

<b>Cicle Formatiu Superior</b>	Any: 2024-2025
Especialitat: ANIMACIÓ	Curs: 2n
Assignatura: HISTÒRIA DE L'ANIMACIÓ	
Professorat: Maria Teresa Castelló Vicedo	Hores setmanals: 3
e-mail: <a href="mailto:castellov@easdalcoi.es">castellov@easdalcoi.es</a>	

## PROGRAMACIÓ DIDÀCTICA

1. Introducció al mòdul formatiu
2. Objectius
3. Continguts
4. Planificació i temporalització
5. Metodologia
6. Avaluació
7. Activitats extraescolars
8. Recursos
9. Bibliografia

### 1. Introducció al mòdul formatiu

#### Marc normatiu

##### Identificació del títol:

Denominació: **Tècnic/a Superior d'Arts Plàstiques i Disseny en Animació.**

Nivell: Grau Superior dels ensenyaments professionals Superior d'Arts Plàstiques i Disseny.

Duració total del cicle: dos mil hores / 120 crèdits ECTS.

Família Professional artística: Comunicació Gràfica i Audiovisual.

Referent europeu: CINE-5b (Classificació Internacional Normalitzada de la Educació).

##### **Normativa aplicable:**

DECRET 179/2014, de 10 d' octubre, del Consell, pel qual s'estableix el currículum de les ensenyances artístiques corresponents al títol de Tècnic/a Superior d'Arts Plàstiques i Disseny en Animació, pertanyent a la família professional artística de Comunicació Gràfica i Audiovisual, en l'àmbit de la Comunitat Valenciana.

##### Identificació del mòdul formatiu:

Denominació: **Història de l' Animació.**

## Presentació

L'assignatura d'*Història de l'Animació* inclosa en el 2n curs del Cicle Superior d'Animació, té com a objectiu general, obrir a l'alumnat al marc general dels principals referents històrics en l'àmbit de la comunicació gràfica i audiovisual, i més concretament en la disciplina de l'Animació.

En eixe sentit abordarem tant l'estudi dels diferents llenguatges i estètiques comunicacionals com també tecnologies, eines i procediments tècnics de la història de l'animació.

---

## 2. Objectius Pedagògics

---

Segons indica el Decret 179/2014, de 10 d'octubre, del Consell, els objectius pedagògics són els següents:

1. Comprendre el llenguatge i les particularitats dels diferents mitjans de la comunicació audiovisual.
2. Conèixer les diverses manifestacions de la comunicació gràfica i de la imatge animada i la seua evolució en relació amb els conceptes estètics del seu context historicoartístic.
3. Comprendre l'evolució històrica, tècnica i formal de la imatge animada i identificar els principals centres de producció, autors i obres.
4. Analitzar i valorar productes d'animació actuals en la seua dimensió tècnica, artística, comunicativa i expressiva.
5. Valorar argumentadament, basant-se en els coneixements aportats per l'assignatura i al propi criteri i sensibilitat, les realitzacions contemporànies del camp de l'animació.

---

## 3. Continguts

---

Segons indica el Decret 179/2014, de 10 d'octubre, del Consell, els continguts didàctics són els següents:

1. Concepte i manifestacions de la comunicació gràfica.  
La il·lustració, el còmic i l'animació.  
Llenguatge i característiques pròpies de cada mitjà.
2. Manifestacions i evolució de la imatge gràfica en la comunicació.  
El producte gràfic en relació al context historicoartístic.
3. Recorregut per l'evolució històrica i tècnica de l'animació.  
Manifestacions més significatives.  
Tendències i autors rellevants.
4. La imatge animada en els mitjans de comunicació.
5. Tendències i realitzacions actuals en la narració gràfica i l'animació.

## Unitats Didàctiques

### UD1. PREHISTÒRIA DE L'ANIMACIÓ. EL TEATRE D'OMBRES.

1. L'art paleolític com origen de l'animació (primer taumàtrop) i el còmic (font: Marc Azéma).
2. L'art d'ombres xineses, el precedent de les tècniques d'animació modernes.

