



GUÍA DOCENTE

ESCULTURA

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Escultura
Titulación:	Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Forma y Cuerpo
Curso:	2º
Cuatrimestre:	1
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Almudena Casado Bernal/almudena.casado@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

El dibujo, análisis y conocimiento de la anatomía y el gesto humano es la base para la concepción y desarrollo de los personajes de animación digital. Esta materia, como parte del conjunto de técnicas artísticas básicas del grado, tiene como objetivo lograr una comprensión del cuerpo para su interpretación artística mediante la escultura, la pintura y el dibujo.

Descripción de la asignatura

La asignatura “Escultura” pretende fomentar en el alumno las destrezas y competencias relativas a la adecuada representación y modelado tridimensional físico de un objeto o figura, como paso previo a su posterior representación e interpretación en otros medios, como el digital. Mediante diferentes técnicas y procesos, se desarrollará la capacidad de representación práctica de figuras y formas. Conocimientos de otras técnicas de representación visual o anatómica, facilitan y permiten progresar más rápidamente en la adquisición de habilidades escultóricas. Es esencial para el alumno de animación comprender la construcción volumétrica de objetos y figuras, con el objetivo de su correcta implementación en los procesos de modelado tridimensional y animación.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

TRANSVERSALES

CT5 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE3 - Conocer y representar la anatomía, la forma y la proporción del cuerpo humano.

CE4 - Representar tridimensionalmente formas y espacios usando las técnicas esenciales del modelado tanto tradicionales como digitales.

Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Representar la figura humana en diferentes estilos visuales mediante técnicas de dibujo analógicas y digitales.
- Representar el entorno físico, figuras naturales y objetos a través del dibujo con técnicas tradicionales o digitales.
- Aplicar las leyes de los sistemas de representación para la visualización de objetos, figuras y espacios.
- Modelar objetos o figuras con técnicas digitales o tradicionales.

- Aplicar los conocimientos de anatomía humana y animal a la animación y rigging de figuras humanas y animales en 2D y 3D.
- Utilizar referencias digitales o físicas para dibujar la anatomía de la figura humana en proyectos de animación.

CONTENIDO

- Composición espacial: materiales y técnicas
- Forma y volumen: proporción, armonía, equilibrio
- El espacio tridimensional: movimiento, volumen, tiempo
- El modelo formal clásico: Cuerpo y cánon
- Representación del cuerpo: Presentación y Figuración
- El espacio dinámico y estático: expresión

TEMARIO

1-Introducción a la escultura.

- Composición, proporción, armonía y equilibrio en la escultura.
- Conceptos básicos de seguridad en el taller- Herramientas, características, limitaciones, ventajas e inconvenientes de cada material y técnica.
- Pasos previos al modelado: Bocetado y creación de estructuras.
- Historia de la escultura.

2- Estudio facial

3- Posado y expresiones

4- Anatomía en el desarrollo del personaje.

5- Estudio de Movimiento. Lenguaje y comunicación en la escultura

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	23,00	23,00
<i>Clases Prácticas</i>	30,00	30,00

<i>Tutorías</i>	4,00	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	39,00	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	49,00	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	5,00	5,00
<i>Sesiones prácticas con modelo con el apoyo del profesor</i>	0	0
TOTAL	150	60

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1-1 semana

Tema 2-2 semanas

Tema 3-4 semanas

Tema 4-3 semanas

Tema 5-4 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	25
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	30	60
<i>Prueba Objetiva</i>	20	60

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	50
<i>Prueba Objetiva</i>	40	40

Consideraciones generales acerca de la evaluación

La importancia de este curso se basa en la experimentación con materias primas, lejos del día a día digital, estudiaremos anatomía, expresiones faciales y posturas corporales utilizando Plastilina libre de sulfuros (Chavant, Monster Clay....). Un material utilizado principalmente para esculpir maquetas como referencia para los desarrolladores de personajes en 3D. Aprenderemos a construir una armadura de alambre que nos ayudará a posar nuestra escultura y encontrar las siluetas adecuadas.

Clasificación:

30% realizando los ejercicios

20% Esfuerzo/Interés

30% calidad. Los elementos enseñados son bien utilizados

20% originalidad.

Es crucial realizar las entregas dentro de plazo. Se darán 10 minutos de cortesía. Pasado ese tiempo, se podrán entregar trabajos en un máximo de 24 horas tras la fecha marcada, pero con una penalización sobre la nota que será determinada por el profesor. No se admitirá ninguna entrega pasadas esas 24 horas.

Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno. No se permite el uso de SmartWatches o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista del alumno durante la realización del examen.

Tampoco se podrán desarrollar tareas de otras asignaturas que no correspondan a la asignatura. No se permite el uso de móviles durante las clases.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Básica:

VV. AA. 2006 Conceptos fundamentales del lenguaje escultórico, Akal, Madrid

LUCCHESI, Bruno (Sculpture), MALMSTROM, Margit (Text and Photographs) 1996

Modeling the Figure in Clay: A Sculptor's Guide to Anatomy, Random House, E.E. U.U. PURVES, Barry 2011
Stop Motion, Blume, Barcelona

Recomendada:

VV. AA. 2009 Procedimientos y materiales en la obra escultórica, Akal, Madrid

NAVARRO LIZANDRA, José Luis 2011 Maquetas, modelos y moldes: Materiales y técnicas para dar forma a las ideas, Universidad Jaume I. Servicio de Comunicación y Publicación, Castello de la Plana

FLYNN, Tom, 2002, El cuerpo de la escultura, Akal, Madrid

SANCHEZ GONZALES, Juan y CARMONA, Luis Miguel 2014 Tim Burton y sus mundos de Fantasía, Jaguar, Madrid

FINCH, Christopher 2011 The Art of Walt Disney :From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms and beyond, Harry Abrams, Nueva York

TAYLOR, Richard 2000 Enciclopedia de técnicas de animación, Acanto, Barcelona

RUBINO, Peter 2013 Modelado de la figura humana en arcilla : Periplo artístico y Técnico para comprender las fuerzas creativas y dinámicas de la escultura figurativa, Drac Editorial, Madrid

WITTKOVER, R. 1991 La escultura: procesos y principios, Alianza Forma, Madrid

SHOW, Susanah 2008 Stop Motion: Craft Skills for Model Animation, Focal Press Visual Effects and Animation, E.E.U.U.

PRIEBE, Ken A., 2010 The advanced Art of Stop-Motion Animation, Cengage Learning PTR, E.E.U.U.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Aula de escultura

Materiales:

Plastilina, alambre, material para trabajar plastilina

Software:

Software básico