

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Edison Parra	Grado	6°
ASIGNATURA	Música.		
Correo electrónico de contacto	edison.parra@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Tercer Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	15 días (23 de Agosto al 03 de Septiembre)		
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	<p>Sensibilidad: Me relaciono lúdicamente con la música, las artes visuales y escénicas; lo demuestro a partir del desarrollo motriz corporal: escucha, acompañó con el cuerpo, juego e imito frases, fragmentos rítmicos, gestos corporales, recreo y boceto ideas, pintó, juego con materiales para su transformación. . . (C. B 1).</p> <p>Apreciación estética: Conozco nociones de los distintos campos artísticos como; tiempo, ritmo, duración, movimiento, gesto, espacio e imagen, a partir de ejercicios concretos (Imito y logró relacionar algunos conceptos). (C. B. 1, 3, 2)</p> <p>Comunicación: Entiendo la práctica musical, escénica y plástica como medio de comunicación de vivencias, sentimientos e Ideas. (C. B. 1)</p>		
Temáticas mediadoras	Interpretación instrumental.		
Metas	<p>Socio-afectiva: Demuestra agrado cuando creas con pintura, arcilla, papel, colores, plastilina y tiza, se te ve muy alegre en actividades en grupo, tus creaciones demuestran dedicación y disciplina, gusto por el descubrimiento y un buen seguimiento de instrucciones.</p> <p>Metas de aprendizaje: Desarrolla la competencia de la apreciación estética en actividades de reconocimiento musical a partir de ejercicios concretos del aprestamiento musical e interpretación instrumental en la que evidencia su dominio a través de la correcta postura.</p>		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Crea e interpreta piezas musicales de forma	Producción artística.	27 de Agosto.

correcta y las evidencia en su instrumento virtual.		
Crea e interpreta piezas musicales de forma correcta y las evidencia en su instrumento virtual.	Producción artística	03 de Septiembre.

SEMANA 1 (agosto 23 hasta 27 de agosto)

ACTIVIDAD INICIAL:

¿Qué son las alteraciones musicales?
¿Para qué sirven las alteraciones musicales?

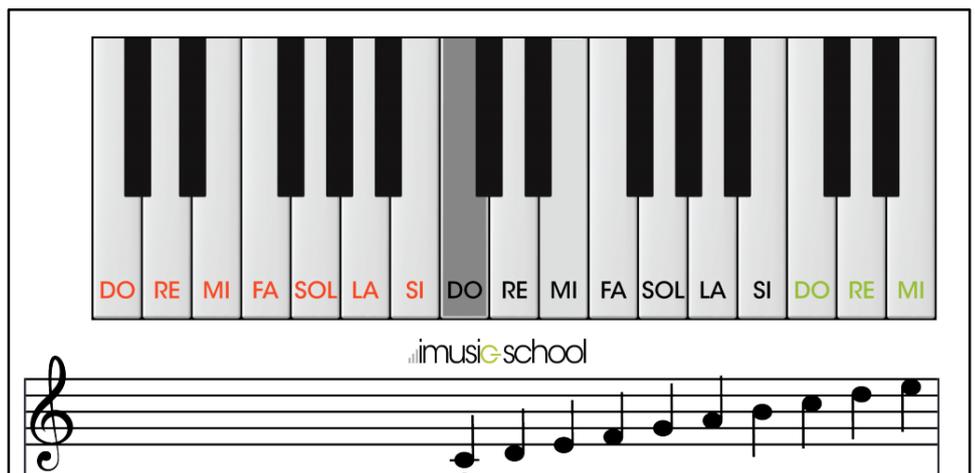
CONTEXTUALIZACIÓN: (Semana 1).

Al hablar de **interpretación instrumental**, nos referimos a un proceso que se ha afianzado en la cultura occidental en los últimos siglos. Consiste en que un músico especializado decodifica un texto musical de una partitura y lo hace audible en uno o varios instrumentos musicales.

En sus orígenes esta práctica bien podría remontarse a la Edad Media o al Renacimiento. No era una especialidad y era inherente al compositor. Pero también es cierto que desde sus inicios existieron ejecutantes de obras que creaban otros: los compositores. Esto es fácil de entender desde la práctica del canto que hoy llamamos *gregoriano*, en la iglesia católica.

Instrumentación. (Semana 2)

A medida que pasó el tiempo, la necesidad de contar con músicos



especialistas en "interpretar" la música, sin haberla compuesto, fue un requerimiento cada vez mayor. Asimismo, es de amplio conocimiento que los intérpretes han abusado de la escritura de los compositores, haciendo "aportes" de su propia iniciativa, muchas veces más allá de lo estrictamente recomendable. Se pueden citar casos emblemáticos como los de Couperin, Beethoven y Stravinsky, quienes se quejaban de estas prácticas abusivas, que alteraban su música sin justificación aparente. La aparición del solista decimonónico es también una muestra palpable de, por un lado, la importancia que cobraba su aporte, como también de los abusos que cometían.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

1. Interpreta en tu instrumento los dos primeros sistemas de la siguiente pieza musical.
2. Realiza el solfeo rezado de cada ejercicio.

SEMANA 2 (agosto 30 hasta 03 de septiembre)

ACTIVIDAD INICIAL:

- ¿Qué alteración tiene la pieza musical que estamos trabajando?
 ¿Cuáles son las alteraciones musicales?

