

## **Joana Tamarit Escrivà**

IES Josep Maria Parra d'Alzira, València.

### **Expressió Plàstica. Imatge Animada.**

El projecte curricular i el PEC contempen en els seus apartats que el batxillerat ha d'afavorir el desenvolupament de la maduresa intel·lectual i humana dels estudiants, i també l'adquisició de coneixements i habilitats que els permeten exercir les funcions socials amb responsabilitat i competència.

És per això, que el batxillerat ha de tenir una funció orientadora i preparatòria que contribueix a que els estudiants desenvolupen projectes formatius per tal d'assegurar les bases que els permetran accedir a estudis superiors, universitaris de formació professional, com per a la seua incorporació per a la vida activa.

D'acord amb la filosofia del constructivisme del Batxillerat Artístic per a dur endavant el projecte d'animació cinematogràfica cal atendre a les següents necessitats:

-Necessitat de preparar a l'alumnat en les noves tecnologies que apareixen com a objectius en el currículum del Batxillerat d'Arts i que l'I.E.S. José Parra impartirà aquesta tasca encetada el curs 96/97 i amb la finalitat de continuar amb aquest projecte.

-Necessitat de comptar amb els mitjans adequats per a dur endavant aquesta activitat.

-Necessitat d'anar dotant al centre dels recursos necessaris de cara al futur Batxillerat Artístic.

-Oferiment als estudiants d'Alzira i d'altres pobles la possibilitat de realitzar els seus estudis amb uns recursos materials i humans que permetesquen una incorporació amb uns recursos amb garanties a altres estudis o activitat professional.

#### **Objectius**

-Dotar a l'alumne dels coneixements específics que permeten l'expressió del moviment aplicat al camp de l'animació.

-Aprendre els termes i la simbologia usada en l'animació, els principis estètics, les lleis físiques i els cicles fonamentals per a poder-los utilitzar en la pràctica concreta de l'animació.

-Elaborar "l'entable" o guia per la filmació i aplicar aquests coneixements, amb l'experimentació de diferents tècniques plàstiques (plastilina, ceres, tintes, etc...)

-Dotar a l'alumne dels coneixements necessaris per a crear i manipular objectes tridimensionals.

-Aplicar els coneixements adquirits en quant a perspectiva, proporció, volum, forma color...

-Dissenyar personatges i el fons.

-Distribuir els objectes compostius en un espai tenint en compte l'equilibri deis diferents elements que conformen la imatge.

-Elaborar el guió literari a partir de diferents temes sorgits de la posada en comú.

-Traslladar el guió literari a imatges visuals.

-Elaborar un story board

-Ensenyar a l'alumne la posta en escena per a l'edició del curtmetratge.

## **Continguts**

-Terminologia i simbologia general, definicions i exemples.

-Fases d'un dibuix animat: idea o argument, guió, disseny dels personatges, posada en escena, animació, gravació, edició i sonorització.

-Elements bàsics de les tècniques d'animació o Animació per ordinador i/o càmera de vídeo.

## **Procediments.**

-Confeció de diferents tipus de línies per a determinar el grafisme a utilitzar en l'animació.

-Observació d'elements compostius que ens envolten per a la selecció d'aquells més interessants per al nostre propòsit de l'animació.

-Planificació i recerca deis elements materials, visuals i lingüístics.

-Anàlisi de les característiques i de l'estructura de la figura en moviment.

-Seriació o ordenació de seqüències.

-Selecció de les seqüències més significatives.

-Interpretació de les causes i conseqüències en el decurs de la narració fílmica.

-Elaboració de "l'entable" per a la filmació.

-Creació del guió literari.

-Composició de "l'storyboard".

-Disseny de les fases d'un dibuix animat.

-Emprar adequadament el lèxic bàsic.

-Producció d'un film d'animació per ordinador i/o camera de vídeo.

### **Actituds.**

- Sensibilització respecte als materials tractats.
- Esperit crític en l'elecció de la diversitat dels elements fonamentals per a l'animació.
- Participació i iniciativa en les activitats proposades.

### **Criteris d'avaluació.**

- Analitzar la forma i el color amb les característiques específiques del color llum i color matèria i de les barreges additives i substractives.
- Produir un guió literari i tècnic.
- Elaborar l'storyboard,
- Descriure, en una imatge en moviment, els diferents desplaçaments de la càmera i el tractament temporal de l'acció,

### **Materials i mitjans didàctics.**

- Taula de llum,
- Varilla per a fixar els dibuixos de l'animació.
- Càmera fotogràfica.
- Vídeo.
- Monitor de TV,
- Taula de muntatge,
- Aula d'informàtica,
- Aula de muntatge.

Resultat final:

El film d'animació titulat: " El naixement de l'EURO."

Sinopsis del film.

Un infant està dormint en la seua habitació, es desperta i amb un impuls es llança un bot i cau a terra, gira sobre si mateix i pateix una transformació i es converteix en Euro, Després aquest nou personatge realitza un viatge pels països de la Unió Monetària Europea.

Durada del film: 3' 56"