| FACULTAD | ARTES VISUALES Y APLICADAS |
| --- | --- |
| PROGRAMA | ARTES PLÁSTICAS |
| SEMESTRE | 2022-1 |
| ASIGNATURA | Stop Motion |
| CÓDIGO | (código en SIGA) 110 |
| INTENSIDAD HORAS SEMANA | 3 |
| CRÉDITOS | 2 |
| (PRE) REQUISITOS | N.A. |
| CORREO ELECTRÓNICO | jhernan@bellasartes.edu.co |
| DOCENTE(S) | Jairo Hernán Caicedo Atehortúa |

**PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA**

La presentación se redacta a partir de la relación o articulación de su asignatura con los siguientes aspectos del Plan de Estudios (PE):

* Relación con el Área: Área de expresión
* Relación con el Ciclo: Ciclo de creación y producción
* Relación con las demás asignaturas del programa: Esta asignatura se relaciona con Story Board, con animación experimental y con las asignaturas que tengan un componente audiovisual, como edición de video y nuevos medios.
* Relación con la investigación-creación en la FAVA: Esta asignatura se relaciona con el Semillero de Animación de Bellas Artes que hace parte del Grupo de investigación de la Facultad Aiesthesis. La asignatura permite tener más tiempo y espacio para experimentar y probar nuevas técnicas y materiales.

**OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA**

* Objetivo General: Brindar al estudiante las herramientas y los conocimientos sobre el lenguaje audiovisual, necesarios para la producción, y realización de contenidos animados usando diferentes técnicas artísticas y recursos de diseño gráfico.
* Objetivos Específicos : Realizar ejercicios de animación en el transcurso del semestre, que permitan al estudiante afianzar sus conocimientos por medio de la práctica.

**MICRODESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA**

“En este curso los estudiantes se acercan al conocimiento de la producción audiovisual, mediante la experiencia de realización de cortos animados, con el fin de entender los procesos y las etapas que deben desarrollar para la obtención de un producto de animación audiovisual de alta calidad. En él adquieren conocimientos de distintas técnicas de animación aplicables en sus proyectos de diseño, con los que pueden desempeñarse profesionalmente de manera amplia.”

En esta clase, los estudiantes podrán conocer los diferentes procesos técnicos e intelectuales que requieren la creación de un producto audiovisual animado. La animación como expresión artística, se vale de diferentes técnicas, como el Stop Motion, el dibujo cuadro a cuadro, y diferentes herramientas digitales que ha cobrado cada vez más relevancia, por su capacidad de transmitir emociones y mensajes con un gran contenido estético. Su difusión en redes sociales y en la industria del entretenimiento, han convertido al Stop Motion en un campo de expresión artística muy productivo para los artistas.

**DESARROLLO DE LA ASIGNATURA**

* CONTENIDOS:

Historia de los orígenes del cine y la animación.

Introducción al lenguaje audiovisual.

Ejercicio práctico usando la técnica “Fieltro Agujeado”

El montaje audiovisual.

Guión Narrativo.

Los doce principios básicos de la animación.

Ejercicio de animación usando personajes creados con fieltro agujeado

Storyboard

Desarrollo de Personajes

Producción de un corto de un minuto a partir del personaje creado por los estudiantes.

Edición en Final Cut Pro Postproducción en After Fx Presentación.

En esta materia el estudiante podrá adquirir habilidades para diseño de personajes, fondos y diferentes elementos vinculados con la animación. Conocimiento del lenguaje cinematográfico, necesario para el desarrollo de una animación. Conocimientos en los principios básicos que intervienen en la creación y la percepción de una animación. Habilidades para el diseño de objetos en movimiento.

1. Habilidad para desarrollar y aplicar conceptos y métodos propios del conocimiento disciplinar.

2. Conocimiento para estructurar, diseñar y gestionar proyectos.

3. Proyección de propuestas comunicativas de diseño en el entorno local y regional.

4. Formalización de propuestas de diseño para instituciones y/o comunidades.

5. Innovación en la oferta de productos y servicios en diseño gráfico.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

Competencias de lenguaje

1. Comprensión de la interacción sujeto-lenguaje.

2. Capacidad de lectura y escritura.

3. Habilidad en el análisis y la reflexión discursiva.

4. Capacidad de lectura e interpretación del signo (semiología).

5. Conocimiento y utilización de lenguajes digitales e informáticos relacionados con el diseño y la comunicación gráfica.

