Quién engaña a Roger Rabbit, Robert Zemeckis, Richard Williams, 1988
Waltz With Bashir, Ari Folman, 2009
Waking Life, Richard Linklater, 2001
Persépolis (2007, Vincent Paronnaud, Marjane Satrapi)
Akira, Katsuhiko Otomo, 1988



Ghost in the Shell 2: Innocence, Mamoru Oshii, 2004.
El Viaje de Chihiro , Hayao Miyazaki, 2001
El castillo vagabundo, Hayao Miyazaki, 2004
Ponyo, Hayao Miyazaki, 2008
Paprika, Satoshi Kon, 2006
Tokyo Godfathers Satoshi Kon, 2003
Toy Story, John Lasseter, 1995
Bichos, una aventura en miniaturua, John Lasseter & Andrew Stanton, 1998
Toy Story 2, John Lasseter, Lee Unkrich, Ash Brannon, 1999
Monter Inc, Pete Docter, Lee Unkrich, David Silverman, 2001
Buscando a Nemo, Andrew Stanton, Lee Unkrich, 2003
Los increíbles, Brad Bird, 2004
Cars, John Lasseter, Joe Ranft, 2006
Ratatouille, Brad Bird, Jan Pinkava, 2007
Wall-e, Andrew Stanton, 2008
Up, Pete Docter, Bob Peterson, 2009
Toy Story 3, Lee Unkrich, 2010
Antz, Eric Darnell, 1998
El principe de Egipto, Varios, 1998
Chicken Run: Evasion de la granja, Nick Park, Peter Lord, 2000
Joseph: El Rey de los Sueños, Varios, 2000
La ruta hacia el Dorado, Eric Bibb Bergeron, Don Paul, 2000
Shrek, Andrew Adamson, 2001
Spirit: El corcel indomable, Kelly Asbury, Lorna Cook, 2002
Simbad: La leyenda de los siete mares, Patrick Gilmore, Tim Johnson, 2003
Shrek 2, Andrew Adamson, Kelly Asbury, Conrad Vernon , 2004
El espantatiburones, Rob Letterman, Vicky Jenson, Bibb Bergeron 2004
Madagascar, Eric Darnell, Tom McGrath 2005
Wallace y Gromit: La maldicion de las verduras, Nick Park, Steve Box 2005
Vecinos invasores, Tim Johnson, Karey Kirkpatrick 2006
Lo que el agua se llevo, David Bowers, Sam Fell 2006
Shrek tercero, Chris Miller, Raman Hui 2007
Bee Movie: La historia de una abeja, Simon J. Smith, Steve Hickner 2007
Madagascar 2, Eric Darnell, Tom McGrath 2008
Kung Fu Panda, Mark Osborne, John Stevenson 2008
Como entregar a tu dragon, Chris Sanders, Dean DeBlois 2010
Shrek para siempre, Mike Mitchell 2010
Megamente, Tom McGrath 2010

-Cortometrajes
Logorama, François Alaux, Hervé de Crecy y Ludovic Houplain, 2009
Viaje a Marte, Juan Pablo Zaramella , 2005
Lapsus, Juan Pablo Zaramella, 2007
El guante- Juan Pablo Zaramella, 2005
El vuelo de Ati, Emilce Avalos, 200
Shrek 3D, Simon J. Smith, 2003
Caloi en su tinta 1, Caloi
Caloi en su tinta 2, Caloi
Caloi en su tinta 3, Caloi
Kiriku y la bruja, Michel Ocelot, 1998
Wallace and Gromit
Transformers-Jazz with a General problem, Patrick Boivin, 2010
Pixels, Patrick Jean, 2010
Western Spaghetti, Eat Pes, 2009
Howard, Celeste Potter, 2010
Abuela Grillo, Denis Chapon, 2009
La pantera Rosa, La pulga rosa, Gerry Chiniquy.
Las Aventuras de Andre y Wally B, John Lasseter , 1984



Luxo Jr. , John Lasseter 1986
Red's dream, John Lasseter 1987
Tin Toy, John Lasseter , William Reeves 1988
Knick Knack, John Lasseter 1989
Geri's Game, John Lasseter 1997
For the Birds, Ralph Eggleston, 2000
Boundin' , Bud Luckey, Roger Gould 2003
One Man Band, Mark Andrews y Andrew Jimenez. 2005
Lifted, 2006
Presto, Doug Sweetland 2008
Burn-e, Angus MacLane 2008
Partly Cloudy, Peter Sohn 2009
Día y Noche, Teddy Newton ,2010
El Empleo, Santiago Bou Grasso, 2008
Gobelins
Cal Arts
Hermanos Favre
Pablo Rodríguez Jáuregui
Norman Mc Laren
Luis Brass
Emile Cohl

-Opcionales
(Animé)
Last Exile, Koichi Chigira, 2003
Full Metal Alchemist Shintetsu, Siji Muzushima, 2003
Vision of Escaflowne, Kazuki Akane, 1996
Gankutsuou , Mahiro Maeda, 2005

-Series
Amigazazo, – Discovery Kids
Pinky Dinky Doo – Discovery Kids
Backyardigans – Discovery Kids
Dora la exploradora - Nickelodeon
Padre de Familia – Fox

-Paginas de Internet
Aardman
<http://www.aardman.com/>
Discovery Kids
<http://www.tudiscoverykids.com/>
NFB
<http://www.nfb.ca/>
Gobelins
<http://www.gobelins.fr/galerie#/?project=null&display=wall&year=null&filiere=null>
Calarts
<http://filmvideo.calarts.edu/>
Disney Channel
<http://home.disneylatino.com/tv/>
Dreamworks
<http://www.dreamworksanimation.com/>
Escuela de animación de Rosario
<http://www.escuelaanimadores.com.ar/>
Pablo Rodríguez Jáuregui
<http://asterisco.org/prj/>



Hermanos Favre
<http://www.favrehnos.com.ar/>
Can Can Club
<http://www.cancanclub.com.ar/>
Zaramella
http://www.zaramella.com.ar/jpz_online/main.php?lang=esp
Eat Pes
<http://www.eatpes.com/>
Jeff Scher
<http://fezfilms.net/index.html>
Paka Paka
<http://www.pakapaka.gov.ar/>

Pautas de evaluación

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.

