UNIVERSIDAD DEL CINE

El camino del productor: socios, fondos y festivales

Por Paula Zyngierman

Objetivos:

Proponemos un curso de formación general para Directores, Guionistas o Productores que estén trabajando un proyecto audiovisual y requieran el armado de una Carpeta completa y competitiva que lo transmita eficiente y creativamente. La meta será la aplicación a un Espacio de Financiación, Concurso, Laboratorio, Mercado y/o instancias de WIP, Pitch o encuentros One tu One con Inversionistas o Plataformas. La búsqueda de Socios, Coproductores, Financistas o Asociados será parte de la estrategia. Pero todo comienza con una Carpeta de Proyecto y la participación en Espacios de visibilización y legitimación.

Los participantes deben contar con una breve reseña de su proyecto y el objetivo final que imaginan para el mismo. Esto ayudará a la Docente a orientar la búsqueda referencias y ejemplos que se compartirán durante el Curso.

Pueden participar Directores, Guionistas, Técnicos y/o Productores, pero el Curso se orienta a las tareas del Productor como encargado inicial de las instancias legales, contables y administrativas, además de la supervisión creativas y el trazado de una ruta asertiva. Se profundizará en el ROL DEL PRODUCTOR y los conocimientos básicos requeridos para asumirlo en todas las etapas del proyecto, siendo la búsqueda de Socios una de las tareas del Productor.

En el actual contexto de alta competitividad y excesivos proyectos que compiten en los espacios de selección y financiación, resulta imprescindible capacitarse para realizar una buena comunicación que llame la atención de los evaluadores o “decisión-makers”. Esto es: una correcta Carpeta o Dossier, con imágenes, diseño y comunicación visual que logre ese objetivo. Esta Carpeta

tambien será usada para la búsqueda de alianzas estratégicas que surjan de estas aplicaciones.

De los muchos proyectos que inician su camino, no todos concretan, y las Carpetas/Dossiers resultan definitorias para los avances posteriores, para destacarse y darse a conocer. Una excelente carpeta con una clara comunicación del proyecto, es el punto de partida para aspirar a un recorrido exitoso. Y conocer las reglas básicas del trabajo del Productor es otra condición indispensable para establecer alianzas y presentarnos en los mercados.

El propósito del Curso es enriquecer los proyectos para que ofrezcan mayores posibilidades de ingresar a la industria del audiovisual y de diseñar correctamente la estrategia correspondiente a cada uno de ellos. Pero sobre todo, poder comunicarla exitosamente.

Requisitos para los participantes:

Tener un Proyecto Audiovisual (Cortometraje, Largometraje de Ficción o Documental, Serie, Contenido Vertical, Video Minuto o nuevos formatos audiovisuales) en Desarrollo, Producción o Post-Producción.

PROGRAMA:
CLASE 1:

. Breve presentación de los asistentes y sus proyectos. Se solicitará a los alumnos que identifique sus intereses particulares y las características definitorias de sus Proyectos.

. identificación de necesidades y deseos de los participantes. Diagnóstico de los Proyectos

. Breve Recuento de Fondos, Foros, Encuentros, Talleres, Laboratorios para las primeras aplicaciones. Requisitos básicos para una aplicación. Concursos INCAA. Concursos regionales. Concursos internacionales.

CLASES 2 y 3:

. Primera muestra de Carpetas Ganadoras y Perdedoras de competencias nacionales e internacionales.

. el One Page: paso previo de la Carpeta.

. El Pitching. Elementos definitorios y excluyentes.

. Los materiales de una Carpeta: El Tagline / el Storyline / La Síntesis / la Motivación / el Material de Imagen / El Pitch / el Teaser – Mood Teaser – Pitch Deck – otros materiales audiovisuales que pueden (y deben) integrar la Carpeta de presentación de un Proyecto.

. El Presupuesto / el Plan Económico. Como estimarlos y como comunicarlos en las Carpetas

. Nociones legales / Cesiones / Autorizaciones / Documentación / Coproducción nacional e internacional. Conocimientos básicos para un Productor que busca Socios o Aliados estratégicos.

CLASE 4:

. Los participantes deben presentar UNA primera Carpeta de Proyecto en base a lo aprendido en clases previas. Se trabaja con los materiales de los Participantes.

. Se comparten ejemplos de Carpetas ganadoras de diversos concursos, en sus diferentes etapas.

. ESTUDIO DE CASO: Como conseguí coproductor y gané un Fondo Internacional con mi primera carpeta

CLASES 5 y 6:

. Los modelos tradicionales de financiación. Los nuevos sistemas. ¿Como llegar a las Plataformas? ¿Como seleccionan que proyectos van a apoyar? ¿Como y donde ocurre esta selección?

. Importancia del Diseño visual.

. Visualización de ejemplos de aplicaciones ganadoras y presentación de proyectos ya realizados. Ejemplos exitosos y ejemplos no realizados.

CLASE 7:

. ¿Que lee un jurado? ¿a qué elementos le presta atención? ¿Que valora?

. Elementos fundamentales a considerar para una carpeta de presentación, aplicado a los casos de los participantes.

. Festivales / Mercados / Muestras / Labs / Work in Progress (WIPs) / el Pitch, nuevamente.

. Nueva instancia de presentación de las Carpetas actualizadas con propuestas reales de aplicación a Espacios de Financiación, Labs, Wips o Festivales concretos.

CLASE 8:

. presentación final de las Carpetas + Pitch oral de cada proyecto con audiencia (se invitará a un "decision maker" a definir para recibir una evaluación profesional de los proyectos pitcheados)

. intercambio de ideas, se responden dudas y consultas. Se planifica la ruta de cada proyecto!

Dinámica y recursos didácticos:

El curso repasa las necesidades elementales de una carpeta que pueda ser competitiva y completa al momento de realizar una aplicación para la búsqueda de nivelación y/o financiación de un proyecto audiovisual. Al mismo tiempo, confronta al alumno con la forma actual de comunicar un proyecto a lectores, jurados, capacitadores y evaluadores, con la intención de fortalecer las presentaciones en todas sus etapas, y permitir que ese proyecto avance, y que no desaparezca en la infinidad de proyectos que jamás logran producirse.

Se trabajará con materiales de proyectos propios como ajenos, para ejemplificar y analizar los temas expuestos de manera gráfica y clara. Se analizarán proyectos ganadores de diversas aplicaciones, tanto nacionales e internacionales y también proyectos fallidos, de modo de ilustrar los caminos posibles por los que un Alumno deberá transitar.