SECRETARIA DE CULTURA CIUDADANA – SUBS. DE ARTE Y CULTURA

RED DE PRÁCTICAS ARTÍSTICAS Y CULTURALES – FORMACIÓN CULTURAL

GUIA PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA

Laboratorio o Actividad de Formación Cultural: **Laboratorio de Videodanza**

Red: **Red de DANZA** Énfasis (del proceso o lote) : **Lote 1. Laboratorio de Creación en Danza con énfasis en exploración en danza libre-experimental y creativa. Técnica : Videodanza.**

Participantes (Comuna, Barrio, etc): **20 participantes. Comuna 10, La Candelaria, Cra.50D #95**

Fecha: **Por Confirmar**, **desde Martes 25 junio o Jueves 27 de Junio hasta noviembre 15 de 2024**

Horario: **Por Confirmar Martes o Jueves 6:30 a 8:30 p.m.**

Lugar: **Casa Afro, Integración Afrodescendiente en Medellín**

Propósito del proceso: **El objetivo del laboratorio es generar una reflexión y sensibilización sobre el pensamiento y el hacer creativo de la danza para la pantalla (Videodanza), a través del reconocimiento del otro, tomando los juegos dentro de la cultura Afro Colombiana para abordar experiencias estéticas y de sensibilidad.**

Frecuencia: **Una vez a la semana**

Duración: **3 horas por sesión**

Periodo: **Desde junio 27 hasta noviembre 15 de 2024**

Estructura de Cada Sesión:

1.Explicación de las actividades del día y sus objetivos.

2.Breve recordatorio de lo realizado, reflexionado y hallado en la sesión anterior.

3.Realización de uno de los juegos de la cultura Afro Colombiana como actividad lúdica, de contextualización, reflexión y enlace.

4.Realización de la Experiencia y Experimentación del Videodanza (Contenido Temático), desde cuatro (4) etapas básicas del proceso de Exploración-Creación de la realización de Danza para la Pantalla: Desarrollo / Pre Producción / Producción y Postproducción.

5. Discusión y reflexión sobre las experiencias de la sesión.

Propósito de las jornadas:

ETAPA 1. DESARROLLO
INTRODUCCIÓN AL VIDEODANZA

Sesión uno (1) a la tres (3)

Qué es Videodanza y el movimiento para la cámara: Definición y ejemplos de Videodanza.

Referentes de Videodanza: Análisis de Videodanzas representativas.

Flipbook de movimiento: Creación de secuencias de movimiento dibujadas.

Ideario de movimiento: Desarrollo de un banco de movimientos inspirados en los juegos Afro Colombianos.

Escaleta: Planificación de la estructura narrativa de Videodanza.

Guion: Introducción a la escritura del guion detallado.

Storyboard: Visualización de las escenas/momentos clave por medio de dibujos/referentes.

Planimetría: Planificación de los planos en el espacio (movimientos corporales y cámara).

Exploraciones de movimiento (cuerpo y cámara): Exploración y Práctica de movimientos corporales y sus capturas con la cámara.

Tiempo	Momentos	Descripción de las Actividades.	Responsable y recursos
Una (1) Hora	**1. Momento para el encuentro – contextualización de la jornada y Afiliación**	• Breve presentación de la artista formadora. • Breve introducción al recorrido que se realizará en el laboratorio, reflexionado y hallado en la sesión insumos de experiencias, percepciones, imaginarios y relacionamiento particular de participantes, sus conocimientos o intuiciones frente al tema del laboratorio: *Danza para la pantalla (Videodanza), a través del reconocimiento del otro, tomando los juegos dentro de la cultura Afro Colombiana para abordar experiencias estéticas y de sensibilidad.*	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:** -Videobeam y/o TV / Monitor, computadora, amplificador de sonido. -USB con material audiovisual (Videodanzas).
Veinte (20) Minutos	**2. Recuperación de conocimientos y experiencias previas**	Realización de uno de los juegos de la cultura afro como actividad lúdica. (Juego conciliado con participantes)	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:**
Una (1) Hora	**3. Ampliación Conceptual y experiencial**	Realización de la Experiencia y Experimentación del Videodanza (Experiencia visual de escritura y movimiento)	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:** -Tablero y/o papel Kraft como tablero, marcadores. -Hojas, lápices, colores. -Cuadernillos formato Bitácora. -Cuadernillos formato Flipbook.

