



FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre Completo	Cine de animación
Código	E000005128
Título	Grado en Comunicación Audiovisual
Impartido en	Grado en Comunicación Audiovisual [Cuarto Curso] Grado en Comunicación Audiovisual [Tercer Curso]
Nivel	Reglada Grado Europeo
Cuatrimestre	Semestral
Créditos	3,0
Carácter	Básico
Departamento / Área	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
Responsable	Víctor Navarro Remesal
Horario	Ver en cesag.org/horarios
Horario de tutorías	Solicitar cita previa
Descriptor	Estudio y evolución histórica del cine de animación. Principales autores y tendencias. Panorama del cine de animación contemporáneo.

Datos del profesorado	
Profesor	
Nombre	Víctor Manuel Navarro Remesal
Departamento / Área	Departamento de Ciencias de la Comunicación
Despacho	6
Correo electrónico	vmnavarro@cesag.comillas.edu

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura
Aportación al perfil profesional de la titulación
Es imposible comprender el cine y el audiovisual sólo desde el limitado prisma de la imagen real, lo cinematográfico sin lo animático. El cine de animación ha sido una fuerza creativa en la industria audiovisual desde sus inicios. Por sus características formales, además, obliga al experto a acercarse a disciplinas como Historia del Arte o Bellas Artes, que pueden beneficiar su perspectiva estética y ayudarlo en el cumplimiento de su profesión, aunque no esté relacionada directamente con este tipo de cine. En esta asignatura se estudian y analizan películas, cortos, spots publicitarios y videoclips.
Prerrequisitos

Nociones básicas de cine, su código y su historia.

Competencias - Objetivos

Competencias

GENERALES

CG07	Conocer el mercado audiovisual y gestionar y promocionar contenidos en diferentes soportes.
CG10	Gestionar los procesos expresivos y tecnológicos implicados en la dirección, producción y postproducción de los diversos productos escritos o audiovisuales

TRANSVERSALES

CT02	Ser capaz de analizar y construir mensajes utilizando medios de expresión iconográficos, informáticos y gráficos para llevar a cabo la función propia del comunicador
CT07	Aplicar los conocimientos adquiridos a la práctica

ESPECÍFICAS

CE02	Aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas tecnologías de la información
CE04	Analizar relatos audiovisuales, atendiendo a los parámetros básicos del análisis de obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

Contenidos – Bloques Temáticos

- 1 – Introducción al cine de animación. Lo animático frente a lo cinematográfico
- 2 – Los 12 principios de la animación. Técnicas y procesos de la industria. Perfiles profesionales.
- 3 – Orígenes históricos de la animación. Emile Cohl. Lotte Reiniger. Winsor McCay.
- 4 – La edad de oro de la animación americana. Hermanos Fleischer. Tex Avery. Chuck Jones.
- 5 – Walt Disney Studios. Ub Iwerks.
- 6 – La animación en Rusia y Europa del Este Starevich. Trnka. Norstein. Svankmajer.
- 7 – Animación japonesa. Inicios y clásicos. Toei, Mushi. Tezuka Osamu. Seo Mitsuyo. Yabushita Taiji.
- 8 – Animación japonesa contemporánea. Otomo Katsuhiro. Oshii Mamoru. Kon Satoshi. Anno Hideaki.

Watanabe Sinichiro. Hara Keichi. Makoto Shinkai. Masaaki Yuasa.

9 – Studio Ghibli. Miyazaki Hayao. Takahata Isao.

10 – Stop Motion. Ray Harryhausen. Aardman. Tim Burton. Adam Elliot. Laika.

11 – Animación underground y experimental. Marionetas. Ralph Bakshi. Bill Plympton. Don Hertzfeldt. Hermanos Quay. Richard Linklater. Jim Henson.

12 – Cine de animación europeo y español.

13 – Animación por ordenador. Pixar. Dreamworks. Illumination. Blue Sky. John Lasseter. Brad Bird. DeBlois y Sanders. Lord y Miller.

METODOLOGÍA DOCENTE

Aspectos metodológicos generales de la asignatura

Metodología Presencial: Actividades

Clases teóricas

Presentación de proyectos

Seminarios y discusión

Metodología No presencial: Actividades

Estudio individual

Preparación de trabajos

Visionado de películas clave

RESUMEN HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO

HORAS PRESENCIALES	
Clases teóricas y clases prácticas	Seminarios, talleres y exposición de trabajos
26.00	14.00
HORAS NO PRESENCIALES	
Estudio de teoría, preparación de trabajos, preparación de actividad de evaluación	
50.00	



CRÉDITOS ECTS: 3,0 (90,00 horas)

EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Peso
Pruebas de respuestas cortas	Pruebas de respuestas cortas Recuperable	40 %
Trabajos y proyectos	Análisis y comprensión de obras desde una perspectiva teórica	40 %
Trabajo práctico adicional (no obligatorio)	Comprensión de los principios básicos de la animación	10 %
Participación en foros	Participación en foros	10 %

Calificaciones

Todas las actividades han de estar aprobadas para hacer media de la asignatura. Para ello, han de superar el 50% de su nota.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Bibliografía Básica

- Clements, Jonathan (2013) Anime: A history. BFI & Palgrave.
- Williams, Richard (2001) The Animator's Survival Kit. Faber & Faber.
- Costa, Jordi (2011) Películas clave del cine de animación. Ma Non Troppo.
- Montero Plata, Laura (2014) El mundo invisible de Hayao Miyazaki. Dolmen.

Bibliografía Complementaria

- Cholodenko, Alan (1991) The Illusion of Life: Essays on Animation. Power Publications.
- Lamarre, Thomas (2018) The Anime Ecology. University of Minnesota Press.
- Pikkov, Ülo (2010) Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film. Estonian Academy of Arts.
- Halas, John (1987) Masters of Animation. Salem House.
- Levitt, Deborah (2018) The Animatic Apparatus: Animation, Vitality, and the Futures of the Image. Zero

Books