

PROYECTO DE TALLER

Título

TALLER DE PRODUCCION AUDIOVISUAL

Cine, Video, Animación y Efectos Visuales

(Disponibilidad en ambos cuatrimestres)

Área

Estética y Comunicación

Nivel

5to año

Banda horaria

martes de 13:30 hs a 15:10 hs

Autor

Diego Martín Dachdje

- Lic. en Realización de Cine, TV y Video (FBA | UNLP)
- Prof. Titular cátedra Post-producción de Imagen (FBA | UNLP)

Fundamentación

Los jóvenes nacidos entre finales del siglo XX y la primera década del siglo XXI hoy tienen en promedio, entre 6 y 16 años. La tecnología es, para la mayoría de ellos, parte central de su vida y casi una extensión de su propio cuerpo. La vida cotidiana pronto los tendrá como protagonistas. Por ello, es importante que en esta etapa trascendental de su vida donde descubren “que les gustaría ser”, puedan adquirir conocimientos mientras descubren herramientas de expresión artística *aggiornadas* y vinculadas a su propio lenguaje. Se trata de brindarles opciones para producir contenidos, ya sean artísticos, informativos, educativos, entre otros, generados por ellos mismos, a su manera, a su estilo, y de esa forma, reconocer una identidad propia, estableciendo como norma un uso crítico y reflexivo.

La generación Z, como la llaman algunos, está a punto de salir al mundo y ser protagonista. Todos somos conscientes del papel que los medios de comunicación juegan en la sociedad, por lo cual, la construcción del mensaje es fundamental.

Objetivos

- Que el alumno desarrolle contenidos audiovisuales, integrando los conocimientos adquiridos en otras asignaturas (música, literatura, historia, etc.).
- Que el alumno elabore y produzca proyectos que integren lenguajes visuales y audiovisuales.
- Que el alumno, se pregunte, planifique y conozca las herramientas y metodologías disponibles durante un proyecto audiovisual antes de iniciar la etapa de rodaje e inclusive durante la generación del guión.
- Que el alumno comprenda la importancia del trabajo en equipo y la división de roles en un proyecto, respetando decisiones de grupo y asumiendo la responsabilidad de su tarea específica

Contenidos

Contenidos cognitivos

Que el alumno conozca las técnicas y herramientas básicas para la realización de un proyecto audiovisual.

Que comprenda las nuevas posibilidades expresivas relacionadas a estas técnicas.

Contenidos procedimentales

Que el alumno domine los diferentes formatos estándares audiovisuales.

Que pueda articular las técnicas digitales en función de la comunicación y/o expresión.

Que sepa seleccionar el *software* y las herramientas adecuadas en función del tipo de realización y material de trabajo.

Contenidos actitudinales

Que el alumno trabaje y se integre dentro de una modalidad de taller, participando activamente en el desarrollo de las clases

Que comprenda la importancia de la división de roles en un trabajo en equipo

Que comience a encarar proyectos con una mirada crítica y con toda la responsabilidad que ello implica.

Metodología de trabajo

Conformación de grupos

La metodología de taller implica, en éste y en la mayoría de los casos, el trabajo en grupo. Los proyectos audiovisuales requieren de diferentes roles, distintas tareas que por lo general se asignan a integrantes que dominan ó se sienten más cómodos con cada una de ellas (guión, cámara, dirección, iluminación, actuación, producción, etc.).

- Se conforman grupos de 4-5 personas. Cada grupo presenta un proyecto y se busca la forma de llegar a la posibilidad concreta de realización.

Este taller requiere, además de la actividad grupal, la utilización de tecnología como herramienta primordial, la cual podrá ser suministrada por los mismos alumnos, el docente y/o la institución

La utilización de accesorios que escapan al uso cotidiano de los dispositivos tecnológicos, favorece e incentiva el interés por lograr un mejor acabado de la obra, un sentido de mayor responsabilidad y compromiso real con el grupo y el proyecto.

Visionado de material

El visionado de material audiovisual de distintos géneros motiva interrogantes: “Cómo se hace ese efecto?” “Cómo puedo hacer algo así?” “Que herramientas necesito?” Como escribo un guión?”