Diez (10) Minutos		**DESCANSO** (Breve receso)	
Quince (15) Minutos	**4. Reflexión - acción (afianzar el aprendizaje y planear la Proyección en la acción)**	Discusión y reflexión sobre las experiencias de la sesión.	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:** Cuadernillos formato Bitácora.
Quince (15) Minutos	**5. Valoración**	Análisis y reflexión del trayecto recorrido en la sesión, evidenciando la apropiación de los conceptos abordados.	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:** Cuadernillos formato Bitácora.

Propósito de las jornadas:

ETAPA 2. PRE-PRODUCCIÓN
EXPLORACIONES, COREOGRAFÍA CORPORAL Y CÁMARA

Sesión cuatro (4) a la diez (10)

Exploraciones y Coreografía Corporal: Desarrollo de coreografías inspiradas en juegos Afro Colombianos.

Exploraciones y Coreografía de la Cámara: Movimientos de cámara que complementen la coreografía corporal.

Fijación entre sonido, cámara y movimiento: Ensayos para sincronizar sonido, cámara y movimientos.

Desglose de guion: Identificación de los elementos necesarios para cada escena/momento.

Plan de rodaje: Organización del cronograma de rodaje/grabación.

Scouting: Selección y análisis de locaciones.

Propuesta Arte y Vestuario: Diseño de arte y vestuario acorde con la temática.

Tiempo	Momentos	Descripción de las Actividades.	Responsable y recursos
Una (1) Hora	**1. Momento para el encuentro – contextualización de la jornada y Afiliación**	• Breve recordatorio de lo realizado, reflexionado y hallado en la sesión anterior. • Breve introducción a la coreografía para y con la cámara, desglose y plan de rodaje, esto atravesado por el tema del laboratorio: *Danza para la pantalla (Videodanza), a través del reconocimiento del otro, tomando los juegos dentro de la cultura Afro Colombiana para abordar experiencias estéticas y de sensibilidad.*	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:** Videobeam y/o TV / Monitor, computadora, amplificador de sonido. USB con material audiovisual (Videodanzas). **+** efectos sonoros
Veinte (20) Minutos	**2. Recuperación de conocimientos y experiencias previas**	Realización de uno de los juegos de la cultura afro como actividad lúdica. (Juego conciliado con participantes)	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:**
Una (1) Hora	**3. Ampliación Conceptual y experiencial**	Realización de la Experiencia y Experimentación del Videodanza (Experiencia sonora, visual de escritura y movimiento)	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:** -Tablero y/o papel Kraft como tablero, marcadores. -Hojas, lápices, colores. -Cuadernillos formato Bitácora. -Cámara celular y/o profesional
Diez (10) Minutos		**DESCANSO** (Breve receso)	

Quince (15) Minutos	**4. Reflexión - acción (afianzar el aprendizaje y planear la Proyección en la acción)**	Discusión y reflexión sobre las experiencias de la sesión.	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:** Cuadernillos formato Bitácora.
Quince (15) Minutos	**5. Valoración**	Análisis y reflexión del trayecto recorrido en la sesión, evidenciando la apropiación de los conceptos abordados.	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:** Cuadernillos formato Bitácora.

