2023

CURSO DE DESARROLLO DE PROYECTO CINEMATOGRÁFICO

PROGRAMA

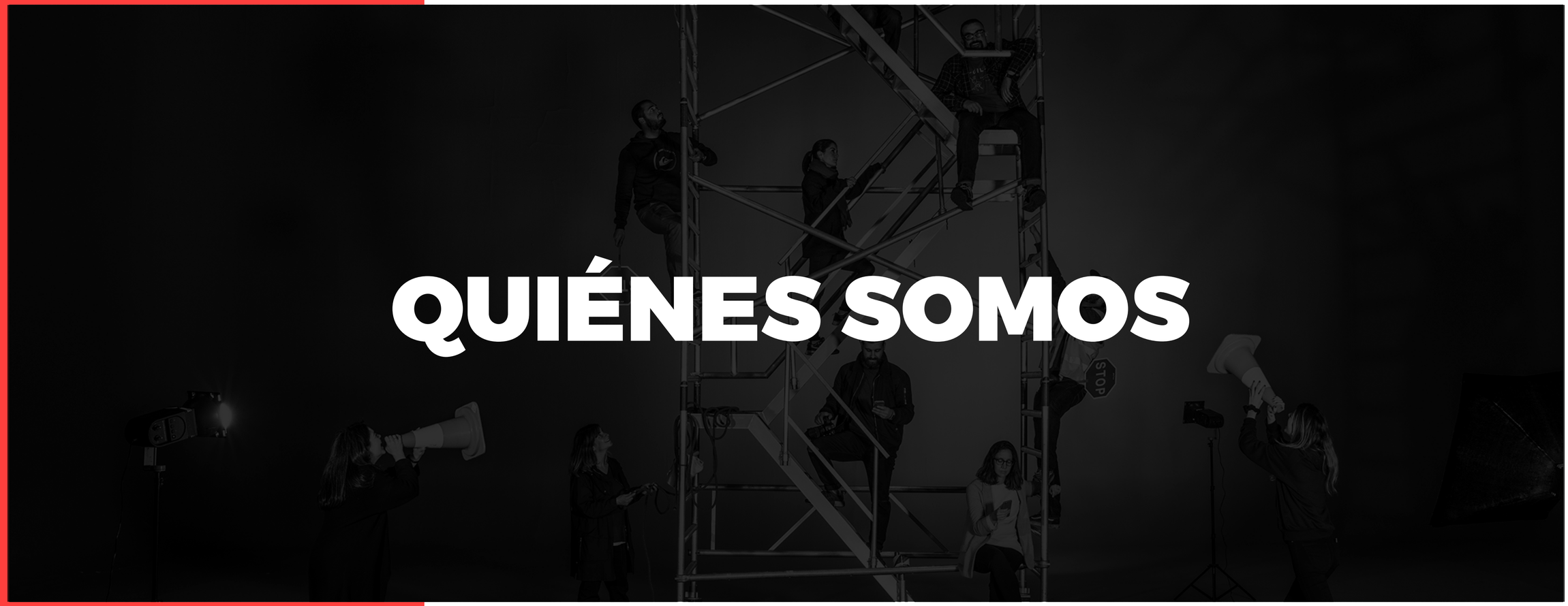
HAZ REALIDAD TU PROYECTO. APRENDE EL FUNCIONAMIENTO DE LA INDUSTRIA: MERCADOS, BÚSQUEDA DE FINANCIACIÓN Y VENTA.

