



## Cine 7° básico a I° medio

|                                                |                          |
|------------------------------------------------|--------------------------|
| Profesor                                       | Agustín García           |
| Niveles de aprendizaje para los que se imparte | 7° a I° medio.           |
| Día y hora                                     | Martes 16:00 a 17:20 hrs |
| Lugar de realización                           | Por definir              |
| Costo semestral                                | \$82.000                 |
| Vacantes                                       | 12                       |

### ¿De qué se trata el taller?

El objetivo principal de este taller es fomentar la creatividad y el proceso de creación cinematográfica en los/as jóvenes. Más que centrarnos en lecciones técnicas o teóricas sobre el cine, lo que buscamos es que cada participante desarrolle su propio "músculo cinematográfico" y su capacidad para resolver problemas a través del arte audiovisual.

### ¿Qué aprenderé?

Si bien el conocimiento técnico y teórico del cine es muy valioso y tiene su lugar en contextos académicos como electivos, estudios universitarios o incluso el aprendizaje independiente, en este taller el enfoque es que el/la joven pierda el miedo a crear, enseñando lo básico sobre lo técnico y lo teórico en el camino pero sin que la presencia de estos predomine. Se busca que se descubra que el proceso artístico es una experiencia divertida y liberadora, incluso si se hace como un pasatiempo semanal. La meta es que, al finalizar el taller, se sientan inspirados/as para seguir creando por cuenta propia.

### ¿Cómo aprenderé?

Desde la primera hasta la última sesión, trabajaremos en la creación de un cortometraje, el cual será desarrollado completamente por ellos/as. Cada semana abordaremos una parte diferente del proceso creativo: desarrollo de la idea, escritura del guion, preproducción y rodaje.

Para estimular la creatividad, a lo largo del taller se incluyen una serie de desafíos y limitaciones que deberán integrar al proyecto. Por ejemplo, en alguna escena podrían tener que usar solo títeres caseros, o tal vez en otra escena solo se les permitirá incluir diálogos en forma de preguntas. Estas limitaciones están diseñadas para que cada estudiante explore soluciones originales y divertidas.