### UD2. LA CÀMERA OBSCURA. LA LLANTERNA MÀGICA.

1. Invenció de la càmera obscura, antecedent de la càmera fotogràfica i del cinematògraf, al Renaixement.
2. Invenció de la llanterna màgica per part d' Athanasius Kircher en 1646, una evolució de la càmera obscura i clar precedent dels joguets òptics del s. XIX i del cinematògraf.

### UD3. JOGUETS ÒPTICS ANIMATS.

1. L' Impacte dels descobriments tecnològics del període de la Revolució Industrial en l'àmbit de l'animació: Taumàtrop, Fenaquistiscòpi. Zoòtrop, Folioscòpi, Praxinoscòpi y *Le théâtre optique*.
2. L' Impacte tecnològic de la Revolució Industrial sobre la comunicació visual. Incidència dels processos mecanitzats sobre l'expressió plàstica i els mitjans de comunicació: la premsa, els cartells i els anuncis.
3. El Romanticisme en els gravats de Piranesi i Goya. L'art de la caricatura francesa de Daumier i els caricaturistes anglesos.

### UD4. ORÍGENS DE LA FOTOGRAFIA.

1. Descobriments de la Fotografia: Daguerrotip (Daguerre) La fotografia artística: Nadar.
2. La cronofotografia de Muybridge y de Marey.

### UD5. ELS ORÍGENS DEL CINEMA, DE L' ANIMACIÓ I DEL CÒMIC. ELS PIONERS.

1. L'aparició del Cinematògraf dels germans Lumière en 1895. El gran Georges Méliés. Els pioners de l'animació a partir de fotogrames: Emile Cohl, James Stuart Blackton y Segundo de Chomón.
2. Els pioners de l'animació de còmic a partir dels dibuixos animats: Winsor McCay (*Little Nemo*), Raoul Barré, Otto Messmer i Pat Sullivan (*Felix the Cat*).

### UD6. L'ESCOLA AMERICANA. L' ANIMACIÓ EN ELS ANYS 20 I 30.

1. La Consolidació de la Indústria de l'Animació amb Walt Disney: *Mickey Mouse*, *Blancaneus i els 7 patufets*. La incorporació de la càmera multi plànol i de la tècnica de la Rotoscòpia.
2. Walter Lantz i l'estudi Walter Lantz Productions, el major competidor de Disney, creador del famós personatge *Woody Woodpecker*.

3. Altres grans animadors americans: Dave y Max Fleischer autors de *Betty Bop* i de *Popeye*.

### **UD7. LES AVANTGUARDES EUROPEES A L'ANIMACIÓ. L' ESCOLA ALEMANYA, EUROPEA I EXTRAEUROPEA.**

1. L' Animació experimental. La incidència de les Avantguardes artístiques dels anys 20 i 30 en el món de l'Animació. Les experiències del Dadaisme: Duchamp, Man Ray.
2. L'Animació en la República de Weimar: Hans Richter, Vicking Eggeling, Walter Ruttmann, Oscar Fischinger i Lotte Reiniger. La cinematografia de Fritz Lang i l'ambientació expressionista.
3. Experiments audiovisuals dels Futuristes italians i del Constructivisme rus.
4. L'Animació experimental internacional: Len Lye i Norman McLaren.

### **UD8. L'ANIMACIÓ AMERICANA I DE L'EUROPA ORIENTAL DELS ANYS 50.**

1. La Indústria de l'Animació americana de Postguerra (1945-1960): Walt Disney, Warner Brothers, Metro-Goldwyn-Meyer, Hanna Barbera i la UPA. L'edat d'or de l'Animació.
2. L'Animació de l'Europa Oriental: Txecoslovàquia: Jiri Trnka, i Karel Zeman. El treball d'animació amb titelles. Iugoslàvia (Escola de Zagreb). Romania: Ion Popescu-Gopo.

### **UD9. L'ANIMACIÓ I EL CÒMIC EN LA DÈCADA DELS ANYS 60 I 70.**

1. Últims avenços tecnològics i noves tendències i llenguatges a l'Animació. En la dècada dels 60, creació dels primers ordinadors amb *interfaze* gràfica. Desenvolupament de l'animació assistida per ordinador i del disseny gràfic 3D.
2. Creadors independents: John Whitney, pioner més destacat de l'animació amb ordinador i pare de l'art generatiu, creador de l'estudi: *Motion Graphics Inc.* James Whitney, John i Faith Hubley, Jules Engel, Robert Breer i la visionaria avantguardista Jane Aaron. Altres aportacions: Bui-Tong Phong, Ed Catmull. Henry Gouraud i Benoit Mandelbrot (fractals).

