

## PLANIFICACIÓN DE LABORATORIOS EXPERIENCIAS CECREA

### ✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Cine Club Cecrea Sonido				
Facilitador/a(s):	Ramón Torrealba - José Matamala				
Fecha(s) de realización:	7, 14 y 21 de julio.	Región:	Los Ríos		
Cantidad de sesiones:	3	Tipo de experiencia <sup>1</sup> (x)	Lab. Creativo (_x_)	Exp. Creativa (___)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia					
Invitamos a NNJ a crear el universo sonoro que imaginan a partir de un relato audiovisual. Se explorará y experimentará con un conjunto de técnicas como la grabación y edición de música y la creación de efectos de sonido. Posibilidad de utilizar material y obras de imagen y video creados en los laboratorios.					

### ✓ Objetivos (1 objetivo de creatividad, 1 objetivos de ciudadanía<sup>2</sup>, 1 objetivo vinculado a las áreas del laboratorio):

1. Crear una banda sonora a partir de una secuencia de una película del cine clásico.
2. Comprender que es un diseño sonoro y cuales son sus componentes.
3. Fomentar el trabajo en equipo.

### ✓ Capacidades creativas y ciudadanas para trabajar. Marcar con una X las capacidades a desarrollar.

CAPACIDADES CIUDADANAS				CAPACIDADES CREATIVAS			
Democracia y participación	x	Diversidad y multicultural.	x	Observación	x	Originalidad	x
Colaboración y confianza	x	Derechos y compromiso	x	Identificación de problemas	x	Conexión y síntesis	x
Autonomía		Buen vivir		Flexibilidad	x	Materialización de ideas	x

### ✓ Vinculación con los procesos participativos:

Información de los procesos participativos que avala la implementación de esta experiencia y fuente de información (Informe escucha, bitácora, encuesta etc.)
Micro escucha, encuesta

<sup>1</sup> Una experiencia Cecrea se define a partir de sus 5 características: desbloqueo creativo, trabajo colaborativo, horizontalidad, convergencia sociocultural y convergencia disciplinaria. Un laboratorio creativo se define como un proceso creativo de aprendizaje, por lo tanto requiere de varias acciones consistentes entre sí y posee una metodología definida para el Programa; en el caso de laboratorios virtuales esta metodología podría prescindir de alguno de sus elementos (**escucha/co-diseño/experimentación/irradiación/consejo**). Una experiencia Creativa, en cambio, es una acción en sí misma que busca desarrollar alguna habilidad creativa y/o ciudadana.

<sup>2</sup> Eventualmente el objetivo de Creatividad y ciudadanía podría ser uno solo.

✓ Planificación<sup>3</sup>

Número de sesión:	1	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro			
			X							
Tiempo de la sesión horas cronológicas HC:	2,5	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza		
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP:	3,3	Fecha de realización:	7 de julio							
Propósito de la sesión	Introducción al mundo sonoro en el audiovisual y experimentar con las diferentes capas que componen un diseño sonoro.									
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia	x	Escucha	x	Co- diseño	x	Irradiación	x	Consejo	x

Duración (en minutos)	Descripción detallada de las actividades. Destacar las decisiones que podrán tomar NNJ durante la sesión.	Materiales que requieren las y los NNJ en la sesión	Insumos para utilizar del edificio CECREA
30 Minutos	<p><b>Escucha o Momento inicial:</b></p> <p>Bienvenida a los NNJ e inducción protocolo COVID. Se les invita a reunirse libremente en la sala, siempre procurando la distancia entre cada participante.</p> <p>Presentación de los participantes usando un parlante que tenga un sonido base o nota pedal en donde cada persona se presenta de una forma particular. Luego cambiamos el sonido por ejemplo suspenso y volvemos a presentarnos de la misma forma, por 3ra y última vez, pero ahora con música de playa u orquesta nos volvemos a presentar. Entonces, ¿qué pasó? Reflexionamos en como el contexto musical puede cambiar la escena.</p> <p>Se abre la palabra.</p>	Lana	<p>Parlante</p> <p>Computador</p> <p>Proyector</p> <p>Espacio Movimiento o Sonido</p>

<sup>3</sup> Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores al co-diseño deberían planificarse después de la primera sesión.