6. Competencia para argumentar proyectos de diseño tanto conceptual como formalmente.

Competencias de comunicación visual

1. Conocimiento de la relación de la imagen con el campo perceptivo y de valoración estética.

2. Conocimiento de la imagen como elemento central de la comunicación visual (semiología de la imagen).

3. Capacidad de elaborar elementos de relevancia comunicativa, de acuerdo con la situación social y la población a la que orienta su acción.

4. Conocimiento de la comunicación, de la óptima factura del mensaje y de los medios con los que este se formaliza y se difunde.

4.4.3. Competencias investigativas

1. Conocimiento básico de metodologías de investigación del diseño.

2. Capacidad de observación del entorno sico e interlocución con el contexto social.

3. Descripción y análisis de entorno y contexto, en términos de diseño.

4. Capacidad de interpretación para aportar soluciones adecuadas desde el ámbito de la comunicación visual.

4.4.4. Competencias de desarrollo proyectual

**MÉTODO**

Se presentará a los estudiantes una serie de herramientas técnicas, partiendo del dibujo a lápiz y papel, pasando por la creación personajes en materiales moldeables. Con el uso de técnicas de fotografía, para la captura de una secuencia de imágenes, el estudiante aprenderá a generar la sensación de objetos en movimiento, y con la edición de video y la postproducción, podrá valerse de herramientas discursivas y dialécticas que brinda el proceso de montaje para la creación de historias y contenidos audiovisuales.

Semana 1: Historia y evolución de la animación y presentación de los temas de la asignatura.

Semana 2: Presentación y uso básico de los equipos y salones de informática y del estudio audiovisual.

Semana 3: Narrativa y Lenguaje audiovisual. Los doce principios básicos de la animación. (The Illusion of Life)

Semana 4: Story board, narración plano a plano.

.

Semana 5: Primer parcial, creación de un personaje usando la técnica de fieltro agujado

Semana 6: Diferentes formas de animación cuadro a cuadro y usando curvas en las líneas de tiempo.

Semana 7: Arte conceptual, fondos y color asociados a la narración.

Semana 8: Pruebas de fotografía en el estudio

Semana 9: Edición y montaje, desplazamientos, rotaciones, y cambios en la escala.

Semana 10: Fotografías del personaje en el escenario

Semana 11: Desarrollo segundo parcial: El personaje realiza un movimiento en el escenario

Semana 12: Objetos y entornos tridimensionales en la animación contemporánea.

Semana 13: Movimientos de cámara en entornos 3d (efecto Parallax)

Semana 14: Composición de los planos usando After fx.

Semana 15: Los doce principios de la animación aplicados al montaje cinematográfico.

Semana 16: Mezcla de sonido y video

Semana 17: Tercer parcial: Entrega final: Edición de una situación en escena desarrollada con el personaje.

Semana 18: Desarrollo tercer parcial

**EVALUACIÓN**

El estudiante en el transcurso del semestre realizará ejercicios en clase con asesoría del profesor, que serán entregados en su totalidad en las fechas de parciales.

• Se tendrá en cuenta el proceso del estudiante en cada clase, pues los equipos con los que trabajamos están disponibles en las aulas. Así el resultado que entrega el estudiante en cada parcial, es fruto de cada jornada de trabajo en clase, aplicando conocimientos y herramientas para la creación.

• Describa los momentos establecidos para la evaluación del proceso y de los resultados de la asignatura, Ejemplo:

o 1ra UNIDAD: Sesiones 2 a la 6 (30%)

o 2da UNIDAD: Sesiones 7 a la 11 (30%)

o 3ra UNIDAD: Sesiones 12 a la 15 (30%)

o EVALUACIÓN FINAL (10%) criterio respecto al objetivo general o al propósito de formación. Ejemplo: socialización y sustentación actividad con la que se evalúa: exposición de avances en el proceso de búsqueda de su interés.