- **Reglamento de Cátedra**

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

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.



CÁTEDRA NASCIMENTO

- **Listado de docentes**

Titular a cargo: Marlene Nascimento da Silva. (Legajo 135474)

Jefe de trabajos prácticos: Augusto Oviedo (Legajo 149515)

Docentes: Ayudante de 1ra, Geraldine Ratcliffe

Ad Honorem, Maria Concepción Perre y Emilce Avalos..





GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

Irán detallados los Trabajos Prácticos a realizar, según el siguiente detalle:

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.

Formato de las entregas:

Todas las entregas deberán ser realizadas en DVD con la siguiente carátula:

UBA- FADU- DlyS- DAV III, Cátedra Nascimento, Titular: Marlene Nascimento, (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

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: Anticipación y 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.

Durante la cursada se realizarán 3 ejercicios prácticos:

Ej. de Investigación y Realización de una Escenografía,

Ej. de Storyboard

Ej. de Lay Out.



El trabajo práctico # 8: El proyecto 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 proyecto a desarrollar podrá ser: corto de ficción, documental, educativo, experimental; video clip, serie de animación para televisión, video juegos, contenido para web y celulares, largometraje de animación, 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 proyecto en si mismo. Este resultado deberá ser corroborado en el impacto causado en la audiencia. El trabajo práctico se desarrolla en sucesivas y correlativas entregas.

- El tema, Investigación
- Video Concepto
- Video Idea: La idea y Premisa
- Argumento
- Guión
- Storyboard
- Primer Leica Reel
- Guía completa de personajes
- Inspiracionales
- Fondos
- Lay Out y Banda sonora.
- Segundo Leica Reel,
- Presupuesto,
- Pruebas de animación
- Entrega final

FIRMA DEL TITULAR O ADJUNTO A CARGO



NORMATIVA PARA LAS ENTREGAS DE LOS TRABAJOS Y EJERCICIOS PRÁCTICOS

OBJETIVO:

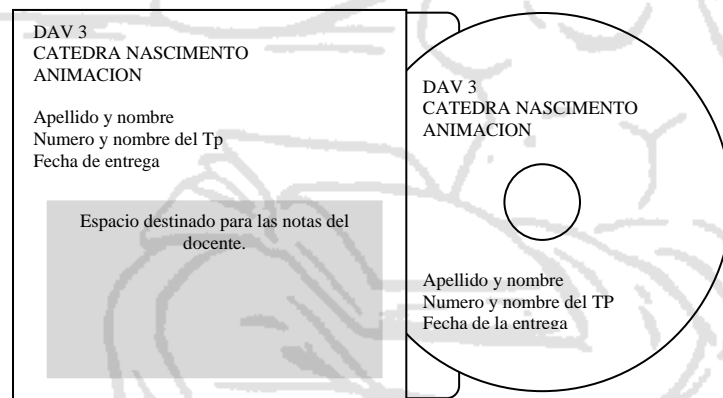
Tomar conciencia y armarse de una buena costumbre en el mecanismo de una correcta presentación en lo que respecta a los Trabajos y Ejercicios Prácticos.

Las entregas serán los días Lunes y se recibirán los trabajos hasta las 15:00

Entregas en DVD

En sobres de papel blanco, "no en caja" Tanto el sobre como los discos entregados tendrán que estar correctamente identificados con marcador en letra imprenta, clara y legible, con los siguientes datos:

- 1) Cátedra y año de la cursada
- 2) Apellido y nombre del estudiante/s
- 3) Número y/o nombre del TP o EP



Los TPs Y EPs deberán ser precedidos por el logo de la Cátedra (duración 3 segundos) y cada Trabajo y Ejercicio copiado tres veces para su cómoda visualización.



Entregas de Planillas y Láminas.

En hojas A4 o A3 con los datos necesarios para su correcta identificación y evaluación.

Apellido y nombre
Número y nombre del TP

DAV3 ANIMACION
CATEDRA NASCIMENTO FECHA

A4

Apellido y nombre
Número y nombre del TP

DAV3 ANIMACION
CATEDRA NASCIMENTO FECHA

A3



DAV3 ANIMACION - Cát. Nascimento

FICHA DEL ALUMNO 2011

Foto del alumno

Apellido/s y Nombre:

.....

DNI: Fecha Nacimiento:

eMail:..... Blog/Web:

Tels de contacto:

- Cátedras de Diseño que curso durante su carrera:

DAV1: (Feller/Fischbein/Campos-Trlnik /Balassa/Bornia)

DAV2: (Feller/Fischbein/Campos-Trlnik /Arbos/Balassa/Bornia)

- ¿Cómo conoció la cátedra de Animación? Marque lo que corresponda:

Por comentarios Por horarios Por internet Por FaduTV

Otros:

- ¿Posee conocimientos previos en animación? Marque lo que corresponda:

Si No

En caso se poseer conocimientos, marque a continuación:

Dibujo 3D Stop Motion Recorte

- Conocimientos en Software: Marque lo que corresponda:

AfterEffects Photoshop Illustrator ToonBoom 3Dmax Maya Blender Flash

Otros:

Expectativas acerca de la cursada de DAV3 ANIMACION:

.....

.....

.....