

MÁSTER en REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN de DIBUJO ANIMADO 2009 / 2010

Presentación

Curso destinado a que el alumno tenga un conocimiento global y especializado del proceso de elaboración de un producto audiovisual en dibujo animado. Durante el curso se trabajan todas las disciplinas integrantes de cada uno de los procesos de preproducción, producción y postproducción con el único objetivo de dar al alumno las herramientas necesarias para enfrentarse al mundo laboral.

Objetivos

Adquirir un alto nivel de dibujo así como de destreza en animación. Estar capacitado para integrarse al mercado laboral. Desarrollar un proyecto personal, o en grupo, que demuestre el nivel profesional obtenido.

Perfil

Este curso está destinado a todo aquel que pretenda hacer de la animación 2D su profesión o su vehículo de expresión artística.

Los conocimientos previos de animación en cualquier técnica serán muy valorados

a la hora de la selección, aunque no serán imprescindibles y se tendrán en cuenta conocimientos de ilustración, pintura, diseño, motion graphics, bellas artes, audiovisuales, etc. Se valorará muy positivamente un nivel alto de dibujo.

Condiciones de acceso

Tener experiencia previa con 2D
Mantener una entrevista con el Jefe de Estudios o el Coordinador del curso. Éste dependiendo del nivel y de los estudios realizados por el candidato, podrá solicitarle la presentación de un Book con trabajos. Deberán expresar el nivel de su formación artística, su capacidad y calidad de trabajo.

Contenido del curso

Durante el primer trimestre del curso y coincidiendo con la fase de preproducción del cortometraje, el alumno recibirá clases intensivas de creatividad, guión, lenguaje cinematográfico, creación de personajes y storyboard destinadas a dotarlo de las bases creativas necesarias para una producción de calidad.



fotograma de "Caballos de Tiza", corto producido por 9zeros

Temario:

GUIÓN

Esta asignatura pretende hacer comprensibles los mecanismos de la creación de una historia para conseguir escribir algo original. Se desarrollan de manera concreta los distintos aspectos referentes al guión como elemento sustancial para la realización de un cortometraje de dibujos animados. El temario incluye: adecuación del guión a las técnicas de animación, géneros y formatos, el conflicto dramático, procedimientos narrativos, la organización del argumento, la regla de los 3 actos, el personaje, la identificación con el personaje en animación, el diálogo y el desarrollo del guión, de la idea inicial hasta el guión definitivo.

El objetivo final es que los alumnos creen los guiones para la realización individual o grupal de un cortometraje de animación. La duración del mismo no deberá exceder los 45 segundos.

DIBUJO Y CREATIVIDAD

En esta asignatura se trabajará la representación de la forma para conseguir una base sólida con la que afrontar la representación del movimiento. Constará de tres bloques:

- Aspectos generales del dibujo
- Representación del volumen y perspectiva
- Representación de la figura humana y animal



copyright de Bill Plymton

- Representación naturalista y proceso de caricaturización
- Aspectos concretos de la preproducción gráfica
- Construcción del personaje
- Tipos
- Equilibrio
- Línea de acción
- Silueta
- Hojas de modelo (model sheets)
- Turnaround
- Tamaños comparativos
- Diseño de expresiones
- Diseño de actitudes
- Diseño de vocalizaciones
- Elaboración de escenarios y props

Seguimiento: resolución de problemas concretos relacionados con el dibujo en el desarrollo del proyecto personal:

- _ Durante la elaboración de storyboards y layouts
- _ Como apoyo a la realización de las escenas animadas

- Elaboración de escenarios y props
- Seguimiento: resolución de problemas concretos relacionados con el dibujo en el desarrollo del proyecto personal: durante la elaboración de storyboards y layouts como apoyo a la realización de las escenas animadas