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

1. Investiga que es un acorde.
2. Escribe 5 acordes mayores.

ANEXOS:

Semana 1:

A Catch II

Anónimo

Andante

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Javier Barajas	Grado	6°
ASIGNATURA	Educación artística		
Correo electrónico de contacto	javier.barajas@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Tercer Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	15 días (agosto 23 al 03 de septiembre.)		

¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	<p>Sensibilidad: Me relaciono lúdicamente con la música, las artes visuales y escénicas; lo demuestro a partir del desarrollo motriz corporal: escucha, acompañó con el cuerpo, juego e imito frases, fragmentos rítmicos, gestos corporales, recreo y boceto ideas, pintó, juego con materiales para su transformación. . . (C. B 1).</p> <p>Apreciación estética: Conozco nociones de los distintos campos artísticos como; tiempo, ritmo, duración, movimiento, gesto, espacio e imagen, a partir de ejercicios concretos (Imito y logró relacionar algunos conceptos). (C. B. 1, 3, 2)</p> <p>Comunicación: Entiendo la práctica musical, escénica y plástica como medio de comunicación de vivencias, sentimientos e Ideas. (C. B. 1)</p>
Temáticas mediadoras	<p>Cubismo, Color y tonalidad, Emociones y sentimientos, Concepto a través de una obra plástica, Elementos del arte y principios del diseño.</p>
Metas	<p>Socio-afectiva: Disfruta y apoya en la clase de artes, manteniendo una actitud atenta, sigue las instrucciones dadas por el profesor.</p> <p>Metas de aprendizaje: Propone y aprovecha al máximo las habilidades para la comprensión de las características del Cubismo y el uso de su concepto en diferentes propuestas y obras artísticas. Da uso adecuado al manejo de tiempo de la clase virtual y asumir responsablemente las actividades no presenciales propuestas</p>

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
<p>Lectura de imagen de obras cubistas.</p>	<p>A través del comentario crítico y propuestas con concepto propio.</p>	<p>27 de agosto</p>
<p>Composición de obras cubistas propias teniendo en cuenta el manejo de sus emociones</p>	<p>Producción artística</p>	<p>03 de septiembre</p>

SEMANA 1 (agosto 23 hasta 27 de agosto)

ACTIVIDAD INICIAL: Rutinas de pensamiento

- Observa y analiza: ¿Es una obra surrealista y por qué?



CONTEXTUALIZACIÓN:

¿QUÉ ES UNA OBRA CUBISTA?

A pesar de lo que su nombre pueda sugerir, el cubismo no consiste en pintar a través de cubos. Por el contrario, el cubismo reconoce y abraza la naturaleza bidimensional del lienzo y renuncia a la tridimensionalidad, tratando más bien de representar en sus pinturas todos los puntos de vista posibles de un objeto, de manera simultánea. Al hacerlo,



revolucionando los preceptos vigentes en la pintura desde la antigüedad, razón por la cual se considera al cubismo como la primera de las vanguardias artísticas.

Las pinturas cubistas, así, carecen de profundidad, ofrecen múltiples puntos de vista (en lugar de uno único), y suprimen la mayoría de los detalles de los objetos que representan, a menudo reduciéndose a un mismo rasgo: los violines, por ejemplo, se reconocen únicamente por sus colas.

Al mismo tiempo, el género de pinturas del cubismo no podría ser más convencional: bodegones, paisajes, retratos. Pero a diferencia del impresionismo y del fauvismo, se los pinta con colores apagados: grises, verdes y marrones, sobre todo en su primera época.

La dificultad que suponía interpretar ciertos cuadros cubistas, dada su ruptura con toda forma de naturalidad, ocasionó que fuera necesario acompañar la obra con un

texto explicativo o de naturaleza crítica, gesto que luego se haría común en las obras de arte de las vanguardia

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

- Realiza la lectura dada de que es una obra cubista.
- Realiza el corte de las siguientes figuras, pegarlas en otra hoja, aplicarles color y formar una obra cubista si necesitas realizar más líneas puedes hacerlo.
- Revisa el anexo 1 de la semana 1.

SEMANA 2 (agosto 30 hasta 03 de septiembre)

ACTIVIDAD INICIAL: Rutinas de pensamiento

- Observa y analiza: ¿Que representa esta obra?



CONTEXTUALIZACIÓN:

La Mujer que Lloro es un cuadro que Pablo Picasso pintó en 1937, en el que presenta el sufrimiento y el dolor de una mujer ante la guerra civil española. En este cuadro vemos cómo rompe con la perspectiva convencional y mezcla diferentes puntos de vista al representar los rasgos del rostro humano.

CONTEXTO:

En 1937, siguiendo los pasos del Guernica, Picasso realizó una serie de pinturas que representaban el rostro de una mujer desesperada. Una de las figuras del Guernica es una mujer que llora con su hijo muerto en brazos, y durante bastantes meses el pintor estudió el tema de su rostro angustiado, volviendo a proponerlo de una manera casi obsesiva hasta alcanzar un total de trece obras realizadas con técnicas diversas, junto con cuatro pinturas al óleo. La mujer que llora, la última y más elaborada de las piezas, señala la culminación de uno de los períodos creativos más intensos de su vida.



Un aspecto característico de la obra de Picasso es la manera en que recompone las formas humanas, la misma que empleaba para reordenar los distintos componentes de una naturaleza muerta en el cubismo desplazando los ojos, las orejas, la boca y la nariz para intensificar las emociones. Así,

deformando la figura humana, sentía que podía expresar esto con mucha más fuerza que a través de representaciones convencionales.