ETAPA 3. PRODUCCIÓN
RODAJE DEL VIDEODANZA

Sesión once (11) a la trece (13)

Rodaje / Grabación de las escenas (momentos) planificados en el plan de rodaje

Tiempo	Momentos	Descripción de las Actividades.	Responsable y recursos
Una (1) Hora	**1. Momento para el encuentro – contextualización de la jornada y Afiliación**	• Breve recordatorio de lo realizado, reflexionado y hallado en la sesión anterior. • Breve introducción a las dinámicas de un rodaje/grabación de una danza para la pantalla, esto atravesado por el tema del laboratorio: *Danza para la pantalla (Videodanza), a través del reconocimiento del otro, tomando los juegos dentro de la cultura Afro Colombiana para abordar experiencias estéticas y de sensibilidad.*	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:** -Videobeam y/o TV / Monitor, computadora, amplificador de sonido. -USB con material audiovisual.

Veinte (20) Minutos	**2. Recuperación de conocimientos y experiencias previas**	Realización de uno de los juegos de la cultura afro como actividad lúdica. (Juego conciliado con participantes)	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:**
Una (1) Hora	**3. Ampliación Conceptual y experiencial**	Realización de la Experiencia y Experimentación del Videodanza (Experiencia audio/visual de escritura y movimiento) **Rodaje/Grabación**	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:** -Tablero y/o papel Kraft como tablero, marcadores. -Hojas, lápices, colores. -Cuadernillos formato Bitácora. -Cámara celular y/o profesional -Disco Duro -Claqueta. -Grabadora de sonido.
Diez (10) Minutos		**DESCANSO** (Breve receso)	
Quince (15) Minutos	**4. Reflexión - acción (afianzar el aprendizaje y planear la Proyección en la acción)**	Discusión y reflexión sobre las experiencias de la sesión.	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:** Cuadernillos formato Bitácora.
Quince (15) Minutos	**5. Valoración**	Análisis y reflexión del trayecto recorrido en la sesión, evidenciando la apropiación de los conceptos abordados.	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:** Cuadernillos formato Bitácora.

ETAPA 4. POSTPRODUCCIÓN
EDICIÓN VISUAL Y SONORA DEL VIDEODANZA

Sesión catorce (14) a la dieciséis (16)

Montaje/edición de video y sonido para finalizar el Videodanza

Tiempo	Momentos	Descripción de las Actividades.	Responsable y recursos
Una (1) Hora	**1. Momento para el encuentro – contextualización de la jornada y Afiliación**	• Breve recordatorio de lo realizado, reflexionado y hallado en la sesión anterior. • Breve introducción a la edición de una danza para la pantalla, esto atravesado por el tema del laboratorio: *Danza para la pantalla (Videodanza), a través del reconocimiento del otro, tomando los juegos dentro de la cultura Afro Colombiana para abordar experiencias estéticas y de sensibilidad.*	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:** -Videobeam y/o TV / Monitor, computadora, amplificador de sonido. -USB con material audiovisual. -Disco Duro
Veinte (20) Minutos	**2. Recuperación de conocimientos y experiencias previas**	Realización de uno de los juegos de la cultura afro como actividad lúdica. (Juego conciliado con participantes)	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:**
Una (1) Hora	**3. Ampliación Conceptual y experiencial**	Realización de la Experiencia y Experimentación del Videodanza (Experiencia audio/visual de montaje/edición del movimiento para la pantalla) **Montaje/Edición**	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:** -Cuadernillos formato Bitácora.
Diez (10) Minutos		**DESCANSO** (Breve receso)	

Quince (15) Minutos	**4. Reflexión - acción (afianzar el aprendizaje y planear la Proyección en la acción)**	Discusión y reflexión sobre las experiencias de la sesión.	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:** Cuadernillos formato Bitácora.
Quince (15) Minutos	**5. Valoración**	Análisis y reflexión del trayecto recorrido en la sesión, evidenciando la apropiación de los conceptos abordados.	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:** Cuadernillos formato Bitácora.

Conclusión:

Este laboratorio busca no solo enseñar las técnicas de Videodanza, sino también promover la sensibilización y el reconocimiento del otro a través del arte y la cultura Afro Colombiana. La creación final del Videodanza será un reflejo del aprendizaje y las experiencias compartidas durante el proceso.

Elaborado por:

Nadine Holguín Urrego

Nadine Holguín Urrego
Artista Formadora