Smiz & Pixel

MAKKERS SCHOOL

www.makkers-school.com

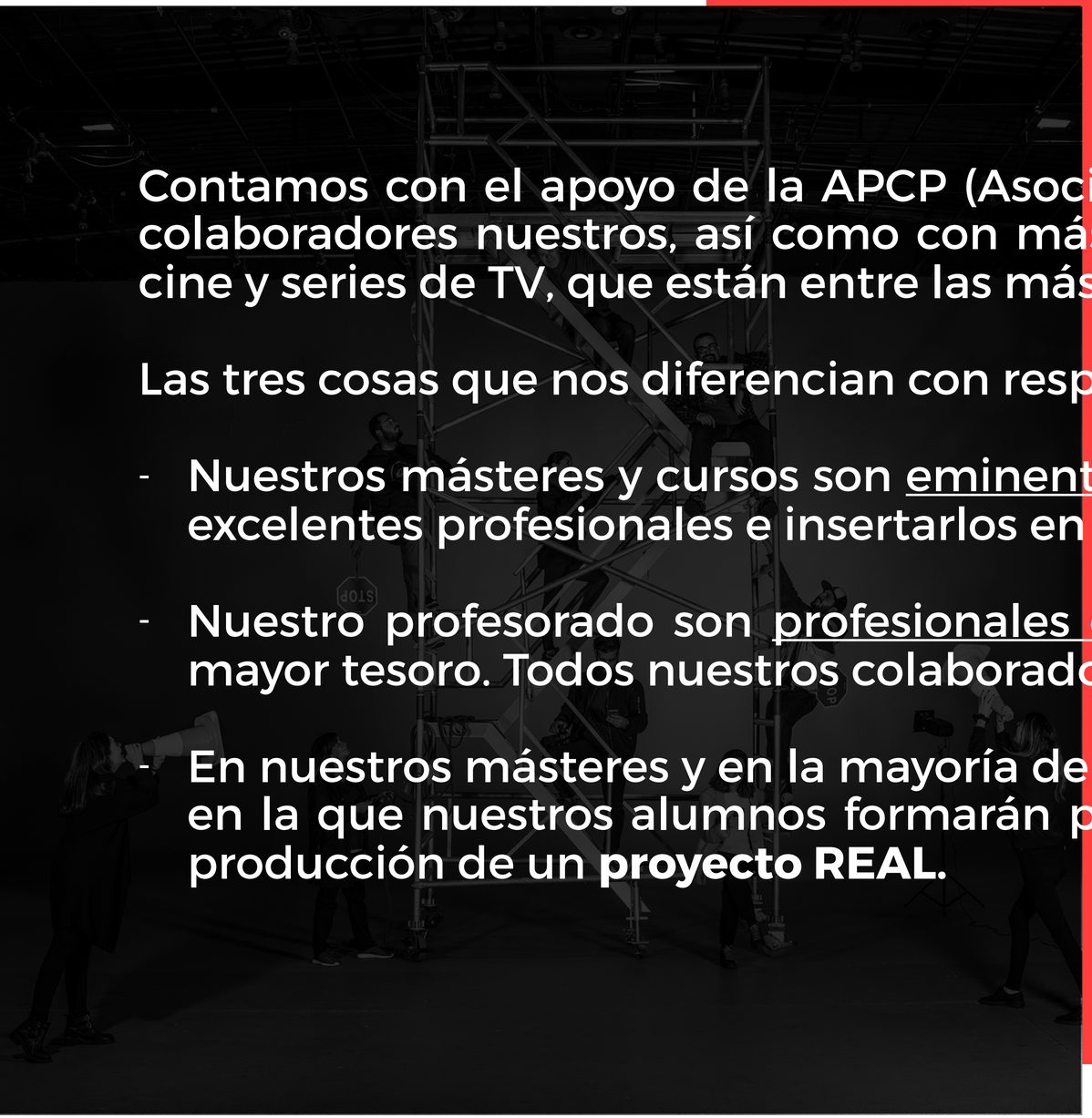
QUIÉNES SOMOS



MAKKERS es una escuela audiovisual creada en 2017 en Madrid, en la que se imparte un Máster en Producción y Dirección de de Cine Publicitario (siendo la única escuela en España que imparte un máster de esta naturaleza), y otro máster en Producción y Dirección de Cine y Series de TV. Además de estos dos másteres, también se imparten otros cursos más reducidos, como los de Controller de Producción; Creación, Realización y Producción de Videoclips; Story Boards e Ilustración para Cine y Publicidad; Desarrollo de Proyectos Cinematográficos, o este de Sostenibilidad en Rodajes,

Los tres socios fundadores son **Nick Igea** (que lleva 20 años trabajando como Jefe de Producción en campañas publicitarias), **Pablo Herraiz** (Productor de Álgebra, productora publicitaria perteneciente a Twenty-Four-Seven, una de las más grandes a nivel europeo), y **Javier Chinchilla**, uno de los más prestigiosos Ayudantes de Dirección de España, que ha trabajado a las órdenes de Steven Spielberg, Ridley Scott o Milos Forman.