SIGNIFICADO ARTÍSTICO:

Aunque el rostro esté fuertemente distorsionado, parte del mismo es el de una persona real, la fotógrafa Dora Maar, que en aquella época era la pareja sentimental de Picasso. En el cuadro predominan las formas y los colores ásperos. Los rasgos del rostro están alterados y desmenuzados en formas recortadas que ponen de manifiesto el tormento interior de la mujer.

El dolor y el sufrimiento se hacen patentes. No hay lugar para la serenidad y el equilibrio. Las líneas se quiebran y los colores se contraponen. Los colores nos evocan los tonos de la bandera republicana. Son a su vez, tonos intensos, amarillos y rojos frente al frío azul que capta nuestra atención hacia el punto más dramático, unas inmensas manos y esa boca que muerde un pañuelo arrugado.

La atención del espectador se centra de inmediato en la zona fría, azul y blanca, en torno a la boca y los dientes. Los ojos y la frente están dislocados, literalmente rotos por la pena. La pintura no representa, si no presenta, el grito del dolor. El realismo fotográfico no sería suficiente para plasmar un sentimiento desgarrador que ha llegado a deformar la realidad. Igual que una **metáfora** en **poesía**, la pintura expuesta exagera también los rasgos de la mujer más significativos, las grandes manos que cogen el pañuelo, los ojos que no saben hacia dónde mirar. Así mismo, compositivamente, la perspectiva y el punto focal han sido voluntariamente destruido, vemos a través de varios puntos de vista, no uno. El tiempo y el espacio se fragmentan, el caos, la inseguridad, la desesperación quedan sugeridos

DESCRIPCION Y ANALISIS:

Es un cuadro que transmite gran emoción mediante colores fuertes, como rojos y amarillos, verdes y negros y formas y planos geométricos. Las líneas de contorno de la figura son negras y están muy marcadas y vemos como la boca, el pañuelo y las manos están en blanco y negro para acentuar el contraste y llamarnos la atención hacia ese grito desgarrador que parece emitir la figura. Es un cuadro que no nos deja indiferentes y llama la atención el llamativo sombrero con flor, el pelo que parece recién peinado y ese abrigo con pespuntos. Si nos fijamos en los ojos, parecen abiertos de par en par, como transmitiendo la desesperación y el dolor que produce una guerra. En Mujer que llora, los dientes de la protagonista aferran convulsivamente un pañuelo arrugado, que en lugar de tener la apariencia de tela blanda está pintado con líneas decididas en zigzag, como si fuese rígido y encrespado evocando el dolor de la mujer que protagoniza la obra.

Los colores verdes y amarillos oscuros, no sólo transmiten un sentimiento general de crueldad, sino que hacen pensar en la carne putrefacta. Unas pocas áreas de rojo vivo surgen en contraste con los verdes y amarillos predominantes, y crean una discordancia deliberada que acentúa el impacto de la pintura y hacen de ella uno de los trabajos cubistas más destacados en la carrera artística de Pablo Picasso.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

- Realiza la lectura dada de la obra: La mujer que llora de Pablo Picasso.
- Realiza la obra utilizando plumones de color dando tus propios toques de color a la obra.
- Revisa el anexo 1 de la semana 2.

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

Semana 1:

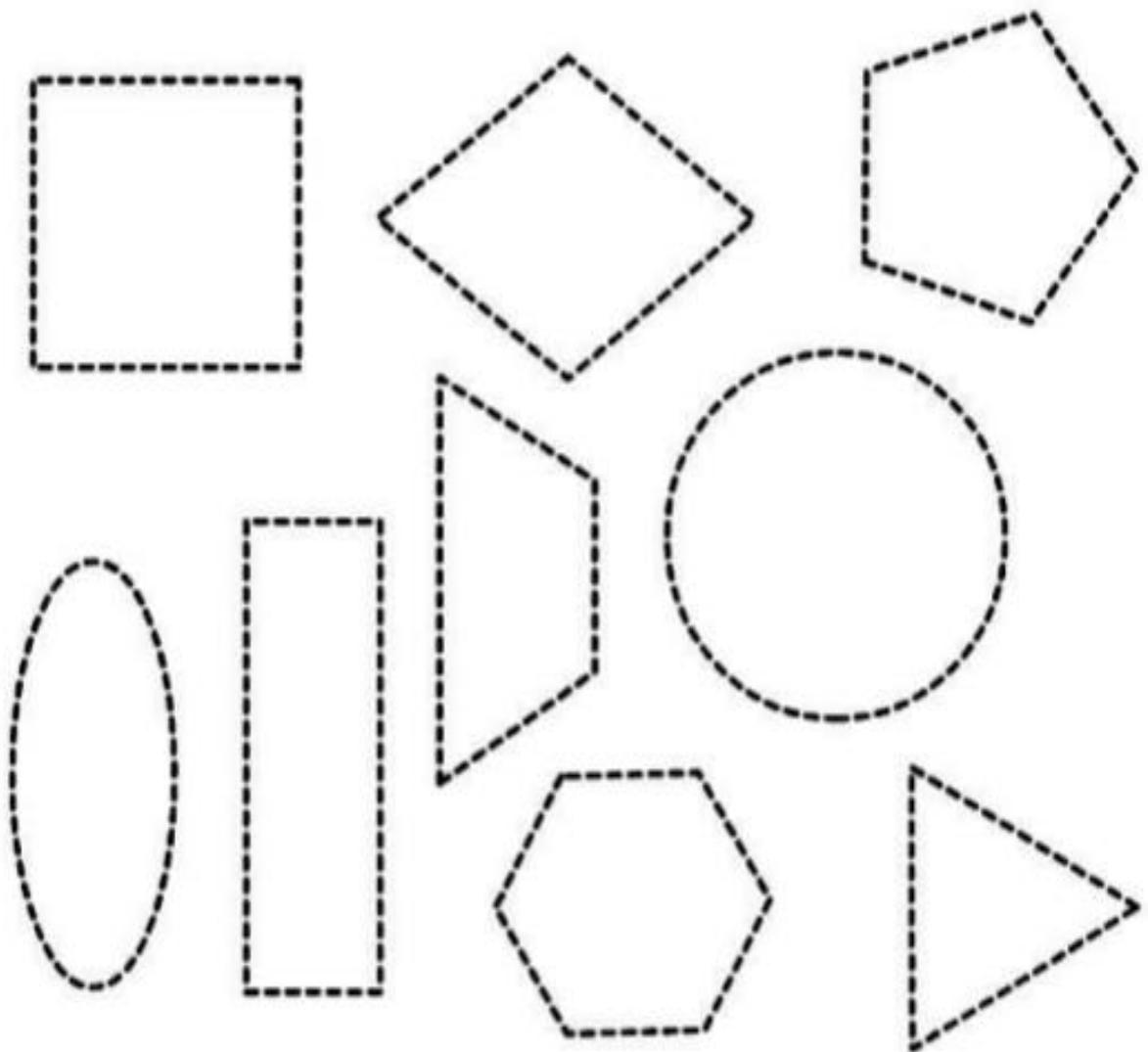
- <https://concepto.de/cubismo/#ixzz6Y99dvZ7L>