**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA (Obligatoria)**

The human figure in motion. An electro Photographic Investigation of consecutive phases of muscular actions. Eadweard Muybridge. Londres 1885.

Disney Animation: The Illusion of Life by Ollie Johnston and Frank Thomas (ISBN 0896592332) NY 1982

Lieser, Wolf (2009). *Digital Art* (en inglés). H.F. Ullmann Publishing. p. 276. ISBN 978-3-8331-5344-0.

Candy, Linda (2002). *Co-Creativity in Interactive Digital Art, Consciousness Reframed* (en inglés). ISBN 978-3-8331-5344-0.

Photoshop Digital Matte Painting - Techniques Tutorials and Walk Throughs.pdf (Entregado en clase)

Scolari Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf

**BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

Consigne aquí la bibliografía (o Cibergrafía) complementaria que usted como docente ha definido para documentar la asignatura.

T R Adams Tom and Jerry: 50 Years of Cat and Mouse (Pyramid Books, US, 1989)

Joe Adamson Tex Avery: King of Cartoons (Da Capo, US, 1985)

Joe Adamson Bugs Bunny: Fifty Years and Only One Grey Hare (Henry Holt, US, 1990)

Jerry Beck and Will Friedwald Looney Tunes and Merrie Melodies: A Complete Illustrated Guide to the Warner Brothers Cartoons (Henry Holt, US, 1989)

John Canemaker Winsor McCay: His Life and Art (Abbeville, US, 1987)

John Canemaker Before the Animation Begins: The Art and Lives of Disney Inspirational Sketch Artists (Hyperion Books, US, 1996)

John Canemaker Tex Avery: The MGM Years (Turner Publishing, US, 1996)

John Canemaker Felix: The Twisted Tale of the World's Most Famous Cat (Pantheon Books, US, 1996) Donald Crafton Emile Cohl, Caricature and Film (Princeton University Press, US, 1990) Manual de usuario de la Suite Adobe

Wacom\_B2B\_Uberflip\_Real-WorldFocus\_ES.pdf

**PERFIL DEL DOCENTE**

Jairo Hernán Caicedo Atehortúa, Comunicador Social - Periodista de la Universidad del Valle, Máster en Dirección Cinematográfica con especialidad en Medio Ambiente y Responsabilidad Social Corporativa del Campus Universitario Europeo en Málaga, España, con habilidades y experiencia en montaje, animación y postproducción de cine y televisión, Docente e Investigador en el Instituto Departamental de Bellas Artes: Animador de la serie infantil ZONA FANTASMAL (Telepacífico 2019); Docente fundador e investigador del Semillero de Animación e interactividad de Bellas Artes - Cali, (Colciencias - Bellas Artes, desde el 2017 hasta la fecha); Editor y músico del cortometraje “CARLITOS ¿Y AHORA QUÉ?” (2017) y ganador del premio del público en el Festival de cine de Cali y ganador de una beca en los PREMIOS LATINO en Marbella, España;. Animador de la serie infantil MINÚSCULOS IMPOSIBLES (Telepacífico 2017); Director cortometraje animado independiente “COMO EN CASA” (2013); Director del corto animado en 3d ACROPHOBIA (Escuela Nacional de Cine, Bogotá 2013); Animador de la serie infantil LOS IMPOSIBLES (Tsunami Audiovisual 2011); Postproductor In House Telepacífico, animador de la franja infantil (2006 - 2008); Editor Telepacífico (2004 - 2006); Editor Univalle (2004); Editor No lineal (Corte 1) Largometraje “EL REY” dirigida por Antonio Dorado; Director del cortometraje animado “DE PLUMAS Y PEZUÑAS”, ganador del Premio Audiovisual “SIN FORMATO”, modalidad Cine y Video 2003; Animador independiente en diversos proyectos audiovisuales con varios diplomados en temas relacionados con las TIC, animación, videojuegos, y desarrollo de proyectos para la Economía Naranja de Min Cultura.