STORYBOARD Y LAYOUTS

Se desarrollarán los conocimientos necesarios para, partiendo del guión literario y de los elementos de creatividad gráfica que el alumno ha confeccionado, completar la fase de preproducción del cortometraje:

- Fundamentos del lenguaje cinematográfico
- Conversión del guión literario en guión técnico
- Desarrollo de la narración gráfica (storyboard): planos, transiciones, movimientos de cámara, acción, locución, música, efectos, control del tiempo, etc.
- Creación de los layouts a partir del storyboard: layouts de encuadre, personajes y fondo, que servirán de base para la realización de la animación

COLOR

En el proceso creativo, el conocimiento de la teoría del color es imprescindible. Se partirá del análisis de los conceptos y técnicas básicas del color para finalizar conociendo los softwares necesarios de coloreado por ordenador.

Se profundizará en el uso narrativo, expresivo y emocional del color para aplicar este conocimiento al proyecto personal de cada alumno.

TEORÍA Y PRÁCTICA DE LA ANIMACIÓN

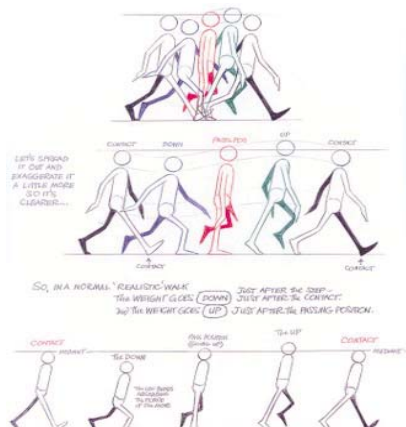
Con esta asignatura, el alumno tendrá una visión global completa de los principios de la animación tradicional.

El objetivo es triple y progresivo:

- Conseguir la ilusión de movimiento
- Dominar los parámetros físicos de la animación
- Dotar a los personajes animados de personalidad

Materias a desarrollar:

- Técnica de la sucesión de imágenes: Aspectos perceptivos
- Principios físicos del movimiento: leyes de Newton
- Planteamiento en thumbnails
- Claves de animación
- Cleanup e intercalación
- Patrones rítmicos
- Carta de rodaje
- Compresión y extensión
- Anticipación, acción y reacción
- Takes y acentos
- Línea de acción



copyright de Bill Plymton

- Trayectorias de movimiento
- El principio de onda y la flexibilidad
- Animaciones secundarias:
 - Desfase inercial
 - Solapamiento muscular
 - Inclusión de acciones secundarias
- Animación de efectos
- Lenguaje corporal e interpretación
- Locomoción humana y animal
- Vocalización y sincronía labial
- Métodos de animación:
 - Progresivo
 - Pose a pose
 - Combinación de ambos

Los alumnos elaborarán ejercicios para adquirir la competencia en la representación del movimiento. A medida que la fase de preproducción de su proyecto avance (guión, creación de personajes y fondos, storyboard y layout), los conocimientos adquiridos serán aplicados a la animación del cortometraje

Esta asignatura se convertirá progresivamente, entonces, en una clase-taller de seguimiento general del proyecto.



dibujo "ojo piraoc" de Dani Canovas, ex-alumno

POSTPRODUCCIÓN

Para conseguir un producto acabado y de calidad, esta asignatura proveerá al alumno de los conocimientos necesarios para abordar de forma práctica la composición, edición y montaje final de imagen y sonido de su cortometraje.

Constituye la fase final de la realización del proyecto.

Acceso a equipos

El Centro permanece abierto de 9 de la mañana a 10 de la noche ininterrumpidamente (excepto periodos vacacionales), de forma que los alumnos puedan utilizar en los horarios libres de clase, toda la infraestructura de la escuela para prácticas libres.

dibujo de Simon Vazquez, ex-alumno



Titulación

Los alumnos que finalicen el curso, y una vez presentado el proyecto, obtendrán el título privado de 9zeros de :

"MASTER EN REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN DE DIBUJO ANIMADO"

Viajes de estudios y visitas a Centros de producción.