### **UD10. L'ANIMACIÓ CONTEMPORÀNIA.**

L'era electrònica a partir de la dècada dels 80. L'aparició dels graus d'estudis d'Animació: consolidació de l'Animació per ordinador en 2D o 3D.

1. La situació actual de les grans productores: Disney, Warner i la Metro. Èxits, fracassos i continuïtats.
2. Les noves productores: DREAMWORKS, PIXAR, o BLUE SKY. La influència dels nous animadors.
3. L'animació espanyola contemporània.
4. L'animació japonesa.

## 4. Planificació i temporalització

Planificació OBJECTIUS PEDAGÒGICS	UD1	UD2	UD3	UD4	UD5	UD6	UD7	UD8	UD9	UD10
Comprendre el llenguatge i les particularitats dels diferents mitjans de la comunicació audiovisual.										
Conèixer les diverses manifestacions de la comunicació gràfica i de la imatge animada i la seua evolució en relació amb els conceptes estètics del seu context historicoartístic.										
Comprendre l'evolució històrica, tècnica i formal de la imatge animada i identificar els principals centres de producció, autors i obres.										
Analitzar i valorar productes d'animació actuals en la seua dimensió tècnica, artística, comunicativa i expressiva.										
Valorar argumentadament, basant-se en els coneixements aportats per l'assignatura i al propi criteri i sensibilitat, realitzacions contemporànies del camp de l'animació.										

L'assignatura d'Història de l'Animació de 2n curs consta de 75 h. lectives anuals; distribuïdes en 3h. setmanals: dilluns 1 hora lectiva i 2 hores divendres. Els cicles comencen el 16/09/24 i acaben el 13/06/25.

La temporalització de les unitats didàctiques és aproximada i flexible, així com les eixides o visites que es puguem programar; així doncs, està subjecta a canvis i/o modificacions en nom de les necessitats de l'escola o del grup de l'alumnat.

Està per confirmar la participació del grup dins d'un projecte integrat (PI) pensat per interactuar variades especialitats de l'escola.

	SEPT	OCT	NOV	DIC	1ª EV	ENE	FEB	MAR	2ª EV
UD 1									
UD 2									
UD 3									
UD 4									
UD 5									
UD 6									
UD 7									
UD 8									
UD 9									
UD 10									

La primera avaluació marcada al calendari serà el 04/12/24 (publicació de notes 05/12/24) i la segona avaluació i ordinària final el 10/03/25 (publicació de notes 11/03/25). La convocatòria extraordinària serà el 06/06/25 (publicació de notes 09/06/25).

---

## 5. Metodologia didàctica

---

- 1.- Exposició de continguts per part de la professora, amb el recolzament de presentacions i arxius audiovisuals adients i representatius dels continguts de la matèria. Utilització de recursos documentals i bibliografia especialitzada.
- 2.- Seguiment de l'alumnat amb la presa d'apuntes, esquemes, i recerca dels continguts a nivell bibliogràfic i audiovisual.
- 3.- Potenciació de la capacitat d'interpretació de les fonts i referents històrics de la Història de l'Animació. Desenvolupament de la capacitat d'anàlisi i valoració crítica estètica i significativa dels referents audiovisuals: curtmetratges d'animació, dibuixos animats, videoclips, etc.
- 4.- Seguiment crític de les notícies d'actualitat que girin al voltant de l'àmbit de la Història de l'Animació.
- 5.- Pràctiques de treball en equip sobre qüestionaris proposats amb participació col·lectiva en la solució de les preguntes. Pràctiques d'exposició oral desenvolupant la capacitat de comunicació, anàlisi i defensa de les pròpies tesis.

6.- Realització de treballs de recerca tant individual com en grup per desenvolupar la capacitat de recerca d'informació, selecció i anàlisi crítica.

7.- Si es presenten Necessitats Especials en els processos de l'aprenentatge per part de l'alumnat, s'estudiarà cada cas en concret i si cal, es realitzaran les adaptacions que es requereixin.

