

Guía docente de la asignatura

Fecha de aprobación por la Comisión Académica: 06/07/2023

## Creación Audiovisual II: Técnicas de Animación Experimental y 3D (M60/56/3/6)

**Máster**

Máster Universitario en Dibujo - Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

**MÓDULO**

Módulo III: Aplicación a Soportes Alternativos y Nuevos Media

**RAMA**

Artes y Humanidades

**CENTRO RESPONSABLE DEL TÍTULO**

Escuela Internacional de Posgrado

**Semestre**

Primero

**Créditos**

4

**Tipo**

Optativa

**Tipo de enseñanza**

Presencial

### PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Se recomienda tener conocimientos de software de animación y vídeo como Adobe After Effects y Premiere para un mejor aprovechamiento de la asignatura.

### BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Máster)

- Manejo avanzado de las herramientas que permitan desarrollar creaciones audiovisuales de alta calidad.
- Recursos utilizados en animación experimental desde su creación hasta la actualidad.
- Movimientos artísticos del siglo XX: Absolut Animation y Visual Music.
- Animación experimental con software específico tales como After Effects o Premiere.
- Elaboración de un proyecto audiovisual donde se involucren conceptos sobre sinestesia.

### COMPETENCIAS

#### COMPETENCIAS BÁSICAS

- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser



originales en desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

- CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

### COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- CG02 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- CG03 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- CG04 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- CG05 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE11 - Comprensión de los requerimientos del proceso creativo audiovisual, desde la preproducción hasta la postproducción y la importancia de la imagen como portadora de fragmentos de la realidad en un instante preciso, y con técnicas de expresión acordes a cada época.
- CE12 - Comprensión de las relaciones sensoriales entre música e imagen.
- CE18 - Capacidad para desarrollar una obra audiovisual entendiendo este proceso como herramienta artística y de reflexión en la que se incluyen diversos lenguajes artísticos.
- CE29 - Habilidad para el manejo de software específico avanzado en el proceso de creación audiovisual.

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT01 - Mostrar interés por la calidad y la excelencia en la realización de diferentes tareas.
- CT02 - Comprender y defender la importancia que la diversidad de culturas y costumbres



tienen en la investigación o práctica profesional

- CT04 - Ser capaz de trabajar en equipos interdisciplinarios para alcanzar objetivos comunes desde campos expertos diferenciados

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

El alumno sabrá/comprenderá:

- Comprenderá los requerimientos del proceso creativo audiovisual, desde la preproducción hasta la postproducción y la importancia de la imagen como portadora de fragmentos de la realidad en un instante preciso, y con técnicas de expresión acordes a cada época.
- Comprenderá los conceptos básicos de audio y vídeo (códecs y formatos y compresiones) así como los dispositivos de reproducción y visualización.
- Comprenderá las obras de creación audiovisual como arte intermedia, centrándose en la proyección de trabajos y en el debate abierto.
- Comprenderá las relaciones sensoriales entre música e imagen.

El alumno será capaz de:

- Desarrollar una obra audiovisual entendiendo este proceso como herramienta artística y de reflexión en la que se incluyen diversos lenguajes artísticos.
- Generar ideas, desarrollarlas y elaborar proyectos de creación audiovisual.
- Manejar software específico avanzado en el proceso de creación audiovisual.

## PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

### TEÓRICO

- Tema 1. Concepto de animación experimental.
- Tema 2. La pervivencia de las técnicas tradicionales de animación. De Oskar Fischinger a William Kentridge.
- Tema 3. Estrategias de animación experimental.
- Tema 4. Técnicas de animación experimental.
- Tema 5. Software actual para técnicas experimentales, Motion Graphics.

### PRÁCTICO

- Práctica 1: Actualización de técnicas de animación directa sobre celuloide.
- Práctica 2. Técnicas de animación de música visual.
- Práctica 3. Técnicas actuales de animación experimental: Motion Graphics.

## BIBLIOGRAFÍA

### BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- Beckman, Karen (ed) (2014) Animating film Theory. Duke University Press. Londres



- Faber, L y Walters, H. (2004) Animacion ilimitada, cortometrajes innovadores desde 1940. Ocho y medio
- Fumiss M. (1998) Art in Motion: Animation Aesthetics (London & Montroug: John Libbey)
- Russet, R. y Starr, C. (1976) Experimental Animation. Da Capo New York
- Wazarus, Iris (2014) Animación Experimental. La no-narrativa con imágenes figurativas. México
- Wells P. (1998) Understanding Animation (Londres y Nueva York: Routledge)
- Wells P. (2001) "Art of the Impossible" from G. Andrew, "Film: The Critics" Choice" (Londres: Aurum Books)
- Wells P. (2002) Animation: Genre and Authorship (Londres: Wallflower Press)