30 Minutos	<p><b>Actividad 1:</b></p> <p>A través de la metodología de Ver, Rever y Trasver, a partir de un cortometraje que se llama “La llegada del cine” que dura 3 minutos, lo primero que hacemos es ESCUCHAR, invitamos a especular que es lo que escuchamos. Luego vemos el cortometraje sin sonido invitando a contar los planos. Para finalizar, vemos y escuchamos el corto haciendo énfasis en los planos o capas sonoras. Conversamos sobre la experiencia.</p> <p>Pausa Palomitas de maíz.</p>		<p>3 cámaras</p> <p>3 trípodes</p> <p>1 slider y cabezal</p>
70 Minutos	<p><b>Actividad 2<sup>4</sup></b></p> <p>Introducción y trabajo de sonido.</p> <p>Selección de imágenes. Pensar en el diseño sonoro.</p>	Cámara de cine digital, luces, trípodes.	4 computador, 2 Tascam, 2 Monitores, 2 Totem, 2 proyectores, 2 telones,
10 Minutos	<p><b>Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión,</u></b></p> <p>Colocar play a lo que hicimos.</p>	Trípode para celular.	
10 Minutos	<p><b>Consejo o Cierre:</b></p> <p>Nos reunimos en torno a 3 pentagramas de cinta engomada en el piso. En conjunto nombramos los tres momentos: inicio, desarrollo y final. Cada uno de estos momentos tendrá cinco emociones o conceptos que definiremos entre todos. Tendremos una escala del 0 al 3 en donde los participantes van asignar un puntaje de prioridad a menos a más para cada uno de los momentos.</p> <p>Este pentagrama se fotografía para comenzar la sesión 2.</p>	Papel engomado de colores o lápices de colores y papel.	

**Total minutos: 150**

Número de sesión:	2	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea	Sala virtual	Otro
-------------------	---	---------------------------------	-----------------	--------------	------

<sup>4</sup> Se pueden agregar más actividades.

			X							
Tiempo de la sesión horas cronológicas HC:	2,5	Sala de edificio Cecrea a utilizar:			Espacio Sonido	Espacio Medios	Espacio Silencioso	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP:	3,3	Fecha de realización:			x	x	x			
Propósito de la sesión	Interpretar las diferentes emociones y acciones de una trama en un ejercicio de coordinación de equipo para grabar un desplazamiento de personaje y movimiento de cámara.									
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia	x	Escucha	x	Co- diseño	x	Irradiación	x	Consejo	x

Duración (en minutos)	Descripción detallada de las actividades. Destacar las decisiones que podrán tomar NNJ durante la sesión.	Materiales que requieren las y los NNJ en la sesión	Insumos para utilizar del edificio CECREA
15 Minutos	<p><b><u>Escucha o Momento inicial:</u></b></p> <p>Bienvenida a los NNJ e inducción protocolo COVID. Se les invita a reunirse libremente en la sala, siempre procurando la distancia entre cada participante.</p> <p>Juego con sonidos</p> <p>Se abre la palabra.</p>	Lana	<p>Parlante</p> <p>Computador</p> <p>Proyector</p>
	<p><b><u>Actividad 1:</u></b></p> <p>Registro de sonidos para un diseño sonoro. Cada grupo con un computador (4) visiona su secuencia muda para comenzar el diseño y la estrategia para registro sonoro en base a las cuatro capas sonoras: Diálogos, Ambientes, Efectos y Música. Y desglosar cada uno cada una de estas capas.</p>	Elementos para hacer completos	<p>4 computadores</p> <p>4 grabadores de sonido</p> <p>8 audífonos seinhezer</p> <p>Micrófonos y atriles</p>

60 Minutos	<p>Ejemplo: Ambientes 1, viento, Ambiente 2, mar, Ambiente 3 bosque. Efecto 1, pasos, Efecto 2, campanas, Efecto 3, Auto.</p> <p>También se puede bajar de bancos sonoros de distintos ambientes, efectos, etc. De esta forma en el grupo se pueden turnar en buscar en internet y por otro lado grabar, fomentando el trabajo en equipo y la confianza mutua.</p> <p>Cada grupo podrá trabajar en un espacio adecuado para la actividad que realice. En el espacio silencioso podrán sentarse con sus computadores para buscar ambientes y efectos en bancos de sonido gratuito. Mientras que otro grupo por turno hará uso del espacio de Sonido y otro en el espacio Medios. Cada grupo tendrá 30 minutos para grabar y 30 minutos para buscar sonidos.</p> <p>Las secuencias de las películas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El acorazado de Potenkim</li> <li>- Los olvidados</li> <li>- La bicicleta verde</li> <li>- Gente de bien</li> </ul> <p>La idea es que en la actividad logren reunir todos los sonidos para el diseño sonoro que se terminará en la tercera sesión en la que se realizará la postproducción.</p> <p>Nota: Uno de los grupos solicitó materiales para hacer completos que usarán para hacer foley.</p>		<p>Atriles.</p> <p>Interfaz de sonido</p> <p>Antipop</p>
60 Minutos	<p><b><u>Actividad 2<sup>5</sup></u></b></p> <p>Trabajar con material de video de archivos de Cecrea para sonorizar y musicalizar utilizando las técnicas trabajadas en la actividad anterior.</p>		
15 Minutos	<p><b><u>Consejo o Cierre:</u></b></p> <p>Invitamos a las y los participantes a comentar las cosas buenas y que se puedan mejorar para la tercera y última sesión.</p>		

<sup>5</sup> Se pueden agregar más actividades.

