

PROGRAMA

DE LA IDEA AL PROYECTO

Profesora: Salomé Bejarano

Taller teórico-práctico destinado a jóvenes artistas estudiantes y a toda persona interesada en empezar o que ya tenga en proceso algún proyecto artístico/ cultural. No se necesita experiencia previa.

Objetivos

Introducir a los estudiantes en la actividad de la gestión cultural. Que puedan expresar sus ideas y animarse a escribirlas, que sean coherentes para poder compartirlas colectivamente, para poder llevarlas a la práctica y que sean sostenibles en el tiempo.

Marco teórico

¿Qué hace un gestor cultural?

Los gestores culturales desarrollan proyectos que influyen en distintos campos sociales de manera transversal, tanto desde lo material como desde lo simbólico. Esto implica poder analizar adecuadamente las situaciones y los contextos, en equilibrio con conocimientos técnicos y estratégicos a partir de los cuales acceder al desarrollo de proyectos socio-culturales viables.

Teóricamente Trabajaremos de manera introductoria abordando y aportando herramientas útiles para encarar la elaboración de un proyecto, ordenar y adecuar la información, poder sintetizar y transmitir la idea para que sea entendible, coherente y atractiva para ustedes mismos y para quien la escuche/reciba. Poder analizar adecuadamente las situaciones y los contextos, y tener las estrategias y planificación necesarias para que el proyecto sea viable.

Desde la práctica trabajaremos con dinámicas grupales bajo el concepto de "equipo creativo" y plantearemos conflictos y situaciones hipotéticas (o reales en caso de tener proyectos en marcha) para ser resueltos con todo el grupo. A modo de estudio de caso analizaremos experiencias propias y de otros grupos artístico-culturales en distintas áreas (Danza-Teatro-Música-Visuales-Nuevas tecnologías, etc.) según el perfil e intereses de lxs participantes.

Descripción contenidos clase por clase

Clase 1

-La idea: Marcos de referencia: Análisis del contexto socio histórico que encuadra nuestra idea (coherencia). Generar una necesidad El punto de partida y a dónde queremos llegar.
-Gestión de formularios on-line.

Clase 2

-La Estrategia. Formulación del proyecto Elaboración de nuestra propuesta. Armado y desarrollo. El contenido: Con qué recursos contamos, que podemos conseguir, que nos falta. Análisis F.O.D.A.

Clase 3

Comunicación: comunicar mi idea, formal e informalmente. Relación con la comunidad. Valor agregado en la información (adecuación según públicos y destinatarios)

Experiencias de Trabajo en Red -Equipo de trabajo y división de roles.

Clase 4

El proyecto en acción

- » Convocatorias, Becas, Concursos, Residencias. Prácticas
- » Experiencias de Trabajo en Red - Equipo de trabajo y división de roles. Financiamiento colectivo, recursos Públicos y privados. Experiencias de gestión y organización colectiva

*Cada clase será guiada por un power point realizado por la docente y tendrá hacia el final un espacio de conversatorio y trabajo grupal sobre ideas en marcha y propuestas de los/ las estudiantes para plantear y tratar de resolver colectivamente.

Bibliografía y material de consulta

- » <http://recursosculturales.com/>
- » -Barbero, M. J. (2003), Cultura Popular y Comunicación de Masas. Página web de la Universidad de Buenos Aires: <http://catedras.fsoc.uba.ar/rubinich/abarbe.html>
- » -García Canclini, N. (1995), Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad. Paidós. Barcelona.
- » -García Canclini, N. (2009) Ni folklórico ni masivo, Qué es lo popular?
http://www.perio.unlp.edu.ar/expotesis/doc/doc_recomen/Garcia_Canclini_Ni_folckorico_ni_masivo_que_es_lo_popular.pdf

**Bibliografía sugerida a parte del power point y carpetas de proyectos artísticos realizados, a disposición*