Semana 2:

- [https://www.ecured.cu/La mujer que llora \(cuadro de Picasso\)](https://www.ecured.cu/La_mujer_que_llora_(cuadro_de_Picasso))

ANEXOS:

Semana 1:



Semana 2:



	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Carlos Pulido	Grado	6°
ASIGNATURA	Expresión Corporal		
Correo electrónico de contacto	carlos.pulido@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Tercer Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	15 días (23 de Agosto al 03 de Septiembre)		

<p>¿Qué competencia(s) debo alcanzar?</p>	<p>Sensibilidad: Me relaciono lúdicamente con la música, las artes visuales y escénicas; lo demuestro a partir del desarrollo motriz corporal: escucha, acompañó con el cuerpo, juego e imito frases, fragmentos rítmicos, gestos corporales, recreo y boceto ideas, pintó, juego con materiales para su transformación. . . (C. B 1).</p> <p>Apreciación estética: Conozco nociones de los distintos campos artísticos como; tiempo, ritmo, duración, movimiento, gesto, espacio e imagen, a partir de ejercicios concretos (Imito y logré relacionar algunos conceptos). (C. B. 1, 3, 2)</p> <p>Comunicación: Entiendo la práctica musical, escénica y plástica como medio de comunicación de vivencias, sentimientos e Ideas. (C. B. 1)</p>
<p>Temáticas mediadoras</p>	<p>Corporalidad</p> <p>Corporeidades</p> <p>Comedia Griega</p>
<p>Metas</p>	<p>Socio-afectiva: Demuestra agrado cuando creas en la escena, vestuario, papel, se te ve muy alegre en actividades en grupo, tus creaciones demuestran dedicación y disciplina, gusto por el descubrimiento y un buen seguimiento de instrucciones.</p> <p>Metas de aprendizaje: Propone diferentes dramaturgias teatrales, actuaciones, improvisaciones y las demuestra en la práctica de la creación colectiva.</p>

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

<p>¿QUÉ SE VA A EVALUAR?</p>	<p>¿CÓMO SE VA A EVALUAR?</p>	<p>¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas</p>
<p>Crear composiciones escénicas individuales o en grupo desde la comedia Griega. Lo demuestra en la experimentación corporal y su práctica.</p>	<p>Ejercicios corporales. Entrenamiento corporal. Exploración corporal.</p>	<p>23 al 27 Agosto</p>
<p>Crear composiciones escénicas individuales o en grupo desde la comedia Griega. Lo demuestra en la experimentación corporal y su práctica.</p>	<p>Exploración corporal. Creación de trabajo corporal.</p>	<p>30 de agosto al 03 de septiembre.</p>

--	--	--

SEMANA 1 (23 al 27 de Agosto)

ACTIVIDAD INICIAL:



¿Qué es? ¿Qué ves?

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

SEMANA 1

1. Mira los referentes que tienes en la Webgrafía.
2. Después de la consulta, revisa una situación actual colombiana de la cual quieras "**Mofarte**"
3. Comparte con tus compañeros el resultado.
4. Si no pudiste acompañarnos en la clase, comparte resultados al correo del profesor.

CONTEXTUALIZACIÓN:

PRIMERA SEMANA



El teatro tal y como lo conocemos tuvo su origen en la **Antigua Grecia**, lugar en el que se llevaban a cabo concursos teatrales en las festividades más importantes de las ciudades. La tragedia fue uno de los sub géneros cultivados, pero también la comedia tuvo una gran importancia en este género literario, de hecho, fue el más

popular de todos ya que generaba situaciones burlescas y satíricas del día a día de los habitantes.

