



Centro adscrito



TÍTULO OFICIAL EN ANIMACIÓN

**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

HISTORIA DEL CINE Y LA ANIMACIÓN

CURSO ACADÉMICO 2019 – 2020

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Título oficial en Animación
Denominación de la asignatura:	Historia del Cine y la Animación
Curso:	Primero
Semestre:	Anual
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Formación Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Cruz Delgado Sánchez
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Cruz Delgado Sánchez

Datos de contacto:

cruz.delgado@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: [consultar el documento "Tutorías - Animación" del Campus Virtual](#)

Profesor:

Datos de contacto:

3. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:

El alumno deberá tener conocimientos de cine en general.

Aconsejables:

- Información básica de la historia del cine así como de las películas y cineastas más destacados, tanto de imagen real como de animación.
- Nociones generales de la historia y evolución de la técnica cinematográfica.
- Conocimientos básicos de las principales técnicas de animación (dibujo animado, stop motion, animación por ordenador)
- Principios esenciales de narrativa cinematográfica y audiovisual.

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la rama de arte y es una materia de Expresión Gráfica.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Historia del Cine y la Animación es una asignatura en la que el alumno aprenderá la evolución del arte cinematográfico desde sus comienzos a finales del siglo XIX hasta la actualidad, conociendo aquellas cinematografías, estilos, autores o películas más destacadas que han contribuido decisivamente a esa evolución.

El alumno podrá relacionar el contenido de esta asignatura con los conocimientos que

reciba en las asignaturas “Diseño de personajes”, “Dibujo artístico”, “Teoría del color”, lo que le permitirá entender mejor los cambios que se han producido la evolución en el arte de la animación hasta la actualidad.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

El alumno recibirá unos conocimientos que completarán su formación cultural y cinematográfica esencial como futuro profesional de la animación.

El alumno podrá utilizar dichos conocimientos como referentes o fuentes de consulta para su futura actividad profesional.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- El alumno recibirá una completa formación de la historia del cine y la animación desde sus inicios puramente artesanales hasta la progresiva incorporación de las nuevas tecnologías.
- A través de las sucesivas proyecciones de cada sesión, conocerá técnicas y estilos, así como la obra de los principales creadores de animación y las características particulares de la cinematografías de los países más destacados.
- Asimismo, tendrá nociones generales de la historia del cine de imagen real (su evolución técnica y principales cineastas) y sus conexiones con el de animación, desde el cine mudo hasta la actualidad. El objetivo es que el alumno, aunque haya elegido especializarse en la animación, tenga un conocimiento lo más completo posible del cine como medio de expresión.
- Será capaz de distinguir las diversas técnicas de animación y sus particularidades (dibujos animados, stop-motion, animación digital) y los efectos que se consiguen con cada una de ellas.
- Tendrá conocimientos más profundos de narrativa cinematográfica, como resultado del visionado de ejemplos en las proyecciones y con las explicaciones en clase, que mejorará sus habilidades para ser capaz de contar una historia en imágenes.
- Conocerá las aplicaciones de la animación en diversos ámbitos audiovisuales (cine, televisión, publicidad, enseñanza, cabeceras, efectos especiales, internet) diferenciando sus respectivos lenguajes específicos, lo que le será de utilidad de cara a su futura orientación profesional.
- En resumen, el alumno aprovechará los conocimientos recibidos en esta asignatura para completar su formación cultural indispensable y aplicarlos como documentación, referencia o influencia, no solo en sus trabajos como estudiante sino también en los que realice posteriormente como profesional, teniendo conocimiento de cuáles son los orígenes y evolución de las técnicas y estilos que habrá de emplear en cada momento.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

- Introducción general a la historia del cine de animación, analizando su evolución, sus distintas manifestaciones y sus conexiones con otras disciplinas artísticas.
- Breve descripción de la evolución de las diferentes técnicas de animación, desde sus orígenes artesanales hasta la incorporación de nuevas tecnologías y procesos digitales.
- Recorrido por la historia de la animación, simultánea a la del cine de imagen real, deteniéndose en aquellos acontecimientos más importantes, avances técnicos y los cineastas más representativos e influyentes.
- El temario impartido estará estructurado por épocas y países siguiendo un orden cronológico en la medida de lo posible.
- Todas las sesiones dedicarán más de un 50% de su tiempo a proyecciones comentadas de aquellas películas más significativas (o fragmentos de ellas) que sirvan para ilustrar y documentar lo impartido en clase.
- Se estimulará la participación activa de los alumnos en las clases, invitándoles a comentar las películas proyectadas y a complementarlas con visionados por su cuenta de otros títulos relacionados con cada tema.
- Se contemplará la posibilidad de organizar actividades puntuales fuera del horario de clase (proyecciones, coloquios) con el fin de ampliar los contenidos de la asignatura.

Temario detallado

Tema 1. Introducción a la asignatura

- Evolución del cine de animación dentro de la Historia del Cine.
- Características de la animación como arte: Expresivas. Narrativas. Temáticas.
- Diferencias y coincidencias entre el cine de animación y el cine de imagen real.
- La animación como medio de expresión y comunicación multimedia.

