

ANIMACIÓ AUDIOVISUAL

Llicenciatura: Comunicació audiovisual

Tipus d'assignatura:

Ubicació pla d'estudis: 8è trimestre

valor:

Professor encarregat: Josep M. Rius

Objectius:

Coneixement teòric i pràctic dels codis expressius i narratius que caracteritzen el gènere de l'animació i la creació de diferents exercicis i productes animats.

Contingut:

Teoria i anàlisi de les convencions aplicades a l'animació.
Producció i crítica.

Temari.

1. El fet d'animar. Presentació i definicions.

2. El llenguatge de l'animació. Fonaments teòrics de la il·lusionisme del moviment. El moviment aplicat al dibuix. Composició. Planificació. Els codis cinètics. El moviment potencial del grafisme. Els story boards.

3. Introducció a les tècniques d'animació. De les joguines òptiques al cinema. Tècniques d'animació tradicionals. Animació sobre acetats. Animació sobre paper. Animació amb ordinadors 2d. Animació amb ordinadors 3d. Animació per multimèdia. Altres tècniques. Objectes i ninots. animació experimental. Quimigrames: animació aleatòria. 3D en temps real: realitat virtual.

4. Animació multimèdia. Introducció als formats multimèdia. Gràfics. So. Movies. Introducció al Macromedia Director.

5. Anàlisi de caràtules de CD disponibles al mercat. Anàlisi tècnica. Fonts referencials. Cinema. Televisió. Gràfiques. fotogràfiques. aplicacions d'ordinador.

6. Creació d'un diccionari visual de cal·ligrames animats. Story i execució.

PRACTIQUES

1. Visionat i anàlisi d'animacions emblemàtiques.

2. Creació del story i execució a l'ordinador d'una animació senzilla, basada en la manipulació i animació d'un element tipogràfic de la paraula escollida. El cal·ligrama ha de fer les funcions de definició de la paraula en el diccionari visual que proposem, usant qualsevol recurs impossible d'obtenir en un diccionari convencional sobre paper (só i moviment)

3. Creació del story i execució a l'ordinador d'una animació més complexa basada en la manipulació i moviment del conjunt dels elements tipogràfics que componen la paraula

escollida. Sempre buscant la definició literal o poètica del seu significat.

4. Creació del story i execució a l'ordinador de la caràtula del diccionari visual usant recursos tècnics exposats al curs.

5. Creació del interface del menú que ha de permetre accedir a tots els cal.ligrames.

6.1. Anàlisi crítica del diccionari visual de cal.ligrames des del punt de vista ideològic de les definicions

6.2. Anàlisi crítica del diccionari visual de cal.ligrames des del punt de vista plàstic.

6.3. Anàlisi crítica del diccionari visual de cal.ligrames des del punt de vista funcional del producte.

AVALUACIÓ

1. Valoració del valor conceptual del cal.ligrames proposats.

2. Valoració personal del disseny i execució dels projectes

Bibliografia:

La imagen en movimiento. Aproximación a una historia de los medios audiovisuales. John Wyver. Coleccion Documentos 2. Ediciones Filmoteca Generalitat Valenciana. Valencia, 1991

Guillaume Apollinaire. Caligramas. Edición de J. Ignacio Velázquez. Cátedra. Letras universales. Madrid, 1987

Ortiz, A. y Piqueras, Ma, J. (1994). La pintura en el cine. Barcelona. Paidós.

Zunzunegui, S. (1989). Pensar la imagen. Madrid, Cátedra.

Virillo, P. (1989) La máquina de la visión. Madrid. Cátedra.

Gubern, R. (1987). La mirada opulenta. Barcelona, Gustavo Gili

Bordwell, D. (1995) El significado del filme. Interferencia y retórica en la interpretación cinematográfica. Barcelona. Paidós.