El **origen del teatro** lo encontramos en la Antigua Grecia. Aquí, desde el siglo VI aC podemos empezar a ver las primeras representaciones teatrales que solían ser de dos géneros distintos: la tragedia o la **comedia**. Este segundo género era usado por los autores cuando querían mofarse de cuestiones que influenciaron a la sociedad griega del momento como la política, la filosofía, etcétera.

La actuación es un fenómeno artístico con características específicas, hecho que la convierte en un genuino objeto de apreciación estética, y que asimismo legitima su constitución como un campo autónomo de indagación teórica

La actuación proporciona diferentes cualidades en el estudiante. Desarrolla habilidades expresivas e imaginativas que garantizan diferentes tipos de comunicación.

La actuación es un fenómeno artístico con características específicas, hecho que la convierte en un genuino objeto de apreciación estética, y que asimismo legitima su constitución como un campo autónomo de indagación teórica.

En la actividad sugerida para esta semana, intentaremos, así como en la comedia Griega, "MOFAR" las situaciones asociadas con la realidad Colombiana con ayuda de la actuación teatral. ¡Manos a la obra!

CONTEXTUALIZACIÓN SEGUNDA SEMANA COMEDIA GRIEGA CONTINUACIÓN



El teatro tal y como lo conocemos tuvo su origen en la Antigua Grecia, lugar en el que se llevaban a cabo concursos teatrales en las festividades más importantes de las ciudades. La tragedia fue uno de los subgéneros cultivados, pero también la comedia tuvo una gran importancia en este género literario, de hecho, fue el más popular de todos ya que generaba situaciones burlescas y satíricas del día a día de los habitantes. Vamos a descubrirte cuáles son las características de la comedia griega para que conozcas mejor cómo era este tipo de obra teatral que resultó tan exitosa en Grecia y que ha evolucionado hasta la actualidad.

SEMANA 2 (30 DE AGOSTO AL 03 DE SEPTIEMBRE)

ACTIVIDAD INICIAL:

RULETA DE RETOS ARTÍSTICOS

<https://wordwall.net/es/resource/6660621/arte/retos-de-arte-2do-ciclo>.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

Según lo leído en la contextualización, realiza:

1. Mira este vídeo sobre la comedia griega <https://www.youtube.com/watch?v=KJJAXKTAVN4>.
2. Continúa creando tu escena cómica.

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

Semana 1:

<https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/comedia-griega-caracteristicas-3193.html> - Características de la comedia griega.

<https://www.youtube.com/watch?v=XMiJ-Ae4oSs> - Origen comedia Griega

<https://www.youtube.com/watch?v=6qB27cl59kk> - Estética de la comedia Griega

<https://www.youtube.com/watch?v=RiQEVyNvAvE> - Las nubes, obra de Aristófanes, autor cómico.

https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/57714/CONICET_Digital_Nro.2577b3d0-f2b7-4350-8326-a21dffce7b89_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y - Actuación teatral, artículo.

Semana 2:

<https://www.youtube.com/watch?v=KJJAXKTAVN4> - Comedia Griega.

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Lina Gil	Grado	6°
ASIGNATURA	Educación artística – Artes visuales		
Correo electrónico de contacto	lina.gil@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Tercer Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	15 días (23 de agosto al 03 de septiembre)		
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	Sensibilidad: Me relaciono lúdicamente con la música, las artes visuales y escénicas; lo demuestro a partir del desarrollo motriz corporal: escucha, acompañó con el cuerpo, juego e imito frases, fragmentos rítmicos, gestos corporales, recreo y boceto ideas, pintó, juego con materiales para su transformación. . . (C. B 1). Apreciación estética: Conozco nociones de los distintos campos artísticos como; tiempo, ritmo, duración, movimiento, gesto, espacio e imagen, a partir de ejercicios concretos (Imito y logró relacionar algunos conceptos). (C. B. 1, 3, 2)		

	Comunicación: Entiendo la práctica musical, escénica y plástica como medio de comunicación de vivencias, sentimientos e Ideas. (C. B. 1)
Temáticas mediadoras	George Melies
Metas	Socio-afectiva: Asocia la producción artística a la comunicación y enunciación de la sensibilidad del ser humano, valora el arte y las producciones artísticas como perspectivas del mundo.
	Metas de aprendizaje: Comprende y otorga importancia los aspectos históricos y estilos de la imagen en movimiento, su aporte en la evolución del concepto de cine.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Apreciación del cine Actividad inicial	Socializa su punto de vista de las piezas audiovisuales en el marco de la configuración del concepto de cine.	03 de septiembre
Producción artística	Realiza exploración plástica en torno a la imagen en movimiento como medio de expresión y representación visual personal y social.	

SEMANA 1 (23 al 27 de agosto)

ACTIVIDAD INICIAL:

https://www.youtube.com/watch?v=5_xcB0-y10E&t=97s&ab_channel=LosDependientes



CONTEXTUALIZACIÓN:

semana 1 (agosto 23 al 27)



"¿Méliès? A él le debo todo".

