Alcaldía de Medellín
Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

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 80, San Antonio de Prado**

Fecha: **Por Confirmar, desde _____ hasta noviembre 15 de 2024**

Horario: **Por Confirmar _____ 6:30 a 8:30 p.m.**

Lugar: **Por Confirmar**

Propósito del proceso: **El objetivo del laboratorio es fomentar la reflexión y sensibilización sobre el pensamiento y la práctica creativa de la danza para la pantalla (Videodanza). Utilizando como punto de partida los juegos tradicionales de la cultura colombiana, especialmente de Antioquia, se busca promover el reconocimiento del otro y desarrollar experiencias estéticas y de sensibilidad significativas.**

Frecuencia: **Una vez a la semana**

Duración: **3 horas por sesión**

Periodo: **Desde _____ 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 tradicionales de la cultura colombiana, especialmente de Antioquia 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 tradicionales de la cultura colombiana, especialmente de Antioquia.

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 tradicionales de la cultura colombiana, especialmente de Antioquia 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 tradicionales de la cultura colombiana, especialmente de Antioquia 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 tradicionales de la cultura colombiana, especialmente de Antioquia.

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 tradicionales de la cultura colombiana, especialmente de Antioquia 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 tradicionales de la cultura colombiana, especialmente de Antioquia 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,	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego **Materiales:**

		esto atravesado por el tema del laboratorio: *Danza para la pantalla (Videodanza), a través del reconocimiento del otro, tomando los juegos tradicionales de la cultura colombiana, especialmente de Antioquia para abordar experiencias estéticas y de sensibilidad.*	-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 tradicionales de la cultura colombiana, especialmente de Antioquia 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 tradicionales de la cultura colombiana, especialmente de Antioquia 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 tradicionales de la cultura colombiana, especialmente de Antioquia 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	**Responsable:** Nadine Holguín Urrego

		(Experiencia audio/visual de montaje/edición del movimiento para la pantalla) **Montaje/Edición**	**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 tomando los juegos tradicionales de la cultura colombiana, especialmente de Antioquia. 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