

## BACHILLERATO DE BELLAS ARTES

TALLER DE ANIMACIÓN- 7ª AÑO E.S.S.

PROGRAMA 2013

Profesora Carolina Farias

Juan Pablo Massa

### Fundamentación del proyecto:

La animación es un género que, a partir de sus primeros desarrollos (1900), ha cobrado una importancia inusitada. Su actual rango artístico está convalidado por ser una de las artes que mayor libertad ofrece para la creación; aquí no hay sujeción a leyes lógicas, físicas o cronológicas, siendo ideal por estas características para el trabajo con adolescentes. Podemos decir que la animación es una forma pura de libertad artística.

Por otro lado, la interdisciplinariedad es una de las características que la hacen particularmente interesantes para el trabajo en el Bachillerato, dado que en sus distintas etapas de realización, la animación se nutre de técnicas y aplica contenidos vistos en casi la totalidad de las materias que corresponden a la orientación de Códigos Experimentales.

### Objetivos:

El objetivo de la materia es lograr que el alumno reconozca la animación como móvil de expresión y creación, interviniendo en cada una de sus etapas (Ej. Storyboard, escenografías, banda sonoras, edición, etc.) Propiciar la producción del trabajo artístico como una actividad que necesita del trabajo en equipo a través de la división de tareas.

### Contenidos:

I La animación: primeros acercamientos I Diferentes técnicas de animación I Principales referentes de cada técnica I Guión/bocetos/Storyboard.

I Los personajes I Contexto I Perfil I Caracterización I Entorno

I Banda de sonido I Tipos de sonidos

I Edición del trabajo.

### Estrategias:

La materia tendrá una modalidad de trabajo individual para el primero de los trabajos a entregar y grupal para los siguientes trabajos.

Cada uno de los grupos trabajara en una animación ocupándose de todas las fases del proceso, guión, diseño de personajes y contexto, storyboard, edición.

Las clases teóricas, principalmente sobre técnicas o animadores en particular a través de libros o proyección de cortos.

### Metodología del trabajo:

En una primera etapa se trabaja en la realización de un relato a partir de un guión simple, se realizan tantos dibujos claves como se consideren suficientes para dejar proyectada la acción, junto con un storyboard.

Se arman equipos de trabajo de no mas de tres personas, donde se deciden los pormenores de porque la animación se desarrolla de una u otra manera. Se estimula el debate. Los alumnos deciden de qué manera se llevará a cabo cada trabajo. y acuerdan con el

profesor aquel modo de representación más pertinente de acuerdo al relato.

Las animaciones tienen una duración promedio de 2 á 3 minutos y se entregan en formato digital.

### Evaluación

Entrega de los diferentes trabajos prácticos en tiempo y forma,

La predisposición para el trabajo en clase

La participación individual en el funcionamiento como equipo.

Todo el proceso de trabajo que da forma a cada entrega.

### Bibliografía

ADAMSON, JOE. TEX AVERY- KING OF CARTOONS A Da Capo Paperback. 1975

WIEDEMANN, JULIUS, ANIMATION NOW. Editorial Taschen.

RICHARD TAYLO ENCICLOPEDIA DE TÉCNICAS DE ANIMACIÓN, Ed. Acanto

### GUIA DE ACTIVIDADES:

T.P.Nº1: Trabajo individual,

I Desarrollo por parte de los alumnos de un relato de entre 8 a 9 acciones básicas, a manera de sinopsis.

I Desarrollo de personaje, storyboard.

I Pulido de los bocetos.

I Este primer trabajo no se llega a animar. El objetivo es que los alumnos se familiaricen con algunas cuestiones básicas inherentes a la animación.

Tiempo estimado: de 4 a 5 clases.

Período: Al cierre del 1er. Trimestre.

T.P.Nº2: Ejercicio de Pixilación. Esta técnica fue inventada por el animador Norman Mc Laren y consiste en hacer animaciones cuadro a cuadro con personas reales, buscando que el cuerpo realice movimientos que en condiciones normales sería imposible. Por Ej. Volar.

El objetivo es que los alumnos experimenten un 1er. Contacto con la generación de movimiento a partir de imágenes fijas (fotos) y que reconozcan, en la práctica, los conceptos básicos de la animación.

La tarea es grupal. Se realizan con cámara digitales de cualquier tipo, incluso celulares, y luego se editan en una Pc.

Tiempo estimado: de 2 a 3 clases.

Período: Al cierre del 1er. Trimestre.

T.P.Nº3: Esqueleto básico para stop-motion. El correcto armado del esqueleto básico para muñecos, es la base para una exitosa animación stop-motion.

El objetivo es que los alumnos armen sus propios esqueletos de alambre y masilla para luego practicar los movimientos básicos como por ej. Hacerlos caminar.

La tarea es grupal. Se realiza con alambres, masilla, telgopor y pinzas.

Tiempo estimado: de 2 a 3 clases.

Período: Al cierre del 2do. Trimestre.

T.P.Nº4: Trabajo práctico final. Es el trabajo que se realiza durante todo el año, es grupal y con técnica a elección por parte de los alumnos. Se realiza todo el proceso que lleva desde el storyboard hasta la animación editada y terminada.

Dependiendo de la técnica elegida para la realización dependerá también el proceso que deban realizar los alumnos.