Total minutos: 150

<b>Materiales a comprar por facilitador/a</b>	<p>Pan para completo</p> <p>Salchichas, palta, tomate, mayonesa, ají, mostaza.</p>
---	--

Número de sesión:	3	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro			
			X							
Tiempo de la sesión horas cronológicas HC:	2,5	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio Sonido	Espacio Medios	Espacio Silencioso	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Maestranza		
			X							
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP:	3,3	Fecha de realización:	21 de julio							
Propósito de la sesión	Registrar las diferentes emociones y acciones en cámara y grabadora de sonido y montar el audio sobre el video como la postproducción de sonido.									
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia	x	Escucha	x	Co- diseño	x	Irradiación	x	Consejo	x

Duración (en minutos)	Descripción detallada de las actividades. Destacar las decisiones que podrán tomar NNJ durante la sesión.	Materiales que requieren las y los NNJ en la sesión	Insumos para utilizar del edificio CECREA
	<p><u>Escucha o Momento inicial:</u></p> <p>Bienvenida a los NNJ e inducción protocolo COVID. Se les invita a reunirse libremente en la sala, siempre procurando la distancia entre cada participante.</p>		Parlante

15 Minutos	Juego con sonidos y dinámica de los nombres.  Se abre la palabra.		
60 Minutos	<b><u>Actividad 1:</u></b>  Cada grupo con un computador (4) busca los archivos, monta y edita los sonidos creados o descargados sobre su secuencia muda.  Las secuencias de las películas son:  <ul style="list-style-type: none"> <li>- El acorazado de Potenkim</li> <li>- Los olvidados</li> <li>- La bicicleta verde</li> <li>- Gente de bien</li> </ul> Finalizada la postproducción se irradian los resultados.		4 computadores  4 grabadores de sonido  8 audífonos seinhezer  4 Micrófonos  4 Atriles.  Interfaz de sonido  2 Antipop
60 Minutos	<b><u>Actividad 2<sup>6</sup></u></b>  Se les muestra el funcionamiento de una cámara para audiovisual y se prueba grabando a participantes cantando junto con la grabadora de sonido.  Luego se traspasan todos los archivos registrados para editarlos y montarlos en el computador para finalmente escucharlos junto a los demás trabajos de postproducción.	.	-Camara
15 Minutos	<b><u>Consejo o Cierre:</u></b>  Invitamos a las y los participantes a comentar la experiencia y resultados del laboratorio y a elaborar mejoras y propuestas para los próximos.		

**Total minutos: 150**

--	--

<sup>6</sup> Se pueden agregar más actividades.

## Materiales a comprar por facilitador/a

### Algunos elementos generales para facilitar a considerar:

Escuchar más que hablar.

Reforzar positivamente y comentar en positivo.

Intentar crear y mantener un clima acogedor y cooperativo (con nuestras preguntas, con nuestro tono de voz, con la disposición corporal, etc.)

En lo posible, participar junto con los NNJ; ellos/as hacen y yo también puedo hacer.

No hacer aquello que los asistentes pueden hacer por sí mismos.

Tener muy claro que "no sabemos todo"; si hay alguna pregunta o situación que desconocemos, facilitar una conversación en torno a ella. Si es una duda teórica o algo que requiere una respuesta precisa, comprometerse (y comprometer al grupo) a investigar.

Ir evaluando los tiempos y consensuar qué hacer si el horario se ha atrasado. No cortar una conversación interesante sólo por estar "atrasados".

Tener claro que la planificación es flexible; las actividades se pueden adaptar a los intereses y disposición del grupo

### Consideraciones en el contexto de una facilitación virtual:

Verificar que todos/as cuentan con los dispositivos o elementos necesarios para conectarse. En caso contrario, ver de qué manera integrar a quien no pueda, ya sea a través de una llamada en voz alta, u otra estrategia.

No requerir materiales complejos, sino lo que cada participante tenga en casa.

Debido al contexto "doméstico" en el que se encontrará cada persona, es posible que existan interrupciones o situaciones disruptivas. En este caso, es fundamental actuar con empatía (comprensión) y, de ser necesario, hacer una pausa.

Es importante, en la medida de nuestras posibilidades, cuidar que el lugar desde donde facilitaremos es adecuado (poco ruido, lugar ordenado, control de interferencias ambientales.).

También sería recomendable, enviar un correo o mensaje el día antes de la experiencia para recordar hora y plataforma de conexión.

Revisar la planificación antes a la interacción online, para refrescar cada momento y contenido a entregar

Tener los materiales a utilizar ordenados y al alcance.

Considerar realizar algunos ejercicios de dicción antes de iniciar cualquier formato

Contemplar 15 a 20 minutos, previo a cápsula o streaming, una prueba técnica. Se sugiere realizar una prueba que permita fijar el cuadro de imagen a mostrar y asegurar audio y conectividad.

Asegurar baterías, entre otros.