Tema 2. Breve historia de las diferentes técnicas de animación

- Dibujos animados.
- Objetos animados (stop-motion).
- Animación por ordenador.

Tema 3. Prehistoria y pioneros del cine de animación

- Orígenes de la animación.
- La animación antes de la invención del cine.
- Pioneros del cine de animación
- Primeros estudios de animación.
- El cómic y la animación.

Tema 4. El cine de animación en Estados Unidos

- El período mudo.
- Los primeros grandes estudios.
- La Edad Dorada del cartoon americano.
- Max y Dave Fleischer.
- Walt Disney y su influencia en el arte de la animación.
- Warner Bros. y MGM.
- El cartoon durante la Segunda Guerra Mundial.
- El estudio UPA.
- Las series de televisión.
- Animación independiente americana
- Stop-Motion en Estados Unidos.

Tema 5. El cine de animación en Europa

- Reino Unido.
- Francia.
- Italia.
- Bélgica, Holanda, Alemania, países escandinavos.
- Rusia y países del Este de Europa.

Tema 6. El cine de animación en España

- Orígenes y pioneros.
- El cine de animación español en la posguerra.
- Los primeros largometrajes.
- Principales creadores españoles de animación.
- Las series de televisión españolas.

Tema 7. El cine de animación en Japón

- Manga y anime.
- Pioneros de la animación japonesa.
- El estudio Toei.
- Osamu Tezuka.
- Las series de televisión.
- Animación japonesa independiente.
- Hayao Miyazaki y el Studio Ghibli.

Tema 8. El cine de animación en el resto del mundo

- Canadá.
- China y otros países asiáticos.
- Australia y Nueva Zelanda.
- Latinoamérica.

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Temas 1 – 2. Introducción – Prehistoria	Septiembre
Temas 3 – 4. Pioneros – Estados Unidos	Octubre - Noviembre
Tema 4. Estados Unidos	Diciembre - Enero
Temas 5 – 6. Europa – España	Febrero - Marzo
Temas 7 – 8. Japón – Resto del mundo	Abril - Mayo

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Examen	- Cuestionario sobre los temas impartidos en clase. - Análisis de varias películas proyectadas.	40%
Trabajo final de la asignatura	En formato escrito o audiovisual. Se evaluará originalidad del tema escogido, exposición del mismo y documentación presentada.	40%
Análisis fílmicos	Análisis de cuatro cortometrajes para presentar cada dos meses aproximadamente.	20%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no se admiten entregas posteriores. Si excepcionalmente se acepta un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- Los trabajos deberán presentarse en formato digital, preferentemente pdf en el caso de los escritos. En el caso de trabajos audiovisuales, deberán ser en formatos convencionales (PowerPoint, avi, mp4, etc.).

Evaluación Ordinaria

- Para superar la asignatura es necesario obtener una media de 5 puntos. Para realizar la media, la nota de la parte de Examen debe sumar más de 4 puntos, y la parte correspondiente al Trabajo final debe estar aprobada.

Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- COSTA, Jordi. *Películas clave del cine de animación*, Barcelona, Ma Non Troppo, 2010.
- VARIOS AUTORES. *Animation Art. From Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI*. Flame Tree Publishing. London, 2004.
- VARIOS AUTORES. *100 años de animación Española. Arte y tecnología*. Sygnatia. Madrid, 2016.

Bibliografía complementaria

- CANDEL, José María, *Historia del dibujo animado español*, Filmoteca Regional de Murcia, Murcia, 1993.
- DELGADO SÁNCHEZ, Cruz y DELGADO CAVILLA, Pedro, *Hanna-Barbera. La animación en serie*, Madrid, Diábolo Ediciones, 2014.

- DELGADO SÁNCHEZ, Cruz, *Tex Avery*, Madrid, Cátedra, 2014.
- DELGADO SÁNCHEZ, Cruz y MOLINÉ, Alfons, *¡Eso es todo, amigos! El universo animado warneriano*, Madrid, Diábolo Ediciones, 2015.
- FINCH, Christopher, *El arte de Walt Disney – De Mickey Mouse a Toy Story*, Barcelona, Lunweg, 2011.
- FONTE, Jorge y MATAIX, Olga, *Walt Disney – El universo animado de los largometrajes, 1937-1967*, Madrid, T&B Editores, 2000.
- FONTE, Jorge, *Walt Disney – El universo animado de los largometrajes, 1970-2001*, Madrid, T&B Editores, 2001.
- LENBURG, Jeff. *Who's Who in Animated Cartoons*. Applause. New York, 2006.
- LÓPEZ MARTÍN, Álvaro y GARCÍA VILLAR, Marta, *Mi vecino Miyazaki: Studio Ghibli. La animación japonesa que lo cambio todo*, Madrid, Diábolo Ediciones, 2015.
- MONTERO PLATA, Laura, *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, Dolmen Editorial, 2014.

Animation Scoop: <http://www.animationscoop.com/>

Animation World Network: <https://www.awn.com/>

Cartoon Brew: <http://www.cartoonbrew.com/>

Cartoon Research: <http://cartoonresearch.com/>