---

## 6. Avaluació

---

### Consideracions generals

L'alumnat ha d'assolir uns nivells determinats de competències, coneixements i capacitat en els continguts de l'assignatura, que es desglossen en els següents apartats:

1. Identificar i situar en l'espai temporal els estils i tendències dins del món de l'Animació al llarg de la Història.
- 2.- Comprensió del fenomen cultural del disseny i de la comunicació gràfica.
- 3.- Fer servir correctament la terminologia especialitzada i els mètodes d'anàlisi i interpretació de les manifestacions, escoles, estudis i autors del món de l'animació i de la comunicació gràfica.

### Criteris d'avaluació

Segons indica el Decret 179/2014, de 10 d'octubre, del Consell els criteris d'avaluació serien els següents:

Es valorarà la capacitat de l'alumnat per a:

1. CE1. Conèix i aplica la terminologia adient al camp de l'animació.
2. CE2. Identifica les manifestacions, estils, autors significatius i les seues aportacions i innovacions més rellevants en el context de l'especialitat.
3. CE3. Explica raonadament l'evolució tècnica i formal de la imatge d'animació en relació amb el context històric i cultural, utilitzant adequadament la terminologia específica.
4. CE4. Analitza les manifestacions de la imatge animada en el seu context historicoartístic i en les seues variables tècniques, expressives i comunicatives.
5. CE5. Identifica les manifestacions i els estils més rellevants de l'Animació així com l'obra i aportació dels seus autors més destacats.
6. CE6. Identifica, contextualitza i valora argumentadament productes d'animació actuals basant-se en la fonamentació històrica, la tècnica i la sensibilitat estètica.
7. CE7. Explica de forma conceptual i terminològicament correcta, la influència de les tècniques, llenguatges i sistemes propis de la comunicació audiovisual i de l'animació.



8. CE8. Explica la influència dels nous llenguatges dels mitjans audiovisuals i de comunicació visual en les manifestacions de l'animació contemporània.
9. CE9. Demuestra interès i sensibilitat davant l'observació i coneixement de l'animació de les seues innovacions tècniques i qualitats artístiques i comunicatives.

## **Instruments i procediments d'avaluació**

### **Convocatòria Ordinària contínua:**

L'avaluació ordinària contínua (amb una assistència mínima del 80%) es fonamentarà en els exercicis, activitats i tasques realitzades per l'alumnat i en la realització de dos proves parcials, una per avaluació, a banda d'un treball final d'investigació. Els primers tenen per finalitat el consolidar conceptes i continguts explicats a l'aula, avaluar la capacitat d'autoaprenentatge i la capacitat d'esforç de l'alumnat. Els segons i el treball d'investigació la capacitat de síntesis, comprensió i una bona expressió escrita i oral. La correcta realització de les tasques del dia a dia (així com l'actitud respectuosa i proactiva de l'alumnat) suposarà un 25% de la nota de cada avaluació.

Es planteja la realització de dos proves parcials escrites basades en el comentari d'imatges/curts o en exàmens (tipus test, de resposta curta o de resposta argumentada/raonada). La seva superació serà necessària per aprovar l'assignatura. La prova parcial escrita suposarà un 50% de la nota de cada avaluació. Es considerarà aprovada amb una qualificació de cinc. Per a la qualificació final, amb les notes de les dos proves es farà mitja, obtenint la puntuació del 50% final.

Per últim es sumarà la nota del Treball d'investigació (25% en cada avaluació). La temàtica d'aquest treball podrà vincular-se a altres matèries (com, per exemple, per a 'Motion graphics'). Tal vegada en el primer trimestre el treball tracte sobre la estructura a seguir, l'estil o una investigació previa, i la part del treball al segon trimestre verse sobre la redacció dels continguts, maquetació i defensa oral. En tots els parcials només se sumarà la nota dels exercicis amb una nota superior o igual a cinc.

La nota final de la convocatòria ordinària contínua s'obtindrà amb la mitjana de les notes dels dos parcials.

### **Convocatòria Ordinària contínua:**

- Examen 1r parcial: a novembre.
- Examen 2n parcial: febrer - març.