El Centro organiza durante el año visitas a diferentes Centros de producción con la clara intención de aproximar a los alumnos al sector.

Igualmente se organiza la asistencia a festivales y muestras de animación como: el Anima't del Sitges Festival Internacional de Cinema de Catalunya, el Animac de Lleida, Animadrid, el Festival de Annecy (Francia), etc.

La asistencia a los festivales es fundamental puesto que en ellos, el alumno toma el pulso del sector de la animación y tiene la oportunidad de conocer de cerca a los profesionales de la animación y además contribuye de una forma directa en la formación de su cultura audiovisual.

Promoción

El Centro considera de vital importancia la promoción de los alumnos de cara a una mejor integración en el mercado de trabajo. De ahí su preocupación y el compromiso de la escuela por enviar una selección de los mejores trabajos y cortometrajes a las diversas muestras y concursos que se organizan en torno a la animación, tanto a nivel nacional como internacional.

Prácticas en empresas y bolsa de trabajo.

La posibilidad de entrar en el mundo laboral es de suma importancia una vez finalizada la formación del alumno.

Éste se ha de enfrentar al mundo laboral y ha de demostrar que los conocimientos adquiridos son efectivos.

El mundo empresarial por otro lado, también está necesitando, cada vez más, personal cualificado para incrementar sus plantillas de producción.

El centro sirve de puente en este sentido y ofrece sólo a aquellos alumnos que hayan demostrado durante su estancia en la escuela, su capacidad y dotes de trabajo, la posibilidad de acceder a aquellos puestos de trabajo que las productoras nos hacen llegar.



Cuadro Académico Principal

Ricardo Akershtein (Director de estudios)

Estudios Universitarios de Cinematografía- "Rodolfo Hermida". Curso de Dirección de Fotografía "Anibal di Salvo" y "Marcelo Coutinho". Durante cuatro años trabajó como operador de cámara y director de fotografía, en Buenos Aires, en diversas producciones audiovisuales como videoclips, spots publicitarios (IBM, ADIDAS, ACEITE GIRASOL, CAFÉ NESCAFÉ, etc.) y videos Institucionales. En Brasil, entre Sao Paulo y Campinas, ha desarrollado su actividad como operador de Cámara y Director de Fotografía en la realización de 45 programas de TV.

Productor ejecutivo de diversos cortometrajes, "El mal de la Muerte", "Doctor Curry", "Me enamoré de un asesino bajito y feo", "De Pizza De pizza", "Antonio Antagónico" y "La mercería", ganando diversos premios en varios festivales. Guionista y realizador del cortometraje "Bajito Verde" de animación en cut-out, subvencionado por el ayuntamiento de Sao Paulo. Director del Centro de Estudios de Técnicas de Animación de Catalunya "9zeros". Fundador de la Fundación LIVE –Laboratorio de Imagen Visual de Ingeniería de la Universidad Politécnica de Catalunya. Colabora en el canal cuatro, como tertuliano del programa Channel 4.

Quim Ribalta Carulla (Coordinador y profesor de técnicas de animación tradicional y stop motion).

Estudió ilustración Escuela Massana para continuar sus estudios en Fak d'Art. Realizó el Master de animación Stopmotion en 9zeros en el año 2002. Desde entonces ha sido ilustrador de storyboards para publicidad para clientes como BBVA, FROM, Manos Unidas y de cortometrajes y videoclips para Escándalo Films y Generalitat de Catalunya entre otros. Ha coloreado varios libros de texto para SM y ha sido animador de stopmotion para Festival de Sitges (intro "Todo Felicidad"), TEUVE (rafagas Darki), I+G (Violeta, la pescadora del mar negro, Turismo para todos), Estudio Rodolfo Pastor (Capelito), Escándalo Films (La bici roja, PaD) y otros.

