

ANATOMÍA DEL MOVIMIENTO

Técnicas de actuación y dibujo para animadores

Por Ramón Boturoni y Tania Olhovich

Perfecciona tus técnicas expresivas como animador en un taller que reúne a dos especialistas en actuación y animación. Analiza y desarrolla las posibilidades de movimiento en el cuerpo, rostro y manos en función de las necesidades de un guión o escena con metodologías específicas para la animación.

OBJETIVOS:

- Desarrollar aptitudes de actuación y dibujo específicas para la animación.
- Analizar conceptualmente y visualmente las posibilidades expresivas del movimiento (cuerpo, rostro, manos) en función de las necesidades de un guión o escena.
- Conocer y aplicar las metodologías para planificar y ejecutar el proceso de la actuación y su aplicación a la animación.
- Diseñar propuestas e ideas visuales para la creación de personaje, tomando en cuenta las posibilidades de comportamiento y movimiento.

DIRIGIDO A:

Animadores (profesionistas y estudiantes), artistas visuales, diseñadores, ilustradores interesados en la animación de personajes y en los procesos de análisis de la expresión corporal.

RESULTADOS:

Los asistentes elaborarán una serie de documentos de pre-producción de una secuencia animada: dibujos, videos, ediciones, keyframes. Realización de secuencias animadas cortas.

REQUISITOS

Conocimientos de técnicas y procesos de animación.

DURACIÓN

Del 22 de abril al 21 de junio de 2019
18 sesiones · Lunes y miércoles de 16:00 a 20:00h

COSTO

\$10,440.00 MN
Descuento del 15% si has tomado otro taller en ESCINE

CUPO LIMITADO

12 personas

SEDE

ESCINE
Mesones 54, Centro Histórico,
CDMX

INFORMES

info@escine.mx
+5255 9155 4023



Escuela Superior de Cine
Mesones 54, Centro Histórico,
CDMX

www.escine.mx

[f](#) EsCine – Escuela Superior de Cine
[t](#) [@](#) @escine_mx

SEMBLANZAS



Ramón Baturoni

Animador mexicano especializado en animación 2D. En sus 20 años de carrera profesional ha participado en diversos proyectos: comerciales, series y largometrajes como *El Chavo animado*, *Heroes verdaderos* y *El ángel en el reloj*. Actualmente es Director de animación en el proyecto *Un Disfraz para Nicolás* para Fotosíntesis Media.

Tania Olhovich

Nacida en Ucrania pero naturalizada mexicana. Estudió Cine en el Centro de Capacitación Cinematográfica y la Magistratura en Bellas Artes en la especialidad Actriz de Teatro y Cine en el Instituto Estatal de Cinematografía de Moscú. Dedicada al arte de la interpretación, frente y detrás de cámara y escena, es actriz, maestra de actuación, especialista en training de actores y directores (coucher) directora de casting, tanto en cine, teatro, series de televisión y ópera. Ha trabajado con A.G. Iñárritu, Sergio Olhovich, Felipe Cazals, Sebastián del Amo, David Pablos, Ernesto Contreras, Edgar Nito. Como actriz se ha desempeñado en cortometrajes, largometrajes y series de televisión como *Años Después*, *El Elegido*, *Compulsión* y *Falco*. En teatro ha trabajado con Ángeles Castro, Luly Rede, Lydia Margules, Silvia Ortega Vetoretti, Ewa Piotorska. A lo largo de 20 años ha impartido clases en el Centro de Capacitación Cinematográfica y en el Centro de Formación Actoral de TvAzteca. Miembro fundador y docente del Instituto Ruso Mexicano de Cine y Actuación Serguei Eisenstein.



Escuela Superior de Cine
Mesones 54, Centro Histórico,
CDMX

www.escine.mx

 EsCine – Escuela Superior de Cine

  @escine_mx

TEMARIO

1. ANÁLISIS Y CAPTACIÓN DEL MOVIMIENTO

Identificación de los diferentes elementos para calificar y planear el movimiento. Uso del dibujo de observación (de un modelo o de un video) para generar material de preparación de la animación: posiciones, direcciones, distancias, proporciones, relaciones de elementos.

- Lenguaje corporal
- Espacio
- Peso
- Centro de poder
- Línea de acción
- Movimientos directos
- Movimientos indirectos
- Timming /spacing
- Dibujo de observación
- Grabación de videos

2. ANÁLISIS DE SECUENCIA ESCRITA Y ACTUACIÓN

Construcción y planeación de una escena: desde el papel al movimiento y la composición escénica. Etapas y metodologías de la actuación para animación.

- El animador como actor
- Elementos de interpretación del texto
- Traducción de una intención literaria en imagen
- Elementos escénicos en apoyo a la actuación



- Acción es reacción (expresa pensamiento y/o emociones)
- Actuar y grabar
- Bocetear
- Uso de la exageración
- Planear los ritmos
- Pausas e intensidades
- Keyframes

3. CREACIÓN DE PERSONAJE

Construcción y planeación de una escena: desde el papel al movimiento y la composición escénica. Etapas y metodologías de la actuación para animación.

- Objetivos
- Obstáculos
- Empatía
- Proporciones: La silueta y el rostro
- Diseñar para animar
- Articulaciones y flexibilidad
- Centro de poder
- Expresión corporal
- Relación cabeza y cuerpo
- Movimientos faciales