### **Sistema de recuperació en Convocatòria Ordinària contínua.**

L'alumnat que suspengui un dels parcials amb una nota inferior a cinc, no podent fer mitja amb l'altre parcial, podrà presentar-se a una recuperació del mateix. Aquesta recuperació es realitzarà mitjançant prova escrita amb els continguts dels dos trimestres (50%) i repetició dels exercicis, activitats i tasques no presentats o no avaluats positivament (25%). Si no es supera els



mínims del treball (25%), podran presentar tot el treball complet en la segona convocatòria.

Si es torna a suspendre de nou, l'alumnat haurà de presentar-se a la convocatòria extraordinària amb la totalitat dels continguts de l'assignatura, és a dir, no se li guardarà la nota del parcial aprovat.

Recuperació de parcials (en un examen de tots els continguts de l'assignatura), presentació de les tasques no lliurades del dia a dia i presentació Treball d'investigació: maig - juny.

**Pèrdua d'avaluació contínua.** Les faltes d'assistència no justificades convenientment podran afectar negativament a l'avaluació de l'alumnat. Les absències no podran superar un 20% de les hores presencials de l'assignatura. Si se supera el 20%, l'alumnat haurà de superar la matèria mitjançant un examen final amb tots els continguts de l'assignatura, el lliurament de tots els exercicis, activitats i tasques realitzades al llarg del curs i el Treball d'investigació. Els percentatges de valor seran els mateixos.

**Convocatòria Ordinària:** Data lliurament de les tasques del dia a dia, treball final i examen final: febrer – març.

**Convocatòria Extraordinària:** L'alumnat que en l'avaluació final ordinària (no contínua) obtingui una qualificació inferior a 5 i, per tant, pendent de superació, podrà concórrer a la convocatòria extraordinària a un examen final que comprendrà la totalitat dels continguts impartits durant el curs.

A banda d'aquest examen final, han de presentar les tasques del dia a dia no aprovades o presentades i el treball d'investigació. Data: maig – juny.

-Es facilitaràn les **Rúbriques** de cada tasca o treball plantejat.

-La detecció de còpies, plagis (aneu amb compte!: No citar degudament es considera plagi) o l'ús de la intel·ligència artificial (IA) als treballs (sobretot en la redacció, continguts i/o estructura) implica el suspens dels mateixos.

-Assistència obligatòria i puntualitat al començament de les sessions. Si un alumne o alumna arriba més de 15 minuts tard, se'ls permetrà entrar a l'aula (si així ho desitja), però no computarà la sessió com a assistència. Els justificants vàlids seran per raons mèdiques o per motius inexcusables com ara citacions i exàmens.

-Puntualitat en els lliuraments i cura en la maquetació. Les faltes d'ortografia repercutiran negativament i els lliuraments fora de temps descomptaran.

**Important:** La permanència en una mateixa titulació està limitada a quatre anys per a la matrícula completa i per a sis per a la matrícula parcial.

---

## 7. Activitats extraescolars

---

Des del departament d'Animació, segurament es programaran eixides o certa atenció als següents festivals i tallers:

- [Weird market](#) 1 - 6 d'octubre
- [Cortoons](#), 18 - 20 d'octubre
- [Prime the animation](#) 22 - 26 d'octubre
- 
- Taller de acting. Mes d'octubre
  
- [Animalcoi](#) 4a edició: 20 al 24 de novembre. Total implicació.
  
- [Animac Lleida](#) 20 al 23 de febrero
- 
- Tal vegada participació al festival de videomapping de Lille
- 
- MasterClass Belli Ramírez. Segon semestre, data per confirmar.

---

## 8. Recursos

---

S'utilitzarà tota una mena de recursos dels que es disposa, tant individualment, per part de la professora: bibliografia, apunts i material audiovisual especialitzat, com per part del departament i de la biblioteca de l'escola. així com també, mitjans mecànics de reproducció audiovisual: projectors digitals, ordinadors portàtils, etc. L'alumnat podrà gaudir de tot aquest material didàctic alhora que hi poden disposar d'enciclopèdies virtuals a la xarxa de Internet, com també a les biblioteques públiques, tot baix la supervisió de la professora.