David Fernández Belda (Coordinador del Máster en 3D Studio Max).

Realiza el " Master/Diplomatura en Teoría y Práctica de la animación 2d y 3d" IUA(UPF) 2001. Animador 3D y realizador multimedia y con experiencia en mocap, modelado e iluminación con 3D Studio Max, Character Studio, Maya, Softimage 3D Xsi y Blender. Actualmente compagina su docencia en 9zeros con ser Animador Senior en la productora de Videojuegos Novarama con las producciones "Fallen Lords: Condemnation" y "Wild Summer: Getting it". Realiza la reproducción y producción de "Dolça, la pubilla d'Arnes", "Nauta a Kuro experience – pioner", "Edifici Agua extrema" (expo Zaragoza) para Urano films 2007 – 2008.

Felipe Orozco Areny (Coordinador del Máster en Dibujo Animado y Profesor de Dibujos Animados)

Licenciado en Bellas Artes. CAP, Curso de Adaptación Pedagógica. Impartió clases de Plástica y Dibujo Técnico

para BUP y COU en el Colegio San Estanislao de Kostka. Desde los 20 años hasta la fecha, trabaja en animación, empieza en anuncios como: Iberia, Cacaolat, Chupa Chups, Nike,, Campaña contra el SIDA, Renfe. Establecido por cuenta propia con su estudio Cartoon Films en servicios de animación para BRB (Cobi), D´Ocón (Delfy, Las Brujitas, Sylvan, Chunguis, Problem Child en coproducción con Universal Pictures), Cromosoma (Les tres bessones, largometraje Pimpa), Fullanimation (Magilletres). Para la revista del Club Disney, Chupa chups, Peta Zetas, Two to One, Cacaolat, Booket Oro de Planeta, Helitrans, Pop rocks, Heidi de Puleva. Y en largometrajes: Johan Padan (con guión de Darío Fo), El Cid, Totò Sapore y animación para el último largometraje de Astérix.

Miquel Campos (Profesor de ZBRUSH y Producción)

Entre su trayectoria destacamos su trabajo como Animador para la serie "Kumba Park" producida por Antena 3 y Megatrix., durante este periodo también escribió el libro "Guía práctica de Softimage XSI 2.0" publicado por la editorial Anaya Multimedia en Junio del 2002 y colaborando con diferentes revistas especializadas de nivel nacional (3d y Animación, Todo 3D y Mundo Audiovisual Shooting). En el 2003 trabaja en D´Ocon Films como director técnico para la campaña de publicidad de "Actimel de Danone" y más tarde en Urano Films también como director técnico para la publicidad de "Custo". En 2007 se unió al equipo de Cromosoma donde trabaja en la actualidad.

CARLES DE MIGUEL (Profesor de hª del Arte, Creatividad y Color)

Licenciado en Bellas Artes en Barcelona (Escultura e Ilustrador de interiores en las editoriales: Planeta, Teide, Cruilla, Edhasa, Vicens Vives, Juventud, Timun Mas, Parramón, etc. Trabaja en diferentes disciplinas artísticas como ilustración para Cómics para Bastei (Alemania), La Cúpula (España/USA), Cavall Fort, Tretzevents, El Mundo, Fahrenheit (Francia), etc. ANIMACION: Creativo de MODELS para las series: El Nuevo Mundo de los Gnomos, Fantaghiró, Supermodels, Nico, Yolanda hija del Corsario Negro, Hombre Invisible, Scroof, La Bruixa Avorrida, etc. ANIMADOR: Les Tres Bessones (serie), Despertaferro (film). BACKGROUNDS: Key Layouts para film EL CID, Key color para films: EL CID, NOCTURNA, CHER AMI (Flaying Heroes), Videojuegos. Series: Gravediggers, Erase Una Vez... Los Descubridores (Francia), etc. STORYBOARDS: series (Estudio Pegbar) y Spots. ART CONCEPT: Romeo y Julieta, Al-Andalus, Beyond Re-Animator (films), Gigantes y Cabezudos, Carrozas Carnaval, Jornadas de Rock, Jornadas de Circo (Ayuntamientos), La Caixa, Cuétara (empresas), etc.

