Guía docente
804355 - AISM - Animación y Stop Motion

Última modificación: 10/02/2025

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA (Plan 2009). (Asignatura optativa).
GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura optativa).
GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2017). (Asignatura optativa).

Curso: 2024 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán, Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: López Caballero, Carolina

Otros: Solanas, Anna
Riba, Núria

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:
CEM 15.3. Utilizar los equipos de captación de imagen y otros recursos tecnológicos, así como los ordenadores y programas informáticos para la edición y postproducción de las imágenes.
CEM 15.7. Utilizar los conceptos relacionados con la estética, la descripción y la narrativa de las imágenes para argumentar los análisis escritos u orales de las imágenes realizadas.
CEM 6.2. Identificar el proceso de realización de un producto audiovisual o multimedia: adquisición, edición, producción, postproducción.
CEM 8.2. Planificar las fases de pre-producción, producción y postproducción de una película de animación 2D y 3D.
CET.16. Comprender y haber adquirido dominio de los conceptos y procedimientos de la metodología de la producción y de la gestión de proyectos del ámbito multimedia.
CET.10. Comprender y haber adquirido dominio de los conceptos y procedimientos de creación, modelado, y animación de objetos 3D.
CEAAD 1. Analizar la historia y evolución del arte digital e identificar los diferentes estilos y periodos de los valores estéticos y culturales de la sociedad.

Transversales:
04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.
07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

METODOLOGÍAS DOCENTES

1.-Adquisición de nuevos conocimientos teóricos y técnicos
2.-Visionado
3.-Ejercicios prácticos
4.-Comentario de los ejercicios

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

-Adquirir conocimientos de Historia de la animación, desde sus orígenes hasta la animación contemporánea.
-Desarrollar la creatividad y el espíritu crítico.
-Aplicar de manera correcta los conocimientos teóricos y prácticos relacionados con la creación de animaciones en diversas técnicas, dentro de la animación filmada o grabado fotograma a fotograma (stop motion).
-Utilizar las herramientas digitales y analógicas necesarias en las creaciones en stop motion.
-Encontrar un lenguaje propio, a partir de conocer diferentes casos de estudio y de experimentar con técnicas stop motion (muñecos, recortables, arena ...) y estilos diferentes.
-Conocer, junto a profesionales en activo, cómo se organiza y se lleva a cabo una producción de animación stop motion y el valor del trabajo en equipo.
-Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.
-Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que hay que emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.

CONTENIDOS

Tema 1: Precine y pioneros

Descripción:
1.-Introducción. La animación como medio de expresión artística
2.-precine. Cronofotografía y aparatos pre-cinematográficos. Pioneros del cine de animación. Trucajes.

Dedicación: 18h 45m
Grupo grande/Teoría: 7h 30m
Aprendizaje autónomo: 11h 15m

Tema 2: Historia dibujo animado

Descripción:
1.-Nacimiento de una industria. Walt Disney.
2.-Cartoons modernos Warner Bros y UPA
3.-Anime

Dedicación: 18h 45m
Grupo grande/Teoría: 7h 30m
Aprendizaje autónomo: 11h 15m

Tema 3. Historia y actualidad de la animación stop motion

Descripción:
1.-Ladislas Starewitch y los pioneros
2.-Renacimiento de la técnica. Aardman, Laika y producciones recientes

Dedicación: 18h 45m
Grupo grande/Teoría: 7h 30m
Aprendizaje autónomo: 11h 15m

Tema 4. Nuevas perspectivas

Descripción:
1.-Género e identidad en animación
2.-Documental animado
3.-Seminario y presentaciones

Dedicación: 18h 45m
Grupo grande/Teoría: 7h 30m
Aprendizaje autónomo: 11h 15m

Tema 5- Principios de la animación y técnicas en stop motion

Descripción:
1.-Materiales y tecnología para stop motion 2.-Pixilación y animación con yeso
3.-Collage Cut Out Siluetas
4.-Animación con plastilina
5.-Animación con arena
6.-Animación con luz
7.-Técnicas mixtas e inventos 2.-Búsqueda de un espacio personal

Dedicación: 37h 30m
Grupo grande/Teoría: 15h
Aprendizaje autónomo: 22h 30m

Tema 6.-. Animación con muñecos

Descripción:
1.-Estructura y materiales
2.-Construcción de personajes
3.-Construcción de decorados
4.-Animación de personajes I y II
5.-Timing. Ritmo interno de planes y escenas
6.-Edición de fotogramas rodados

Dedicación: 37h 30m
Grupo grande/Teoría: 15h
Aprendizaje autónomo: 22h 30m

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Evaluación continua

Prácticas (90%) Trabajo Historia Animación (grupo pequeño) y trabajo de Stop Motion (grupo pequeño). Seminario, Actividades y ejercicios (individual y en grupo)
Participación y actitud de aprendizaje (10%)

BIBLIOGRAFÍA

Básica:
- Amid Amidi. Cartoon Modern . 1ª. San Francisco, California: Chronicle Books LLC, 2006. ISBN 0-8118-4731-4.
- Adrián Encinas Salamanca. Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop motion (1899-1945). 1ª. Madrid: Diábolo ediciones, 2017. ISBN 978-84-947700-6-7.
- Philippe Moins. Les Maîtres de la pâte. Paris: Dreamland , 2001. ISBN 2-910027-73-2.
- Peter Lord & David Sproxton. Aardman. An Epic Journey Taken One Frame at a Time. 1ª. London: Simon & Schuster, 2018. ISBN 978-1-4711-6474-3 eBook 978-1-4711-6476-7.
- Wes Anderson, Michael Specter. The Making of Fantastic Mr. Fox. 3ª. New York: Rizzoli, 2015. ISBN -13:978-0-8478-3354-2.
- Giles Penso. Stop-Motion. L'animation image par image dans le cinéma fantastique. Paris: Dreamland, 2002. ISBN 2-910027-78-3.
- Maureen Furniss. Animation: The Global History. 1ª. London: Thames & Hudson, 2017. ISBN 978-0-500-25217-8.
- Purves, Barry. Stop motion. 1ª. Barcelona: Blume, 2011. ISBN 9788480769617.

RECURSOS

Material audiovisual:
- Cartoon Brew (Online magazine). https://www.cartoonbrew.com/- Zippy Frames (Online Magazine). https://www.zippyframes.com/- Cartoon Research (Online Magazine). https://cartoonresearch.com/

Otros recursos:
Grupo de investigación en animación, UPV. Con A de Animación (revista). València: Universitat Politècnica de València, 2011-actualitat (11 números). ISSN: 2173-6049, EISSN 2173-3511
https://conadeanimacion.upv.es/