---

## 9. Bibliografia

---

### Bibliografía básica

- BENDAZZI, Giannalberto. (2003). *CARTOONS. 110 años de cine de animación*. Ed. Ocho y medio.
- AZÉMA, Marc. (2015). *La Préhistoire du cinéma. Origines paléolithiques de la narration graphique et du cinématographe*. Editions Errance.
  - LUCCI, Gabriele. (2005). *Animación*. Editorial Electa.
  - DELGADO, Pedro. (2019). *Animación. De Betty Boop a Tim Burton*. Diábolo ediciones.
  - DELGADO, Pedro. (2000). *El cine de animación*. Ediciones JC.
  - CANDEL, José M<sup>a</sup>. (2005). *Arte y técnica de los dibujos animados*. Ed. Cdad Autónoma de Murcia, Cajamurcia.
  - FONTE, Jorge. (2004). *Todo empezó con un ratón. El fantástico mundo de los cortos Disney*. T&B editores.
  - WEBSTER, Chris. (2005). *Técnicas de animación*. Ed. Anaya.
  - MOLINÉ, Alfons. (2002). *El gran libro del manga*. Ed. Glénat.
  - COSTA, Jordi. (2010). *Películas clave del cine de animación*. Ed. Ma non troppo.
  - SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi. (2020). *La imaginación tangible. Una historia esencial del cine de animación*. Editorial UOC.
  - ENCINAS, Adrián. (2017). *Animando lo imposible. Los orígenes de la Animación Stop-motion (1899-1945)*. Diábolo ediciones.
  - LORENZO, María. (2021). *La imagen animada. Una historia imprescindible*. Diábolo ediciones.
  - CARNEY, Fox, KHALAF, Tamara et alii. (2017). *Disney: el arte de contar historias*. Fundación Bancaria "la Caixa", DL.
  - VIDAL ORTEGA, Miguel, HERRÁIZ ZORNOZA, Beatriz. (2014). *El mundo perdido de Jirí Barta*. Editorial Universitat Politècnica de Valencia.
  - AMIDI, Amid. (2006). *Cartoon modern: style and design in fifties animation*. Chronicle Books, cop.
  - (2015). *Del trazo al píxel: un recorrido por la animación española*. Cameo: CCCB: Ajuntament. 1 pack: llibre (163 p.) + 3 DVD (485 ').
  - VV.AA. *100 años de magia, Walt Disney 1901-2001*. Ed. El País – Aguilar. 2001.
  - VV.AA. *Animation now*. (2004). Ed. Taschen.

## Bibliografia complementaria

- MÜLLER, Josej. (2000). *Historia de la Comunicación Visual*. Ed. Gustavo Gili.
- ARHEIM, Rudolph. (1992). *Arte y percepción visual*. Ed. Alianza Forma.
  - SATUE, Enric. (1998). *El Diseño Gráfico, desde sus orígenes hasta nuestros días*. Alianza Forma.
  - MUNARI, Bruno. (1973). *Diseño y comunicación Visual*. Ed. Gustavo Gili.
  - ENEL, François. (1974). *El Cartel: Lenguaje, funciones y retórica*. Ed. Fernando Torres.
  - BARNICOAT, John. (2000). *Los Carteles: Su tiempo y su lenguaje*. Ed. Gustavo Gili.
  - DE MICHELI, Mario. (1992). *Las Vanguardias artísticas del siglo XX*. Alianza Editorial.
  - ARGAN, Giulio Carlo. (1984). *El Arte Moderno (2 Tomos)*. Ed. Fernando Torres.
  - LAJO, Rosina. (1993). *Lèxic d'Art*. Ed. Akal.
  - GRAHAM, Gordon y CENARO LAGUNAS, Ángela. (2011). *El discurso del cómic*. Ed. Cátedra.

## ENLLAÇOS (pàgines web, bases de dades, repositoris, documentació, hemeroteques, etc.)

-*Seqüències dels orígens de l'animació cinematogràfica (IVAC-Filmoteca Valenciana)*.

<http://www.restauracionesfilmoteca.com/cine-estranger-2/ficcio/sequencias-dels-origens-delanimacio-cinematografica/>

## PODCAST

-**El Cartoonscopio**. Podcast sobre Animación y Cartoon clásico. Cada mes publican un nuevo monográfico. <https://elcartoonscopio.blogspot.com/>

-**¡Qué de cómics!** Podcast sobre tebeos, novelas gráficas e historietas.

<https://www.rtve.es/play/audios/que-de-comics/>