Se suma al equipo de **MAKKERS** **Anna Cassina** como coordinadora del Máster en Producción y Dirección de Cine y Series de TV, prestigiosa Directora de Producción en nuestro país y responsable del departamento de Produccion para ficción de Amazon España en la actualidad.



Contamos con el apoyo de la APCP (Asociación de Productoras de Cine Publicitario) como colaboradores nuestros, así como con más de 50 productoras, tanto publicitarias como de cine y series de TV, que están entre las más punteras de nuestro país.

Las tres cosas que nos diferencian con respecto a otras escuelas audiovisuales son:

- Nuestros másteres y cursos son eminentemente prácticos. Nuestra labor es la de formar a excelentes profesionales e insertarlos en el mundo laboral.

- Nuestro profesorado son profesionales en activo y de primer nivel. Sin duda es nuestro mayor tesoro. Todos nuestros colaboradores docentes son los mejores en su cargo.

- En nuestros másteres y en la mayoría de nuestros cursos siempre existe una parte práctica en la que nuestros alumnos formarán parte del equipo profesional que llevará a cabo la producción de un **proyecto REAL.**

NUESTRA FILOSOFÍA

En **MAKKERS** entendemos nuestra profesión (la de producción y dirección, así como también las demás que hay dentro de un equipo de rodaje profesional) como un oficio. Nos centramos en desarrollar la parte más práctica de la misma, ofreciendo a nuestros estudiantes todas las **herramientas necesarias de cara a la inserción en el mercado laboral**, preparándolos a conciencia e incorporándolos luego en equipos profesionales de primer nivel.

A su vez, nuestra intención es la de inculcar el amor por nuestro oficio y establecer desde el inicio un protocolo de trabajo en el que se priorice la autoexigencia, el cuidado por cada uno de los detalles y el trabajar desde el amor por nuestra profesión.

Queremos que los estudiantes formados por nosotros sean distinguidos por **el sello de MAKKERS, un sello de calidad** que hará que se diferencien de otros profesionales por la formación recibida de los mejores profesionales desde lo expuesto anteriormente.

A su vez, queremos ser también un referente como formadores dentro del sector audiovisual, realizando **cursos acordes a las necesidades de mercado** originadas por un gran volumen de trabajo y la falta de personas capacitadas para desempeñar ciertos cargos (contables de producción, eco-managers, etc.)

LA COORDINACIÓN DEL CURSO

SMIZ & PÍXEL

Procediendo de la producción de cine, la docencia y la investigación, esta productora independiente madrileña entiende la imagen como herramienta para la transformación colectiva. Se centra en temas contemporáneos combinando rigor, emoción y una visión política: arte, cultura, investigación periodística y sociedad siempre desde la perspectiva de género. Han producido en países como Marruecos, Alemania o México, y sus trabajos se han emitido en televisiones como TVE, Movistar+, ETB o SBS Australiana. Han contado con el apoyo de instituciones como el ICAA, Ibermedia, Junta de Extremadura o la Comunidad de Madrid. Su último largometraje, “La vida era eso” ha obtenido nominaciones en los premios Goya, los premios Feroz (obteniendo un premio) y los premios Forqué, entre otros.

www.smizandpixel.com

EL POR QUÉ DE ESTE CURSO

La industria cinematográfica ha sufrido muchos cambios en los últimos años, generando todo un_sector alrededor del desarrollo de proyectos y la búsqueda de nuevos talentos: convocatorias, ayudas públicas, workshops, laboratorios o concursos de pitchings divididos por géneros y estilos. Conocer este universo te ayudará a mejorar tu idea, darle forma a tu proyecto y ponerte en contacto con los distintos agentes del sector. Saber cómo funciona este mercado, qué tipo de proyectos se buscan, cómo retocar el tuyo y darlo a conocer, son preguntas que este curso conseguirá responder conociendo las tendencias de los distintos mercados para integrarlas ya desde la creatividad del proyecto y desarrollar una identidad artística propia.

