

Taller de Cine de Animación

1.- Fundamentos

La animación como una forma del cine, tiene una historia que se remonta a los principios de este arte e incluso más atrás, así como una amplia gama de posibilidades de desarrollo en el presente. Se transforma y crece de acuerdo a los avances tecnológicos y aunque no deja de ser un género independiente, también interactúa con las otras formas de cine.

La animación es una disciplina de experimentación permanente, las técnicas de su construcción son muy variadas, y abarca tanto producciones de carácter artesanal como industrial. El cine de animación presenta retos estilísticos y formales fascinantes, proporciona un control absoluto de la puesta en escena, y así ofrece grandes posibilidades de expresión y realización individual.

2.- Objetivos

Este taller se propone introducir al alumno en las técnicas de la animación. Ofrecer una base teórica sobre la animación en general, desde los conceptos básicos hasta el manejo de nuevas herramientas. Realizar trabajos prácticos con pautas progresivas de aprendizaje para resolver diferentes temas planteados, experimentando las diferentes técnicas, y que a su vez, prepararán al alumno para la realización del trabajo final.

3.- Metodología

Se proyectarán y analizarán las obras de diferentes autores internacionales, se hablará sobre las técnicas de realización, intentando de esta manera crear conciencia de las posibilidades narrativas del género y de los distintos modos de producción.

El taller se desarrollará siguiendo un programa teórico-práctico, con pautas progresivas de aprendizaje, donde se brindarán los conocimientos necesarios para resolver cada trabajo práctico, los cuales se ordenarán en base a este programa teórico, pero a la vez, tendrán como objetivo la experimentación y la práctica sobre diferentes técnicas.

Y, como el objetivo final del taller es la realización de un cortometraje, cada trabajo práctico se hará teniendo en cuenta el trabajo final y las dificultades que éste plantea. De modo que al llegar el momento de comenzar con el trabajo final, el alumno haya tenido contacto con las diferentes técnicas, lo que le permitirá elegir la que utilizará para el cortometraje.

4.- Contenidos

(no serán dados necesariamente en el orden en que figuran)

Unidad 1:

Los contenidos del cine de animación, su historia, posibilidades y restricciones como medio. Las diferentes técnicas de animación: dibujo animado, corpórea, recortes, collage, utilización de la computadora.

Desarrollo del guión para el trabajo final. Duración no mayor a 1 minuto, sobre un tema previamente acordado por la cátedra y/o el CEFOPRO.

Unidad 2:

Estudio del movimiento. Sus diferentes tipos y sus combinaciones. El movimiento como la principal herramienta de la animación. Las trayectorias.

El movimiento como una operación física. Anticipación, deformación, flameo. Desfasaje de movimientos: solapado.

Unidad 3:

Animar como una nueva forma de observar la realidad.

La actuación. El gesto. La expresión de emociones. Exageración. Interacción. El timing.

Unidad 4:

Técnica de dibujo. Requerimientos y consideraciones. Registro.

La animación hacia adelante o con extremos. Intermediación.

Utilización de la computadora y tableta gráfica.

Técnica de stop-motion: construcción de muñecos y marionetas para recorte. Sustitución. Armado del set de filmación. Monitoreo y captura de imagen.

Unidad 5:

Preproducción.

Consideraciones del guión para animación.

Story-board: el guión visual. Su uso como herramienta de trabajo. Las imágenes inspiracionales. Tratamiento de la historia desde el punto de vista narrativo-visual.

Unidad 6:

Diseño del personaje: Los distintos estilos y sus relaciones con la forma de animarlo. Las hojas modelo del personaje.

Unidad 7:

El Layout. El diseño del film: su forma gráfica, composición, encuadres, tratamiento cromático, puesta en escena, iluminación, sonido y transiciones. Lectura de la silueta.

El story filmado: el animatic.

Unidad 8:

Consideraciones sobre el montaje en el film de animación: direcciones de pantalla, continuidad, movimiento interno, el espacio actoral.

El timing. El ritmo, el impulso y la historia.

Unidad 9:

Sonido. Banda sonora; efectos, voces y música. Los sonidos con sincro.

El sincro musical. Planillas de sincro.

Animación del diálogo: sincro labial. Las diferentes posiciones de la boca. El lenguaje corporal, los gestos, las expresiones y los acentos. El sincro en la animación limitada.

Unidad 10:

Planillas de toma. Instrucciones de cámara. Movimientos de cámara.

Efectos especiales realizados durante la filmación o postproducción.

Los niveles en la animación. Trucas en la animación o en la composición.

Unidad 11:

La postproducción de una animación. Herramientas de edición y postproducción digital.

5.- Cronograma: 32 clases de 3 hs. (96 hs.)

6.- Destinatarios

Los alumnos deberán contar con conocimientos previos de cine, sin ser condición obligatoria un título o nivel determinado de estudios.

En caso de tener experiencia y/o trabajos de animación o de alguna otra disciplina artística de carácter visual, será tenido en cuenta pero no con carácter excluyente.

Cupo: 30 alumnos. Los mismos serán preseleccionados por la cátedra, en una primera instancia, de acuerdo a sus antecedentes y portfolio, y en una segunda por medio de un coloquio con los profesores.

7.- Derechos de exhibición:

En el acto de anotarse el alumno firmará que el CEFOPRO tiene el derecho de exhibición de todas las piezas realizadas durante el taller y podrá presentarlas donde lo estime correcto. Quedando tanto el CEFOPRO como el alumno en obligación de poner debidamente el nombre del autor-alumno, del taller y del CEFOPRO-ENERC, cada vez que exhiba una pieza.

8.- Equipo docente:

Ana Martín
Maximiliano Ciaccio
Magali Zadoff.