

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Musicaliza tu peli				
Facilitador/a(s):	Diep Sarrua y Aracely Soto		Edad a los/as participantes	13 a 19 años	
Período de realización:	26 al 28 de junio	Región:	O'Higgins. Cecrea Pichidegua.		
Cantidad de sesiones:	3	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa()	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Este laboratorio creativo busca contribuir al aprendizaje y conocimiento de cómo está hecha la musicalización y sonorización de películas, series audiovisuales, cortometrajes, entre otras, a través de la experimentación de los foley, grabación y registro sonoro y posteriormente aplicar alguna película..					

✓ Objetivos (1 objetivo de creatividad, 1 objetivos de ciudadanía², 1 objetivo vinculado a las áreas del laboratorio):

1. Aprender cómo se hace la música y sonorización de películas en el cine
2. Conocer los diferentes tipos de sonorización y musicalización aplicados al cine
3. Crear colectivamente sonidos para luego musicalizar algún extracto de película o corto.

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

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

✓ Vinculación con los procesos participativos:

✓ Sobre el proceso de archivo: (marcar con X)

¿Esta experiencia será archivada? ³	Sí, será archivada	X	No será archivada			
En caso de ser archivada, ¿dónde se alojará?	Estación sensorial Cecrea		Subfondo regional Cecrea		En ambos	X No aplica

✓ Planificación (Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas)

¹ Una **experiencia Cecrea** es un elemento de la programación que cumpla con: desbloqueo creativo, trabajo colaborativo, horizontalidad, convergencia sociocultural y disciplinaria. Un **laboratorio creativo** se define como un proceso creativo de aprendizaje que considera varias acciones consistentes entre sí y se implementa en base a la metodología: 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.

² Eventualmente el objetivo de Creatividad y ciudadanía podría ser uno solo.

³ Para Estación sensorial, los criterios son: participación de NNJ en la decisión y medial (audio, video, etc.); mientras que para guardar en subfondo, los criterios son de orden técnico y teórico (proyecto Cecrea nacional y territorial).

Número de sesión	1	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Pichidegua
Duración de la sesión	3 hrs.	Fecha de realización	26 de junio 2024
Propósito de la sesión:	Introducción a la musicalización de películas		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (-- Escucha (-- Co-diseño (-- Experimentación (x--) Irradiación (-- Consejo (--)		

duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
35 min	<p>Escucha: Iniciaremos la sesión conversando sobre cómo nos sentimos hoy y que es lo que esperan de este laboratorio para posteriormente dar a conocer los objetivos del laboratorio.</p>	no requiere	Cada NNJ dará a conocer su opinión o comentario previo al laboratorio	
1:30 hrs.	<p>Actividad 1 : Se realizará una exposición en torno a la temática de que es una película y cuando se incorpora el sonido en el cine. La exposición se guiará en base a preguntas que serán presentadas a modo de diálogo y conversación. Estas serán las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se hace una película? - ¿Cual es la primera película? - ¿Cuando se integra el sonido al cine ? - ¿Foley, musicalización, y sonorización? - ¿Importancia del sonido en el cine? <p>Ejemplos: Revisión de distintas películas y ejemplos de sonorización , musicalización y foley aplicados a diferentes películas. Primera Película https://www.youtube.com/watch?v=qawVtd32DOQ</p> <p>Primera película con guión, personajes https://www.youtube.com/watch?v=4NEutEOC8ZQ</p> <p>Ejemplos de musicalización o sonorización https://www.youtube.com/watch?v=rsAp0R-4XA https://www.youtube.com/watch?v=kYI_JBg44Dg</p> <p>Directores destacados: Glauber Rocha Patricio Guzman Andrei Tarkovski</p>	Proyector, computador parlantes	Los nnj podrán elegir sus compañeros de grupo	

	Igmar Bergman Jean-Luc Godard Werner Herzog Stanley Kubrick Akira Kurosawa Darren Aronofsky Ignacio Aguero Jorge Sanjines Eliseo Subiela Compositores destacados: Jhon Williams Ennio Morricone Eduard Artemiev Cergio Prudencio			
25 min	Consejo o Cierre: Se invita a los nnj a reflexionar en torno a lo que han aprendido	papelógrafo lápices de colores hojas tijeras	Los nnj podrán expresar su percepción entorno a las enseñanzas recibidas	

Número de sesión	2	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Pichidegua y Cerro
Duración de la sesión	3 hrs	Fecha de realización	27 de junio 2024
Propósito de la sesión:	Introducción a conceptos utilizados en la música aplicada al cine		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (x--) Irradiación (--) Consejo (--)		

duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
10 min	Dinámica de inicio: Como actividad de inicio haremos una dinámica para activar el cuerpo.	no requiere	los nnj pueden decidir si desean hacer los ejercicios	
30 min	Actividad 1 : Se realizará una introducción acerca de las diferentes tipologías y conceptos de la música aplicada al cine basándose en el libro la Audiovisión de Michele Chion	proyector, computador, parlantes	cada nnj decidirá si desea opinar y dar a conocer sus percepciones	
1:30 hrs.	Actividad 2: Revisar distintas películas y ejemplos sonoros, tratamiento sonoro y conceptos usados para la música en el cine , leit motiv, música diegética y extradiegética, música acusmática ,, música subjetiva, música ambiente entre otras , para posteriormente aplicar estos conceptos en algunos ejercicios que desarrollaremos. DIÉGESIS, ACUSMATICO https://www.youtube.com/watch?v=EKTxeWjTsuk	proyector, computador, parlante	los nnj podrán elegir qué instrumentos desean utilizar primero	

	<p>Leitmotive https://www.youtube.com/watch?v=iXnLXLQ47ZY</p> <p>Música clásica aplicada https://www.youtube.com/watch?v=q4yVLY6GBuM</p> <p>Ejemplo para musicalizar https://www.youtube.com/watch?v=DS9qt75LVW4&t=602s</p>			
20 min	<p>Consejo o Cierre: Se invita a los nnj a reflexionar en torno a lo vivido en la sesión.</p>	no requiere	los participantes podrán expresar sus reflexiones en torno a la experiencia vivida	

Número de sesión	3	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Pichidegua
Duración de la sesión	3hrs.	Fecha de realización	28 de junio 2024
Propósito de la sesión:	Aplicación de las técnicas aprendidas		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--), Escucha (--), Co-diseño (--), Experimentación (x--), Irradiación (--), Consejo (--)		

duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
25 min	<p>Momento inicial: Iniciaremos la sesión conversando sobre cómo nos sentimos hoy para luego realizar el juego “reconoce la musica de películas”</p>	proyectos, computadoras, grabadoras, audífonos	los nnj podrán elegir qué número de jugador desean ser	
1 hr	<p>Actividad 1 Presentación de software Reaper (audio) y Davinci (audiovisual) y hardware Se darán a conocer algunos software y hardware apropiados para la musicalización de películas</p>	no requiere	cada nnj decidirá si desea opinar y dar a conocer sus percepciones	
1 hr	<p>Actividad 2 Trabajo grupal para musicalizar distintos pasajes de películas, aplicando todo lo aprendido en las sesiones anteriores</p>	proyectos, computadoras, grabadoras, audífonos	los participantes pueden elegir en qué grupo partir	
25	<p>Consejo o Cierre: Se invita a los nnj a reflexionar en torno a lo vivido en la sesión y laboratorio.</p>	no requiere	los participantes podrán expresar sus reflexiones en torno a la experiencia vivida	
10 min	Evaluación del laboratorio al final			