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Bell E. et al (eds.) (1995) From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender and Culture (Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press)
- Canemaker J. (ed.) (1988) Storytelling in Animation (Los Angeles: Power/AFC)
- Cholodenko A (Ed) (1991) The illusion of Life (Sydney: Power/AFC)
- Cohen K (1997) Forbidden Animation (Jefferson. NC, y Londres: McFarland & Co.)
- Engels, J. (2013) Experimental animation, the joy of movement.. Center of Visual Music
- Hames P. (ed.) (1995) Dark Alchemy: The films of Jan Svankmajer [Trowbridge: Flick books)
- Leslie E. (2002) Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant Garde (Londres y Nueva York: Verso)
- Levi, A. (1995) Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation (Chicago y La Salle: Open Court/Carus)
- Leyda J. (ed.) (1988) Einstein on Disney (Londres: Methuen)
- Midhat A. (2004) Animation and Realism (Zagreb: Croatian Film Club Association)
- Moritz, W. (2011) Some observations on Non-Objective and Non-linear animation. Center for visual Music
- Pilling J. (ed.) (1984) That's Not All Folks: A Primer in Cartoonal Knowledge (Londres: BFI)
- Pilling J. (ed.) (1997) A Reader In Animation Studies (Londres: John Libbey)
- Pilling J. (ed.) (1992) Women and Animation: A Compendium (Londres: BFI)
- Pikkov, I. (2010) Animasophy. Theoretical writings on the animated film. Estonian Academy of Arts
- Sandler K. (ed.) (1998) Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation (New Brunswick: Rutgers University Press)
- Smoodin E. (1993) Animating Culture: Hollywood Cartoons from the Sound Era {Oxford: Roundhouse Publishing}
- Smoodin E. (ed.) (1994) Disney Discourse: Producing the Magic Kingdom (London y Nueva York: Routledge/AFI)
- Stabile C. & Harrison M. (eds.) (2003) Prime Time Animation (Londres y Nueva York: Routledge)
- Wasko J. (2001) Understanding Disney (Cambridge y Malden: Polity Press)
- Watts S. (1997) The Magic Kingdom: Walt Disney and the American Way of Life (Nueva York: Houghton Mifflin)
- Wells P. (1996) Around the World in Animation (Londres: BFI/MOMI Education)
- Wells P. (2002) Animation and America (Edinburgh: Edinburgh University Press)

## ENLACES RECOMENDADOS

<http://iotacenter.org/>



<http://www.centerforvisualmusic.org/>

<https://journal.animationstudies.org/>

<https://www.animationmagazine.net/>

<http://moebiusanimacion.com/videos/perpetuum-mobile/>

<http://moebiusanimacion.com/videos/perpetuum-mobile-capitulo-ii-procesos-creativos/>

<https://www.animationstudies.org/v3/>

## METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Lección magistral/expositiva
- MD02 Sesiones de discusión y debate
- MD03 Resolución de problemas y estudio de casos prácticos
- MD06 Ejercicios de simulación
- MD08 Realización de trabajos en grupo
- MD09 Realización de trabajos individuales
- MD10 Seguimiento del TFM

## EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

### EVALUACIÓN ORDINARIA

El artículo 17 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que la convocatoria ordinaria estará basada preferentemente en la evaluación continua del estudiante, excepto para quienes se les haya reconocido el derecho a la evaluación única final.

Cada ejercicio tendrá una nota. La evaluación final será la nota media de cada una de las partes. Se utilizarán los siguientes criterios:

- Entrega de todas las partes del proyecto (será requisito indispensable para la evaluación del mismo).
- Desarrollo y evolución del proyecto.
- Entrega de los ejercicios.
- Calidad técnica.
- Originalidad de la propuesta.

La nota final obtenida se ponderará además con los siguientes criterios de evaluación:

- Asistencia y participación en clase.
- Respetar las fechas de entrega.

### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA



El artículo 19 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que los estudiantes que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria dispondrán de una convocatoria extraordinaria. A ella podrán concurrir todos los estudiantes, con independencia de haber seguido o no un proceso de evaluación continua. De esta forma, el estudiante que no haya realizado la evaluación continua tendrá la posibilidad de obtener el 100% de la calificación mediante la realización de una prueba y/o trabajo.

Entrega de las siguientes prácticas;

Práctica 1: Actualización de técnicas de animación directa sobre celuloide.

Práctica 2. Técnicas de animación de música visual.

Práctica 3. Técnicas actuales de animación experimental: Motion Graphics

Cada ejercicio tendrá una nota. La evaluación final será la nota media de cada una de las partes.

### EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

El artículo 8 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que podrán acogerse a la evaluación única final, el estudiante que no pueda cumplir con el método de evaluación continua por causas justificadas. Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura o en las dos semanas siguientes a su matriculación si ésta se ha producido con posterioridad al inicio de las clases o por causas sobrevenidas. Lo solicitar, a través del procedimiento electrónico, a la Coordinación del Máster, quien dará traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.

Los alumnos que hayan escogido esta evaluación y se les haya concedido oficialmente, deberán realizar una prueba teórica consistente en cinco preguntas a desarrollar sobre el contenido teórico de la asignatura. Además deberán entregar las tres prácticas descritas y dispondrán de tres horas para realizar la que se le planteó el día del examen.

Práctica 1: Actualización de técnicas de animación directa sobre celuloide.

Práctica 2. Técnicas de animación de música visual.

Práctica 3. Técnicas actuales de animación experimental: Motion Graphics

El examen teórico supondrá el 40% de la nota final y las prácticas el 60% (20% cada una). Será necesario superar ambas partes para aprobar la asignatura.

### INFORMACIÓN ADICIONAL

Información de interés para estudiantado con discapacidad y/o Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE): [Gestión de servicios y apoyos](https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad) (<https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad>).

