

LA ANIMACIÓN ANTES DE ANIMAR.

La preproducción (o preanimación) de proyectos.

Cantidad máxima de alumnos: 20

Duración: 2 semanas (3 ó 4 horas diarias)

El objetivo del taller es mostrarle a los asistentes cuáles son los elementos técnicos y artísticos a tener en cuenta para planificar proyectos antes de la etapa de animación; y así ahorrar tiempo, corregir errores y hacer más eficiente la producción.

EL GUIÓN.

Elementos de dramaturgia para la elaboración de argumentos, guiones literarios y guiones dibujados (storyboards): comentarios sobre textos de dramaturgos y guionistas como Tódorov, Vale, Goldman, Comparato y Field. Conflicto como motor del drama. El futuro, la siembra de información, los tipos de narraciones: el camino del héroe, el cuento de hadas, el paradigma de Field. Construcción de personajes.

Ejercicios prácticos. Tarjetas de acción.

Elaboración individual o en equipo del guión de un proyecto corto.

LA PUESTA EN ESCENA. DISEÑO DE LA ESCENA.

La cámara: tipos de encuadres, los movimientos de la cámara. Composición y ritmo de líneas. Los diálogos y sincronismo (lip sinc). Diseño del proyecto. La Biblia del diseño: libro de personajes y de utilería. Libro de color. Imágenes de la apariencia final: fondos, personajes-fondos, luces y sombras, siluetas, efectos especiales. La hoja de filmación (o rodaje).

Ejercicios prácticos.

EL GUIÓN DIBUJADO (STORYBOARD).

Tipos de guión dibujado. Barra de tiempo. El lenguaje del audiovisual: el tiempo real y el tiempo cinematográfico. El paso del tiempo. Cómo decidir el tiempo en pantalla. Elementos básicos de continuidad: dirección, distancia y velocidad. Planificación de los diálogos y la banda sonora. Elementos de montaje y edición.

Ejercicios prácticos.

Elaboración individual o en equipo del guión dibujado del proyecto corto.