Visionado de distintas animaciones y técnicas (*pixilation, cut out*, dibujo tradicional)

Visionado de video-clips musicales (diferentes estilo y técnicas)

Visionado de publicidades (diferentes estilos y técnicas)

Visionado de documentales (cortometrajes)

Actividades

- 1- Introducción del taller
- 2- Realización de una animación mediante la técnica de *stop-motion*
- 3- Clases de edición digital de video y efectos visuales
- 4- Realización de una publicidad (desarrollo de proyecto)
- 5- Realización de un documental (desarrollo de proyecto)*
- 6- Realización de un video-clip musical (desarrollo de proyecto)

**Este práctico deberá llevarse adelante tomando como objeto de investigación alguno de los centros comunitarios vinculados a la UNLP*

Cronograma de actividades

(Se toman en cuenta 26 clases efectivas a modo de referencia)

Nº CLASE	Nº ACTIVIDAD	TITULO
CLASE 1	ACTIVIDAD 1	Dinámica de presentación del taller Conformación de grupos Planteo de TP nº1 - Animación Visionado de animaciones
CLASE 2		Propuestas grupales y debate de ideas. Visionados de material de referencia
CLASE 3		Realización de proyectos Pre-entregas

CLASE 4		Realización de proyectos Pre-entregas
CLASE 5		Realización de proyectos Pre-entregas
CLASE 6	ACTIVIDAD 2	Clase de edición digital / cámara
CLASE 7		Clase de VFX (Efectos visuales)
CLASE 8		Proyecto animación Entrega / Visionado
CLASE 9	ACTIVIDAD 3	Planteo de TP nº2 – Video-clip Visionado de video-clips
CLASE 10		Propuestas grupales y debate de ideas. Visionados de material de referencia
CLASE 11		Realización de proyectos Pre-entregas
CLASE 12		Realización de proyectos Pre-entregas
CLASE 13		Realización de proyectos Pre-entregas
CLASE 14		Finalización de proyectos Entrega / Visionado
CLASE 15	ACTIVIDAD 4	Planteo de TP nº3 – Publicidad Visionado de publicidades
CLASE 16		Propuestas grupales y debate de ideas. Visionados de material de referencia
CLASE 17		Realización de proyectos Pre-entregas
CLASE 18		Realización de proyectos Pre-entregas
CLASE 19		Finalización de proyectos Entrega / Visionado
CLASE 20	ACTIVIDAD 5	Planteo de TP nº3 – Documental Visionado de documentales
CLASE 21		Propuestas grupales y debate de ideas. Visionados de material de referencia (Internet)
CLASE 22		Realización de proyectos

		Pre-entregas
CLASE 23		Realización de proyectos Pre-entregas
CLASE 24		Realización de proyectos Pre-entregas
CLASE 25		Finalización de proyectos Entrega / Visionado
CLASE 26	ACTIVIDAD 6	Proyección de toda la producción del cuatrimestre Clase abierta

Formas de evaluación

1- Modalidades:

Diagnóstico inicial para comprobar saberes previos.

La evaluación se hará durante el proceso de aprendizaje del alumno. Cada trabajo práctico se calificará con nota. Esta deberá también tener por objetivo brindar información sobre la marcha y los logros del proceso tanto para el profesor como para el alumno. Se tendrá en cuenta el desempeño en clase, el cumplimiento en tiempo y forma de las actividades propuestas.

2- Instancias:

Para el cuatrimestre se establece una calificación final de acuerdo a la escala numérica de 1 (uno) a 10 (diez). El promedio de las calificaciones parciales constituye el promedio final en el taller, el cual se aprueba con 7 (siete). Si el alumno no alcanzara la calificación aprobatoria, tendrá una instancia de recuperación. El cuatrimestre está dividido en 2 bimestres, los cuales arrojarán una nota de evaluación de acuerdo a las entregas y la nota de concepto.

* El alumno regular deberá cumplir con el 85% de la asistencia.

* El alumno deberá finalizar con un promedio de 7 (siete)

Bibliografía y demás recursos didácticos

Bibliografía:

- * Resúmenes del docente
- * Manual digital Adobe Premiere (pdf)
- * Manual digital Adobe After Effects (pdf)
- * Material didáctico fotocopiado, seleccionado para cada clase. El mismo se distribuirá según acuerdo con los alumnos
- * Cáceres Germán. “Entre dibujos, Marionetas y Pixeles”, ediciones La Crujía, Bs. As. 2004.
- * Chion, Michel. “La Audiovision”, editorial Paidós. Madrid, 1993.

Recursos didácticos:

Uso de pizarra

Proyector de video

Sistema de sonido

Notebook (docente)

Software (docente)

Cámaras fotográficas (docente y alumnos)

Cámaras de video (docente y alumnos)

Tablets / iPads (opcionales)

Elementos específicos que podrían ser proporcionados por el docente:

Trípodes, luces, steady-cam, slider-cam, pantalla chroma-key, carro de travelling.