

## Abstract

---

### TP3

- ▶ ASIGNATURA | DISCURSO AUDIOVISUAL 4
- ▶ PROFESOR | Eva Noriega
  
- ▶ APELLIDO Y NOMBRE | ROCIO PRINCE
- ▶ CARRERA | COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
- ▶ E-MAIL | \_\_\_\_\_ LEGAJO | 89791
- ▶ TELÉFONO | \_\_\_\_\_
  
- ▶ TRABAJO PRÁCTICO INDIVIDUAL | Nº 3                      FECHA DE ENTREGA | \_\_\_\_\_

# La animación digital como medio de fusión entre el cine y la pintura

## Abstract

El ensayo propone informar acerca del vínculo entre el cine y la pintura desde tiempos remotos. Y, cómo actualmente, a través del avance tecnológico, estos dos tipos de arte convergen y trabajan de una manera más cercana. Desde tiempos atrás el cine y la pintura de alguna manera estuvieron separados entre sí.

Los diferentes tipos de animación digital que aparecieron en los últimos años, funcionan como un proceso que permite crear una realidad y unión novedosa entre el cine y la pintura. Creando así, una nueva forma de percibir las imágenes. Pioneros como; *Oskar Fischinger*, *Len Lye* y *Norman McLaren*, fueron experimentando primitivamente con estos dos elementos. También están, autores como *Manovich*, *Dubois Phillipie* y *Francois Albera* que abordan y critican este tema desde una mirada actual y tecnológica. Por otro lado, se hace referencia a películas que ya sea por el guion, planos o técnicas digitales expresan una relación entre el cine y la pintura. Por ejemplo; "*Un perro andaluz*", "*El decameron*", "*Tron*", "*Loving Vincent*", entre otros.

## Marco teórico (en powerpoint)

### 1. Antecedentes

#### a) Referentes

### 2. La pintura en el cine

#### a) Películas de ayer y hoy, influenciadas en la pintura.

### 3. Tipos de animación digital más usados

#### a) Motion capture

#### b) Rotoscopia

### 4. Un nuevo cine híbrido.

### 5. Conclusiones

## **Bibliografía**

- Albera, F. (2009). La vanguardia en el cine. Ediciones Manantial.
- Machado, A. (2006). Convergencia y divergencia de los medios. Revista Miradas.
- Bolter, D. J., & Grusin, R. (2011). Inmediatez, hipermediación, remediación. Cuadernos de información y comunicación, 16, 29.
- Pascual, T. (2008). Cuando la animación digital se vuelve un arte. Creación y Producción en Diseño y Comunicación, 55.
- Alemany Sánchez-Moscoso, V., & González Jiménez, R. (2012). ¿ Qué puede aportar la pintura a las tecnologías de la imagen?.
- Sarrat, S. Á. ANIMACIÓN, EL MEDIO CONTAMINADO. DIBUJO, PINTURA Y CINE.