Apenas hay formación exclusivamente orientada a este campo del desarrollo de proyectos audiovisuales y los futuros directores o productores no saben por dónde empezar. Este curso establece un puente entre creatividad y mercado de la mano de profesionales que acaban de pasar por esos procesos.

La unión de Makkers School y Smiz&Pixel hace que la formación nivel práctico y teórico sea de primer nivel y de la mano de los mismos profesionales que día a día se enfrentan a los problemas y peculiaridades de la creación, desarrollo y venta de un proyecto cinematográfico.

A QUIÉN VA DIRIGIDO EL CURSO

A futuros directores y productores. Este curso les aportará las claves de cómo se desarrolla un proyecto cinematográfico, tanto desde el punto de vista creativo (guion, dirección y diseño) como de producción (financiación y distribución).

Ya sea porque tengas un proyecto propio (de cortometraje, largometraje) o porque quieras formarte como productor/a de cine, este es tu curso. En él conocerás todos los caminos a seguir en el inicio de toda producción con los que ser capaz de levantar proyectos cinematográficos.

OBJETIVOS DEL CURSO

-Aprender técnicas de creatividad combinando herramientas de narrativa cinematográfica pero también de diseño y redacción de contenidos. Poniendo el foco en los elementos básicos (tono, temas, personajes, discurso y mirada) que forman una primera sinopsis larga y un dossier de proyecto.

-Analizar la industria, cómo funciona y qué tipo de proyectos se buscan dentro de las distintas corrientes cinematográficas (desde el cine de género hasta la no ficción) con el fin de incorporar este conocimiento antes, durante y después del proceso creativo.

-**Conocer el mercado** a la hora de desarrollar una idea (y no otra) para, una vez en fase de desarrollo, saber qué puertas tocar y cómo mover un proyecto en productoras, convocatorias, mercados e internet.

Conoce todos los caminos que llevan al éxito de conseguir levantar un proyecto cinematográfico y hacerlo realidad.

FORMATO DEL CURSO

PRESENCIAL u ONLINE (a elegir)

Posibilidad de ver algunas clases grabadas a las que no se pueda asistir.

85 HORAS: 70 HORAS TEÓRICAS + 15 HORAS DE TUTORÍA (5 de ellas individualizadas por alumno/a y proyecto)

Horario: De lunes a viernes, de 16h a 20h.
Fechas: Desde el lunes 12 de septiembre hasta el viernes 7 de octubre de 2023 (sin incluir las tutorías individualizadas, a realizar una vez terminado el curso)

Lugar (en el caso de asistencia presencial): MAKKERS SCHOOL. C/ Ferraz, 80 6º izda. 28008 MADRID

PLAZAS LIMITADAS

PROGRAMA Y ESTRUCTURA

PROGRAMA

BLOQUE 1 - LA IDEA: CÓMO CREAR UN PROYECTO (35 horas)

6 clases de cuatro horas; 2 exposiciones de caso práctico de cuatro horas; 1 masterclass de tres horas.

1- CREATIVIDAD EN LA NARRATIVA AUDIOVISUAL (4 horas)

Introducción a la creatividad aplicada a la narrativa audiovisual: la creatividad como capacidad y producto. El proceso creativo: características y fases de trabajo. El criterio: valorar y evaluar ideas. Métodos de trabajo y técnicas aplicadas.

