Animáte a experimentar

Veroni-K



**Nombre del proyecto**

“Animáte a experimentar”

**Resumen**

 **“Animáte a experimentar”** es una propuesta que apuesta por una ***metodología basada en la creatividad aplicada***, y que ***implica la participación de todas las áreas del conocimiento***; cuyo ***objetivo general*** consiste en ***fomentar*** en la comunidad la ***imaginación*** y la ***iniciativa emprendedora***.

**Fundamentación**

"*El mundo real tiene sus límites; el mundo de la imaginación no tiene fronteras".*

Jean-Jacques Rousseau

Esta Propuesta, mediante el aprendizaje de la realización de mensajes audiovisuales, tiene como **principal objetivo** que *los participantes* ***adquieran nuevos conocimientos de métodos artísticos que les sirvan como modo de expresión de sus ideas -sus proyectos-; integrando tanto actividades plásticas como procesos narrativos, con la idea de crear una animación audiovisual sugerente*.**

El Proyecto **“Animáte a experimentar”**, está pensado para adoptar la **modalidad de taller**, mediante el que se entregarán las herramientas tecnológicas, plásticas y cinematográficas necesarias para poder abordar el “mundo de la animación experimental”, utilizando la técnica del Stop-motion o cuadro a cuadro, para finalmente terminar realizando ejercicios con un mensaje crítico, innovador y sugerente, cuya idea surja de un material concreto seleccionado por el sujeto de aprendizaje.

**Destinatarios:**

La propuesta va dirigida a quienes tengan interés por el desarrollo de mensajes audiovisuales (publicidad, cortos, mensajes de contenido educativo, etc.) con características experimentales.

**Responsables del proyecto:**

Escaad, Escuela de Animación y Artes digitales.

Fundación Mendoza Crear

**Equipo de capacitación:**

-Verónica A. Aguirre

**Objetivos generales**

* El presente proyecto se propone ofrecer herramientas conceptuales, operacionales y actitudinales a los cursantes, que les permitan el desarrollo de la creatividad aplicada incorporando la tecnología, fomentando la cultura creadora-emprendedora logrando construir mensajes audiovisuales con actitud crítica.
* Generar propuestas para lograr respuestas diversas ante conflictos complejos que requieren soluciones rápidas y creativas, propias del momento en que vivimos donde los avances científicos y tecnológicos se desarrollan a un ritmo cada vez mas acelerado.
* Desarrollar la creatividad e imaginación a partir de un entorno tecnológico que permite integrar todas las áreas del conocimiento.

**Objetivos específicos**

* Fomentar el desarrollo de la creatividad y la curiosidad para explorar de forma lúdica materiales y técnicas diversas para la realización de cortos de animación con características experimentales.
* Incorporar habilidades propias del lenguaje digital, para poder trabajar con la información y facilitar la creación de mensajes audiovisuales.
* Realizar o producir mensajes audio-visuales a partir de la utilización de diversas técnicas de animación y aplicando los códigos propios de este lenguaje.

**Contenidos**

**Contenidos conceptuales**

**Módulo 1**

 Bases de la Animación

Estilos de animación: pose a pose y para adelante

Principio de la curva

Timing

Intercalado

 Técnicas de animación Stop-Motion

 Cut-out

 Plastilina

 Pixelación

**Módulo 2**

 Técnicas de animación Stop-Motion aplicadas

Cut-out

Plastilina

Pixelación

 Proceso creativo

 Idea a partir de un objeto o material

**Contenidos procedimentales**

**Módulo 1** (8hs reloj – 2 días, 4hs cada uno)

Descripción de las diferentes técnicas de Stop-Motion: pixelación, plastilina y cut-out. Similitudes y diferencias con otras técnicas de animación. Ejemplos de las técnicas.

Explicación teórica del profesor de los conceptos básicos para animación, principio de la curva, timing e intercalado y muestra de ejemplos para clarificar los conceptos.

Realización de ejercicios básicos aplicando los contenidos conceptuales.

Debate sobre las posibilidades de creación con materiales no convencionales y el contenido conceptual que tiene el objeto en sí.

Realizar grupos de no más de 5 personas para realizar las actividades.

Pedido de materiales que sea de interés de cada alumno o del grupo y búsqueda de referencias sobre trabajos realizados con ese material.

**Módulo 2** (8hs reloj – 2 días, 4hs cada uno)

Visualización y debate sobre ejemplos motivadores de uso de las técnicas de Stop Motion.

Selección grupal de materiales según las inquietudes y a partir de lo que el material en sí sugiere, piensan la idea a desarrollar.

Realización de ejercicios grupales y del corto con diferentes técnicas de Stop-Motion: pixelación, plastilina y cut-out.

Cierre del taller. Reflexión y evaluación.

**Contenidos actitudinales**

Interés por la animación y la creación de mensajes audiovisuales aprovechando las herramientas que tenemos al alcance (PC, teléfonos móviles, escáneres, maquinas fotográficas, cámaras web, cámaras de video, etc.)

Predisposición para el trabajo en equipo y colaborativo en pos de la resolución creativa de una idea propuesta.

**Evaluación**

Instancia presencial:

La evaluación será de proceso y resultado.

Durante el proceso de trabajo se tendrá en cuenta la exploración lúdica con diferentes materiales y la actitud positiva frente al trabajo colaborativo para la realización de un mensaje audiovisual, aplicando los elementos propios de este lenguaje.