– David W. Griffith

Albores del siglo XX: todo estaba por inventarse, incluida -si alguno lo duda- hasta la propia gramática del cine. Es entonces cuando Georges Méliès –el artista, el empresario, el prestidigitador, el dibujante- se atrevió a dar un paso intuitivo hacia una dirección inesperada: haría de las películas un espectáculo, un recipiente perfecto para sus trucos, para su inveterada vocación de mago. En sus manos el cine, que apenas empezaba a caminar, nos mostró su capacidad para hacernos soñar, para trasportarnos lejos de la realidad y explorar otros mundos a los que nunca llegaremos, sencillamente porque no existen o porque nuestra frágil humanidad no alcanza para visitarlos. En Méliès se conjuga la suerte del tahúr con la sabiduría nativa de quien ha forjado a pulso su destino. Cuando el cine se dio a conocer públicamente se

pensó un asunto inaudito e irracional: ¡Eran imágenes en movimiento! Y, sin embargo, Méliès le daría al cine un relumbre aún mayor, acercándolo a lo sobrenatural, al registro ya no de la realidad en estado puro, sino de los pensamientos, los sueños y los deseos. En eso radica su importancia, de ese tamaño es el calibre de su gloria.



El viaje a la luna (1902)

El cine llegó a Méliès de manera directa, tocando –literalmente– su puerta. Antoine Lumière había alquilado un estudio fotográfico encima del teatro Robert-Houdin, propiedad de Méliès, y fue él quien lo invitó a la primera exhibición del cinematógrafo de sus hijos. A sus treinta y cuatro años fue testigo de primera mano de un prodigio que le causó una enorme impresión. De inmediato vio las posibilidades que podría tener el cine como espectáculo y le pidió a los Lumière que le vendieran su aparato. Al estos negarse, adquirió en Inglaterra el bioscopo (Teatrografo) de Robert William Paul, que era un aparato parecido, pero mucho más imperfecto que el cinematógrafo. Inicialmente proyectó allí cortometrajes de Edison, como parte de su espectáculo teatral y de variedades, pero pronto lo modificó y le hizo mejoras, desarrollando su propia cámara – el Kinetógrafo- y empezó a rodar películas, por demás convencionales, en las que se documentaba el día a día tal como los Lumière hacían. La originalidad de Méliès empieza cuando, por casualidad, llega al truco cinematográfico.



El viaje a la luna (1902)

Filmaba en la Place de l'Opera cuando súbitamente la cámara se le atascó. Pararon el rodaje, arreglaron rápidamente el desperfecto y siguieron filmando. Más tarde, al proyectar lo filmado, observaron que un bus se convertía en un coche fúnebre y una mujer ocupaba el lugar donde un segundo antes se apreciaba a un hombre. De ese modo, con la técnica de *stop-motion*, empezaron a incorporar los trucajes a la filmación. Para 1898 declaraba que "Un truco lleva a otro. Ante el éxito de este nuevo estilo, me he puesto a descubrir nuevos procesos y en sucesión he concebido cambios de escena a escena originados por manipulación de la cámara: desapariciones, metamorfosis obtenidas por sobreimpresiones en fondos negros o porciones de la pantalla reservadas para decorados; luego sobreimpresiones en fondos blancos previamente expuestos obtenidos por medio de un dispositivo que no voy a revelar, puesto que los imitadores todavía no han descubierto el secreto completo. Luego vinieron trucos de decapitación, o de duplicación de personajes, de escenas interpretadas todas por el mismo actor... finalmente, al emplear los especiales conocimientos de ilusiones que 25 años en el teatro Robert-Houdin me han dado, introduje en el cine los trucos de la maquinaria, mecánica, óptica, prestidigitación, etc. No dudo en afirmar que en la cinematografía hoy es posible realizar las cosas más imposibles e improbables" (1).