2- CREATIVIDAD E INDUSTRIA CINEMATOGRÁFICA (4 horas)

La autoría vs el mercado. Corrientes fílmicas, géneros, tendencias y productores de contenidos. Nuevas formas de producción y nuevas formas fílmicas. Cine de no ficción. Elementos de una idea cinematográfica.

PROGRAMA

A- CASO PRÁCTICO PRIMERA PELÍCULA (4 horas)

3- LOS INGREDIENTES CINEMATOGRÁFICOS DE UN PROYECTO (4 horas)

El contexto narrativo. Tema y género. Logline, tagline y high-concept. Sinopsis larga. Outline, actos y puntos de giro en una sinopsis. El contrato con el espectador: punto de vista y protagonista.

4- ESTRUCTURAS NARRATIVAS Y PERSONAJES (4 horas)

La progresión continúa. Las tramas, los actos dramáticos, los puntos de giro y otros recursos narrativos. Arquetipos universales y procesos de identificación. Los conflictos y los objetivos. Backstory y arco dramático.

PROGRAMA

5- TEMA, DISCURSO Y MIRADA (4 horas)

La estética y la emoción. El dispositivo fílmico; el discurso intelectual y político. Singularizar la mirada. La creación de mundos.

B- CASO PRÁCTICO SEGUNDA PELÍCULA (4 horas)

6- DOSSIER DE DIRECCIÓN (4 horas)

Personalizar el proyecto: la memoria de dirección. Los ejes del dossier: tratamiento y desglose de referencias. Diseño y maquetación. Teaser y mood trailer.

- MASTERCLASS (3 horas)

PROGRAMA

BLOQUE 2 - LA INDUSTRIA: CÓMO MOVER UN PROYECTO (35 horas)

6 clases de cuatro horas; 2 exposiciones de caso práctico de cuatro horas; 1 masterclass de tres horas.

1- INDUSTRIA Y MERCADO NACIONAL (4 horas)
Fuentes de financiación y de amortización. Legislación, tramitación y gestión de ayudas públicas en España. El sistema de incentivos fiscales nacional: AIE; caso particular de las Islas Canarias.

2- INDUSTRIA Y MERCADO INTERNACIONAL (4 horas)
La financiación internacional: MEDIA, EURIMAGES e IBERMEDIA. Acuerdos de coproducción internacional.

PROGRAMA

3- DESARROLLO DE PROYECTO I (4 horas)
Evaluación de la viabilidad de proyectos audiovisuales. El dossier de proyecto. Elaboración de presupuestos, calendarios y planes de financiación.

A- CASO PRÁCTICO PRIMERA PELÍCULA (4 horas)

4- DESARROLLO DE PROYECTO II (4 horas)

Ayudas a guion y desarrollo. Vías de financiación a la producción. Los mercados. Calendario de convocatorias: panorámica por géneros y tipos de proyecto.

PROGRAMA

5- EL ARTE DEL PITCH (4 horas)
Tipos de pitch. Más es menos: taglines. Preparar un pitch público. Técnicas de comunicación. Convocatorias nacionales e internacionales.

B- CASO PRÁCTICO SEGUNDA PELÍCULA (4 horas)

6- DISTRIBUCIÓN, PROMOCIÓN Y VENTA (4 horas)

Capacidad para evaluar la viabilidad de proyectos audiovisuales. Conocimiento de los procesos de distribución, promoción y marketing de las obras audiovisuales, así como las ventanas de explotación.

- MASTERCLASS (3 horas)

PROGRAMA

BLOQUE 3 - TUTORÍA PROYECTOS (15 horas)

- 10 horas comunes para todo el grupo.

- 5 horas individualizadas por alumno y proyecto: dos clases de 2,5 horas dejando un tiempo entre clases para que el alumno trabaje en mejorar su proyecto (ambas tutorías se agenciarán una vez terminado el curso y fuera de las fechas del mismo)

2023

CURSO DE DESARROLLO DE PROYECTO CINEMATOGRÁFICO

PROGRAMA

www.makkers-school.com

Smiz & Pixel