

OBRADOIRO AUDIOVISUAL - CONCELLO DE RIBEIRA

O obradoiro está organizado en 6 xornadas que poden ser ampliáveis. Está pensado para que o alumnado poida asistir a xornadas de xeito independente sen que se perdan nada se non poden asistir a algunha das sesións.

• XORNADA 1: 28 de Xuño

Obxectivo: introdución xeral do mundo audiovisual e creación de dinámicas grupais.

Actividades:

- Presentación creativa en vídeo: cada participante gravará un breve vídeo de presentación para presentarse ao resto da clase.
- Que é a linguaxe audiovisual? : Charla con exemplos de filmes e series. Aprenderemos os diferentes tipos de planos, músicas, sons, montaxes, etc.
- Xogo: Proxectaremos imaxes sen contexto e sen son e intentaremos averiguar que emoción se intenta transmitir en pantalla. Despois compararemos coa versión con audio.
- Reto: Gravaremos escenas de máximo 1 min na que utilicemos dous tipos de plano e recursos expresivos coa música.

• XORNADA 2: 5 de Xullo

Obxectivo: Aprender a construír unha historia audiovisual breve.

Actividades:

- Da anécdota ao guión: imos dividir á xente en grupos. Terán que poñer historias propias ou anécdotas en común, escoller unha e convertila nun guión para un pequeno sketch.
- Como se estrutura un guión?: Imos explicar a estrutura básica dun guión de cine.
- Reto: Imos realizar unha tarefa práctica. A través de dados ou cartas, o alumnado terá que escribir unha historia por grupos seguindo a estrutura dun guión audiovisual. En base a iso crearán un plan de rodaxe para levala a cabo.

• **XORNADA 3: 12 de Xullo**

Obxectivo: Coñecemos o mundo sonoro e a creación de efectos de sala.

Actividades:

- Que é o foley e os efectos sonoros?: Comezamos coñecendo exemplos de creación de efectos sonoros e como se usan en radio, ficción sonoras e no cinema.

- Escoita activa: imos realizar un exercicio para abrir as orellas. Escoitaremos unha paisaxe sonora e intentaremos identificar os elementos que sonan. Tamén escoitaremos efectos de son realizados en sala e teremos que intentar averiguar a que sonan e con que os puideron realizar.

- Gravación de foley: imos escoller unha escena para representar por grupos. Cada grupo analizará a súa escena e valorará que sons son necesarios gravar para completar a banda sonora do fragmento escollido. Despois desa análise, nos poremos mans á obra e gravaremos os efectos sonoros necesarios.

• **XORNADA 4: 19 de Xullo**

Obxectivo: coñecer a radio, os roles a desempeñar nun estudo e como facer un programa.

Actividades:

- Que escoitamos na radio?: veremos exemplos de contidos que se programan na radio e coñeceremos o mundo do podcasting.

- Xogo: coñeceremos a importancia da voz na radio. Probaremos a seleccionar personaxes e a poñer as voces que cremos que terían eses personaxes en diferentes historias.

- Que programa queremos facer?: agora que coñecemos os diferentes tipos de programas, nos dividimos por grupos e escolleremos que programa queremos facer. Escribiremos un guion, gravaremos todo o necesario de programa (publicidade, musica, entrevistas). Gravaremos un programa de radio.

- Edición: iniciáremos no mundo da edición dun programa de radio sinxelo con ferramentas gratuitas.

****** Nesta xornada prepararemos un programa de radio que teña que ver co encontro de embarcacións e a Festa da Dorna.

• **XORNADA 5: 26 de Xullo**

Obxectivos: nesta xornada faremos un programa de TV.

Actividades:

- Como pensamos na imaxe?: analizaremos as diferenzas entre crear un programa só sonoro a facelo tamén con imaxe. Buscaremos exemplos de programas da TV e analizaremos os seus elementos.

- Quen é quen?: sabendo os roles dentro dunha produción de TV, faremos pequenas peza intercambiando cámara, reporteiro e director. Xogaremos a cambiarnos os papeis intentando que todos poidan facer un dos roles.

- Escribimos o noso programa: cada grupo escribirá e organizará unha parte do programa que imos facer. Haberá entrevistas, reporteiros de rúas, novas que dar e mesmo teremos unha sección do tempo.

******Depende do que gravemos nas xornadas anteriores, quizais dediquemos esta xornada á edición das pezas anteriores para que poidan ser publicadas polo concello e pola Festa da Dorna ou o Encontro de Embarcacións.

• **XORNADA 6**

Obxectivos: coñecer ferramentas online gratuitas como CANVA para editar pequenos clips de vídeos e crear carteis e materiais promocionais para as pezas audiovisuais.

Actividades:

- Que é CANVA?: coñecemos a web de CANVA e nos familiarizamos co seu contido e coas posibilidades que nos ofrece. Faremos un par de probas de imaxe e vídeo para ver como funciona.

- Xogo aleatorio: usando dados ou cartas, imos inventar unha historia e teremos que crear o cartel promocional dun filme.

- Cartel libre: o alumnado pode escoller facer unha imaxe, un documento ou un vídeo con elementos de CANVA para promocionar unhas clases, un programa, unha curta ou facer unha invitación a unha festa.

******Esta xornada está programada a maiores. Seguramente nas anteriores apliquemos algún aprendizaxe desta xornada para crear as cabeceiras dos programas e os carteis das pezas que fagamos.