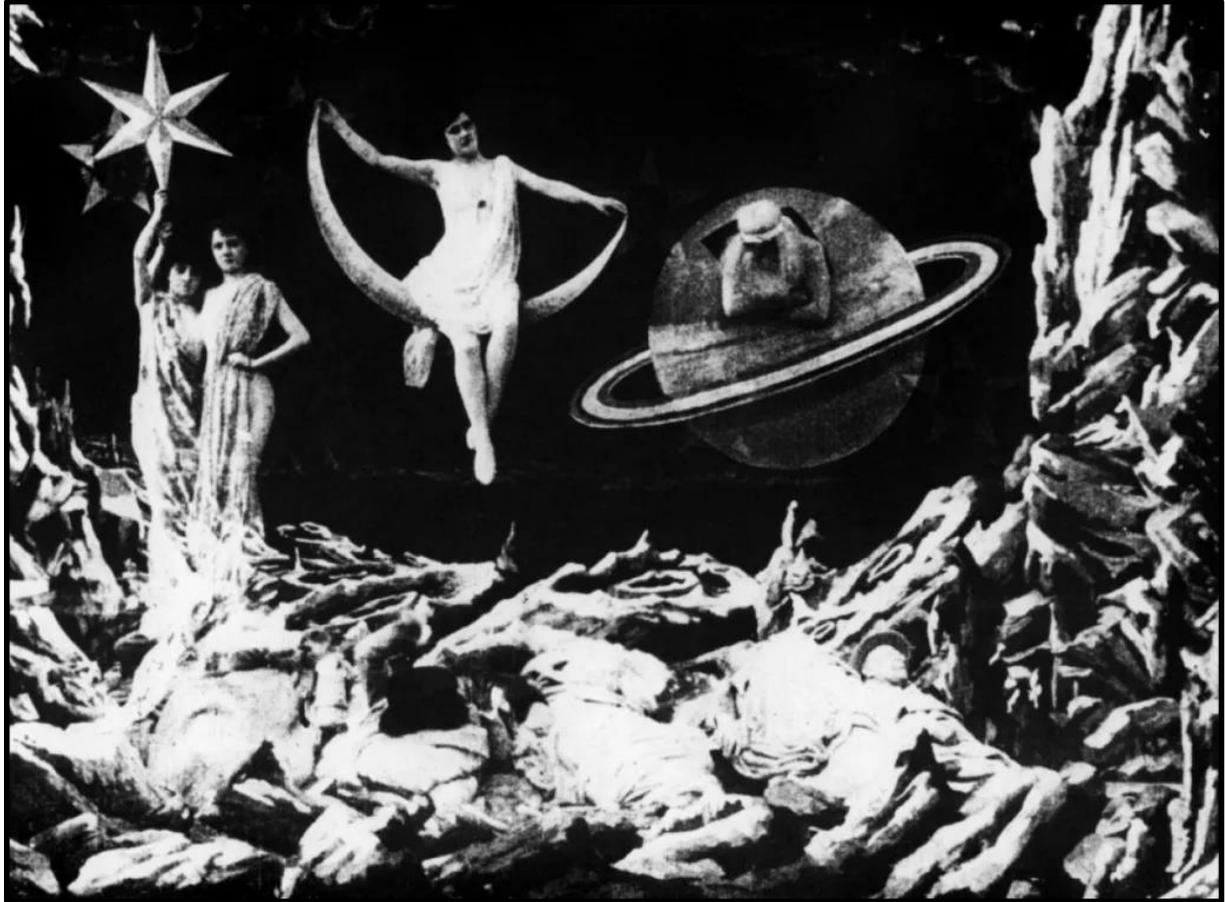
ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

Semana 1: (23 al 27 de agosto)

1. Realiza una infografía sobre George Méliès

SEMANA 2: (16 al 20 de agosto)

ACTIVIDAD INICIAL:



<p>¿QUÉ SÉ?</p> 	<p>¿QUÉ QUIERO SABER?</p> 	<p>¿QUÉ HE APRENDIDO?</p> 

CONTEXTUALIZACIÓN

semana 2 (30 de agosto al 03 de septiembre)

Hugo. Martin Scorsese. EUA, 2011.

La magia, ciertamente, es uno de los aspectos más atractivos del cine. Desde sus orígenes, los espectadores han sido atrapados por escenas sorprendentes, en las cuales se llevan a cabo acciones imposibles de una manera que pudiéramos llamar mágica: las cosas salen de la nada y desaparecen, ocurren milagros y coincidencias inesperadas, recorreremos toda una ciudad en un abrir y cerrar de ojos, surgen el amor y la esperanza donde reinaba la frialdad, los sueños se hacen reales, todo se puede ensayar, todo puede ocurrir. Georges Méliès tiene mucho que ver con la magia del cine. En sus más de quinientas películas realizadas a comienzos del siglo XX, este

pionero exploró sin pausa los espacios mágicos escondidos detrás de la imaginación, descubriendo numerosos artificios y sorprendiendo a sus públicos una y otra vez con nuevos trucos y cuentos de hadas. Para él era natural, una extensión de la profesión que eligió desde joven, la de mago y artista de escenario, aún en contravía con los deseos de sus padres.

Martin Scorsese y Johnny Deep han combinado esfuerzos y creatividad para crear La invención de Hugo, una película excepcional, en la cual la protagonista es la magia del cine, personificada en la historia de Georges Méliès y su forma particular de hacer cine. Méliès se involucraba totalmente, era artesano, actor, diseñador, productor, director, financista, empresario, dibujante, artificiero de juegos pirotécnicos y escritor del guion, entre otros, mientras que su esposa hacía de actriz principal. Todo esto lo ve el espectador, que recorre la historia de su vida a través de los ojos y los sentimientos de dos niños: Hugo e Isabella. Hugo es un pequeño e increíble maestro relojero, que se desliza ágilmente por los complejos mecanismos de precisión que regulan los relojes de la estación de trenes de París. Isabella es un ser de luz, una pequeña mujer soñadora, despierta y sensible. Ambos resultan involucrados en una aventura apasionante que llega hasta el fondo mágico del corazón cineasta de Méliès, para darle vida renovada. También esa aventura despierta nuestros corazones y los llena de ilusión.

El diseño del filme recurre a tres ideas fundamentales: la magia cotidiana, la magia del intento humano y la magia del amor. Nada mejor para apreciar la cotidianidad y la riqueza de sus giros, que una estación de trenes en una ciudad como París. Por ella pasan centenares de individuos, en apariencia, grises e indiferentes, cada uno ocupado en llegar a tiempo a sus destinos, con movimientos rápidos, extrañamente



