

WORKSHOP “DIGITAL CINEMA DAYS VOL.3”

#1: Cámaras ARRI y flujo de trabajo

- ARRI en la cinematografía digital, una breve historia
- Familia ARRI ALEXA
- Principales aspectos técnicos - resolución, arriraw, grabadores externos, cmos alex iii, rango dinámico e iso
- Introducción a la ARRI ALEXA mini configuración cámaras (alex plus y alexa mini) y rodaje de una secuencia con 2 actores poniendo de relieve las principales características de los equipos.

#2: Stop-Motion, paso a paso

El software digital llega también a la técnica de animación Stop Motion y eso ha provocado un auge de nuevas producciones en los últimos años como Kubo, Boxtrolls, Fantástico Mr Fox, Anomalisa... No solo en el cine, el stop motion también se ha popularizado en el mundo de las redes sociales y publicidad transmedia. Dragon Frame es la principal aplicación utilizada en estas producciones y que se ha ido adaptando a las necesidades de los profesionales.

Explicaremos el uso de software y apps móviles en este taller con ejercicios prácticos.

Haremos 4 grupos de alumnos para la parte práctica y para los ejercicios necesitamos que traigan su propio portátil (PC o Mac) y/o smartphones/Tablets (Android o iOS), si alguien dispone de cámara DSLR o Webcam también puede traerla.

Software utilizado:

- DRAGON FRAME v4 (Mac&PC)
- Stop motion Studio (Smartphone) free
- Aardman Animate! (Smartphone) free
- AfterEffects CC

#3: El Cine ha muerto, Larga vida al Cine

El cine sobre soporte fílmico ha muerto, pero la tecnología digital se ha asentado en el Cine y su evolución aún está lejos de detenerse.

- La evolución desde los Inicios del Cine y de la Fotografía, del fílmico hasta la llegada del Digital pasando por los dispositivos electrónicos.
- Características básicas que definen un sistema de captación digital (Sensor, DSP, Codecs).
- Nuevas herramientas que generan nuevas formas de rodar, el futuro de las cámaras de cine.
- Nuevas tecnologías también son nuevas narrativas, nuevas formas de disfrutar el cine (ruptura de la barrera Cine/TV/Videojuegos/Teatro).
- Q&A y pequeñas demos para los asistentes.

#4: El pitching : Ese gran desconocido

El director no sólo dirige durante el rodaje, sino que coordina todo el proceso con su comunicación. Observaremos y formaremos parte de ejemplos prácticos sobre cómo enfrentarnos a reuniones decisivas (productor, distribuidor, casa de ventas, equipo técnico...), claves sobre financiación, distribución, diseño, branding, marketing... y todo lo necesario para que nuestra comunicación eficaz, y conseguir que nuestro proyecto sea una realidad.

#5: Métodos de creatividad audiovisual

Hay vida más allá del brainstorming. Conoceremos y pondremos en práctica métodos para activar nuestra creatividad y dar rienda a nuestras ideas lo más visualmente posible. Estética, estructura, diálogos, arcos de personajes... un resumen a las claves que harán motivarnos frente a la hoja en blanco, creando imágenes a la hora de escribir un guion.