OSCAR DOMÉNECH (Profesor de Multimedia y Dibujo)

Su trayectoria profesional se dirige desde la dirección artística para la serie "Gigantes de la paz" (Paso alto) y para el videojuego "Fall in lord" (Novarama).

Ilustración infantil-juvenil para Ed.Difusión, Edebe, Greenpeace, Cruz roja. Diseño de fondos: Nattu el pequeño quino (mago), Ghisaku (FILMAX), Cosme (Lion toons), Los conquistadores (Locomotion). Storyboard para publicidad y series de televisión: Repsol, Danone, Ceac, Toy r us, el From, Honda... Animación para publicidad (Mutual de conductores), series (La quinta palabra, El robot de lupi (3D), Sin miedo.

JAVIER VERDUGO (Coordinador y profesor del Master en 3D Softimage XSI)

Licenciado en Bellas Artes, se traslada a Holanda y se gradúa en la especialidad de Animación y Diseño Grafico en la AVB (Fontys Academie voor Beeldende Vorming) de Tilburg, año 2000.

Realiza varias piezas de animación 2D para la Televisión Holandesa (Telec/Noc y VPRO) así como cortometrajes ("Peter Halley", "Excúseme") que reciben varios premios. A partir de entonces se traslada a Barcelona para realizar un Master de Animación 3D en la UPF. Finaliza el proyecto final de Master con "La Caja del Corazón" que es premiado y seleccionado en varios festivales nacionales e internacionales.

Actualmente compagina su docencia en 9zeros con ser Freelance para proyectos de publicidad y televisión, colaborando activamente con el estudio Vectorsoul - (imagen cadena CUATRO), además de seguir desarrollando ilustraciones y animaciones desde su propio estudio Desideratum Studio.

Oscar Fontrodona (Lenguaje Cinematográfico y Guión)

Realizador y guionista de largometrajes documentales "Compañeros de viaje" "Recuerdos de Jaime Gil de Biedma", "Los vencedores del sida" y de "making off", así como de reportajes y noches temáticas en Barcelona Televisión. Ha sido director de la revista Ajoblanco, redactor jefe de Videopopular, y responsable de contenidos de la Enciclopedia "Video digital" (ed. Planeta), así como redactor de Espectáculos en los diarios ABC y La Razón. En la actualidad colabora en El Periódico de Cataluña. Ha publicado el libro Afuerinos. Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Autónoma de Barcelona y Certificado de Aptitud Pedagógica por la Universidad Politécnica de Cataluña, ha estudiado con los cineastas Fred Wiseman y Michel Gaztambide. Desde 1998 se dedica preferentemente a la docencia cinematográfica.

Precios y horarios

Plazas: 12

Horario: Martes y Jueves de 18h a 22h

Fechas:

del 13 de Octubre del 2009 al 17 de Junio 2010

Horas: 400

LOCALIZACION

9zeros, Centro de estudios de técnicas de animación de Cataluña

c/Girona 54, bajos - (08009) Barcelona
Tel: 93 246 26 15 / Fax: 93 246 26 21
e-mail : info@9zeros.com
www.9zeros.com

ACCESOS

En Cercanías de Renfe y Ferrocarriles de la Generalitat de Catalunya: Plaza Catalunya y Passeig de Gràcia.

En metro: L4 estación Girona, L2 estación Tetuan

En bus: 6, 7, 16, 19, 22, 24, 50, 51, 54, 55, 56, 62, B20, B21 y B25.

En Bicing: PL Tetuan 42 - Bruc 45 con gran vía

Horario de atención al público:

De lunes a viernes de 9:00 a 22:00