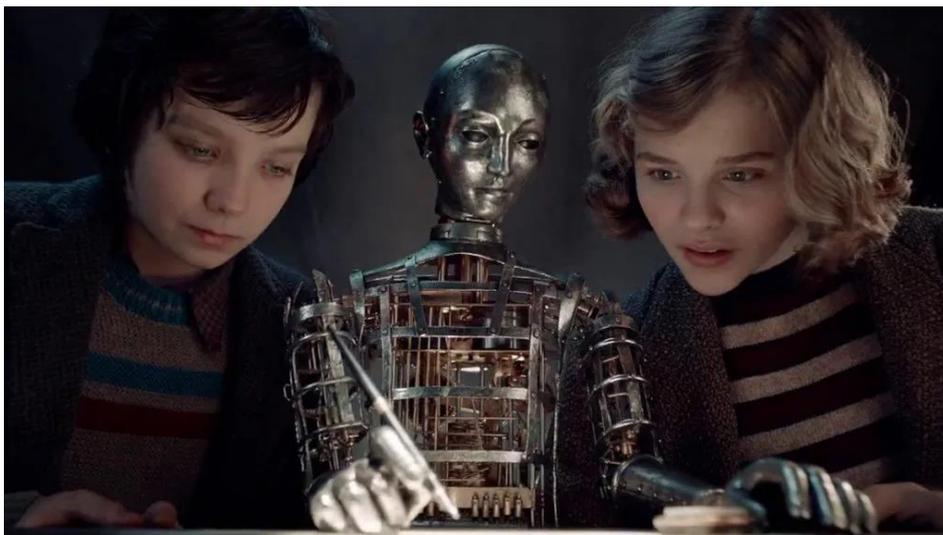
coordinados, pero capaces de pisotear a cualquiera que se atravesase sin perder su rumbo. En medio de ellos, Scorsese nos permite apreciar la belleza de los oficios y de las personas: músicos alegres y armoniosos que entretienen en un café, vendedoras de flores románticas, señoras regordetas y sabias, un inspector de

estación gruñón y persistente, un comerciante de juguetes serio y exigente o un niño relojero que encuentra pasión en dar cuerda a los relojes y en armar complejos mecanismos. Como corresponde a un buen contador de historias, Scorsese no es avaro con los personajes y nos permite adentrarnos en sus vidas con dos o tres pinceladas maestras.

Se puede plantear que toda buena historia de aventuras es una elaboración agitada, turbulenta, inesperada, sobre la capacidad humana para mantener la persistencia y el intento, a pesar de las circunstancias agobiantes. Esa es la fuerza que llevó a Méliès a transitar, aventurera y creativamente, por el mundo del cine. Le duró muchos años, para fortuna del cine, pero se agotó cuando esa magia interior se fue diluyendo ante la dureza del tiempo y la frialdad de la economía, de la competencia y del comercio.

El libro de Brian Selznick y la cinta de Scorsese plantean que el renacer del intento puede venir de la mano de la magia de los niños, con su energía fresca e inagotable, capaz de atrevimientos, de exploraciones, de sueños. Para que ello suceda, vale la pena inspirar al niño, sugerir e invitar, crearle. Esta es una idea muy recurrente en el cine constructivo, pero acá se desarrolla muy al estilo de Johnny Deep, con tonos grises, con los personajes viviendo sus aventuras ganadoras al borde del fracaso, para mantener la tensión.

La magia del amor es un elemento esencial para resolver situaciones conflictivas en forma inspiradora. La magia se logra a través de miradas amorosas, de sonrisas confiadas, como bien se enseña en un momento singular del filme, en el cual Gustavo, el inspector de la estación, se deja llevar, hasta descubrir que aún los seres gruñones pueden amar y sonreír y que, en verdad, ello da lugar a transformaciones. Ben Kingsley, como George Méliès, deja ver en su interpretación el efecto sutil de esta



magia, a medida que ella lo va sacando de su negatividad enfermiza.

Esta es una película hecha con todos los recursos y es vívido el contraste entre los

medios creativos y económicos, con los cuales debió defenderse Méliès para hacer su trabajo, bella y didácticamente descritos en La invención de Hugo, y los grandes presupuestos y las sofisticadas herramientas digitales y de efectos especiales con los cuales se ha contado en esta ocasión para atrapar al espectador. Por ello, la película es excelente como reflexión sobre el cine, como descripción del oficio de cineasta, y es evidente que sus realizadores, a su vez grandes y reconocidos cineastas, muestran su reconocimiento a los creadores pioneros, que hicieron posible que contemos en la actualidad con las posibilidades tan bien utilizadas en esta cinta. Son especialmente bien hechas las tomas que nos muestran a París, lleno de luces y de movimientos que, veloz y detalladamente, se van concentrando y condensando, convirtiéndose maravillosamente ante nuestros ojos en pasillos de estación repletos de personas y de eventos, para terminar en las miradas furtivas del niño Hugo, a través de la carátula de un reloj. La magia del cine nos permite ver la ciudad y las cosas con mirada de pájaro pensante, de alma humana en vuelo rasante, de niño inocente, de niña ilusionada y confiada, y eso se siente bien.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

Semana 2: **30 de agosto al 03 de septiembre**

1. Realiza un cómic (Mínimo 10 viñetas) resumiendo la historia de Hugo

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

Semana 1:

https://educomunicacion.es/cineyeducacion/figuras_melies.htm

https://www.youtube.com/watch?v=5_xcB0-y10E&t=97s&ab_channel=LosDependientes

<https://historia-arte.com/obras/viaje-a-la-luna>

Semana 2:

<https://www.elespectadorimaginario.com/la-invencion-de-hugo/>

https://www.youtube.com/watch?v=hQCSAxl_8Kk&ab_channel=MxTrailersHD

<https://www.tiempodecine.co/web/el-cohete-en-el-ojo-el-viaje-a-la-luna-de-georges-melies/>