

FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Cine de animación
Código	E900005128
Título	Grado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Pontificia Comillas
Impartido en	Grado en Comunicación Audiovisual [Cuarto Curso] Grado en Comunicación Audiovisual [Tercer Curso]
Nivel	Reglada Grado Europeo
Cuatrimestre	Semestral
Créditos	3,0 ECTS
Carácter	Optativa (Grado)
Departamento / Área	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
Responsable	Nuria Vidal Trapero
Horario	Viernes (12:00-14:00)
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	Nuria Vidal Trapero
Departamento / Área	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
Correo electrónico	nvidal@cesag.comillas.edu

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura
Aportación al perfil profesional de la titulación
<p>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 ayudarle 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.</p>
Prerequisitos
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.

Resultados de Aprendizaje

RA01 Demostrar autonomía y rigor en el cumplimiento de plazos y pautas de trabajo.

RA03 Conocer el funcionamiento y características del mercado audiovisual y publicitario.

RA06 Demostrar la capacidad de comunicación y expresión con coherencia y corrección en el ejercicio profesional.

BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

Contenidos – Bloques Temáticos

1 – Introducción. Lo animático frente a lo cinemático. Técnicas y procesos de la industria. Orígenes históricos de la animación. Emile Cohl. Winsor McCay.

2 – La edad de oro de la animación americana. Hermanos Fleischer. Tex Avery. Chuck Jones.

3- Walt Disney Studios. Don Bluth.

4- Animación por ordenador. Pixar. Dreamworks. Illumination. Blue Sky.

5 - Hanna & Barbera. Tendencias en la TV contemporánea.

6 – Animación japonesa. Inicios y clásicos. Toei, Mushi. Tezuka Osamu.

7- Animación japonesa contemporánea. Otomo Katsuhiro. Oshii Mamoru. Kon Satoshi. Anno Hideaki. Watanabe Sinichiro. Hara Keichi. Makoto Shinkai. Masaaki Yuasa. Naoko Yamada.

8 – Studio Ghibli. Miyazaki Hayao. Takahata Isao.

9 – Animación Stop Motion. Ray Harryhausen. Aardman. Tim Burton. Jim Henson. Laika.

10 - Animación underground y experimental. Orígenes. Ralph Bakshi. Bill Plympton. Don Hertzfeldt. Hermanos Quay.

11 - Cine de Europa Occidental y Oriental. Trnka y Svansmajer. Cartoon Saloon. Cine de animación en España. Alberto Vázquez.

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 - 26.00

Seminarios, talleres y exposición de trabajos - 14.00

HORAS NO PRESENCIALES

Estudio de teoría, preparación de trabajos, preparación de actividad de evaluación - 50.00

EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Prueba de respuestas cortas. Consta de dos preguntas de desarrollo breve:

- 1) El alumno deberá desarrollar 2 preguntas de contenido teórico-práctico de la asignatura.
- 2) El alumno deberá analizar un largometraje previamente pactado con el profesor a partir de los criterios marcados por la asignatura.

Recuperable. Se valoran la buena redacción, el análisis fílmico según las coordenadas aprendidas en la asignatura, los conocimientos históricos, técnicos e industriales, así como la capacidad crítica y de síntesis.

Peso. 30%

Diario de visionados sobre películas de animación clave pactadas a partir de la filmografía recomendada de la asignatura.

Recuperable. Análisis y comprensión de obras desde una perspectiva teórica. Se valoran la buena redacción, la aplicación de referencias teóricas (extraídas de la bibliografía o de otras fuentes académicas válidas), el análisis fílmico según las coordenadas aprendidas en la asignatura y la defensa de una postura personal y crítica fundamentada.

Peso. 35%

Exposición oral individual de un largometraje asignado por el profesor y debate posterior.

No recuperable. Se valorará la capacidad de síntesis, la capacidad de aplicar los conocimientos de la materia de la asignatura, la expresión oral, así como la defensa de posturas personales y crítica fundamentadas.

Peso. 20%

Participación en clase y en las actividades de la asignatura.

No recuperable. Participación en las lecturas, debates, análisis y otras actividades de la asignatura.

Peso. 15%

Calificaciones

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

La asignatura capacita a los alumnos en sus especificidades teniendo como objetivo también la práctica y perfeccionamiento de la lengua. Se trabajarán tanto los aspectos más avanzados de la morfología y sintaxis, como los de la semántica, adaptando el lenguaje a diferentes formatos: escrito y audiovisual. Asimismo, en la función comunicativa se atiende especialmente el léxico como base del enriquecimiento de la lengua y su aplicación a diferentes géneros y textos, y se siguen las normas de las RAE y de los libros de estilo. Se penalizarán las faltas de ortografía cometidas por los estudiantes en las diferentes actividades evaluativas.

Es fundamental que los estudiantes aprenden a expresarse con corrección y fluidez de forma oral y escrita, adaptándose a los diferentes registros. lo que incluye la capacidad de escribir textos claros y bien estructurados, de analizar diferentes tipos de discursos y de redactar exposiciones detalladas de temas complejos.

Al menos el 10% de la nota final se destinará a la valoración de la correcta expresión oral y escrita en las lenguas cooficiales, conocimiento exigido en el títulos como competencia general y competencia transversal. En este punto se evaluará la ortografía y la gramática.

PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA

Actividades	Fecha de realización	Fecha de entrega
Visionado de películas clave	Semanalmente	Semanalmente
Exposición individual y debate	Después de Semana Santa	Después de Semana Santa

Entrega del diario de visionado (en los foros del campus virtual de la asignatura)	Semanalmente	Semanalmente
Examen final	Último día de la asignatura	Último día de la asignatura

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Bibliografía Básica

- Clements, Jonathan (2013) Anime: A history. BFI & Palgrave.
- Costa, Jordi (2011) Películas clave del cine de animación. Ma Non Troppo.
- Levitt, Deborah (2018) The Animatic Apparatus: Animation, Vitality, and the Futures of the Image. Zero Books
- Montero Plata, Laura (2014) El mundo invisible de Hayao Miyazaki. Dolmen.
- Williams, Richard (2001) The Animator's Survival Kit. Faber & Faber.

Bibliografía Complementaria

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

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de **protección de datos de carácter personal**, le informamos y recordamos que puede consultar los aspectos relativos a privacidad y protección de datos que ha aceptado en su matrícula entrando en esta web y pulsando "descargar"

[https://servicios.upcomillas.es/sedelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792](https://servicios.upcomillas.es/sedeelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792)