

	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 (08 de Noviembre al 19 de Noviembre)		
¿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 logré 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	Interpretación instrumental.		
Metas	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. 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.		

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.	12 de Noviembre.

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	19 de Noviembre.

ACTIVIDAD INICIAL:

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

CONTEXTUALIZACIÓN:

(Semana 1).

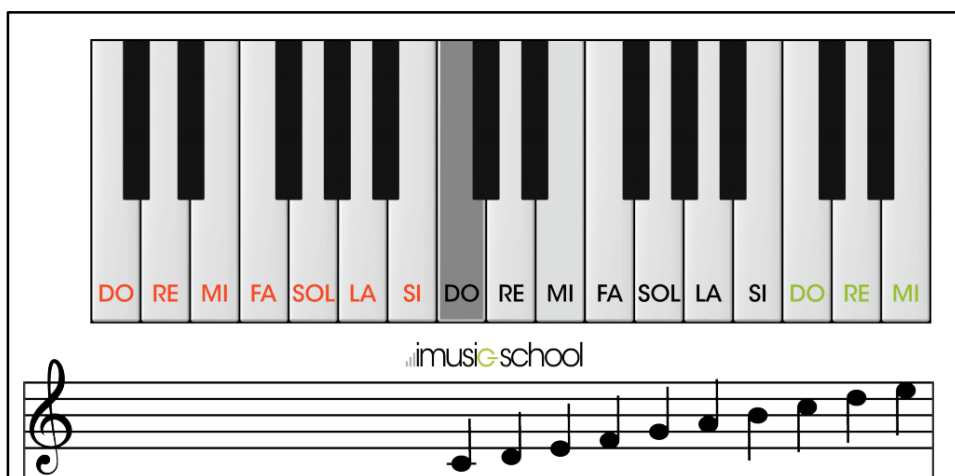
Al hablar de **interpretación instrumental**, nos referimos a un proceso que se ha afianzado en la cultura occidental en los últimos siglos. Consiste en que un músico especializado decodifica un texto musical de una partitura y lo hace audible en uno o varios instrumentos musicales.

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.

SEMANA 1 (noviembre 08 hasta 12 de noviembre)

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 (noviembre 16 hasta 19 de noviembre)

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 (08 de noviembre al 19 de noviembre)
¿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	Cubismo Color y tonalidad
Metas	Socio-afectiva: Disfruta y apoya en la clase de artes, manteniendo una actitud atenta, sigue las instrucciones dadas por el profesor. 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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Creación de imágenes monocromáticas.	A través del comentario crítico y propuestas con concepto propio.	12 de noviembre
Composición de obras cubistas propias teniendo en cuenta el manejo de sus emociones	Producción artística	19 de noviembre

SEMANA 1 (noviembre 08 al 12 noviembre)

ACTIVIDAD INICIAL: Rutinas de pensamiento

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



CONTEXTUALIZACIÓN:

PARA RECORDAR:

Monocromía

Monocromía es la radiación producida por sólo un color (en rigor, de sólo una longitud de onda).

El término "monocromático" no se emplea para el negro (ausencia de color / luz) o el blanco (suma de todos los colores). Es una armonía conseguida por sólo un color y sus tonos diferentes. La monocromía es lo contrario de la policromía. En la monocromía, existe la escala monocromática, donde un color tiene diferentes tonos de radiación, como: El color verde se puede hacer en esta escala el color verde claro, verde oscuro, verde marino, y así sucesivamente.

La monocromía está muy ligada con la escala monocromática.



ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

- Realiza la lectura
- Crea una obra monocromática de forma creativa.

SEMANA 2 (noviembre 15 al 19 de noviembre)

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.



ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

- Realiza la lectura
- Crea tu propia versión de la mujer que llora de forma cubista en lápices de color.

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

Semana 1:

- <https://educalingo.com/es/dic-pt/monocromia>

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 (08 al 19 de noviembre)		
¿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	Corporalidad Corporeidades Comedia		
Metas	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.		
	Metas de aprendizaje: Propone diferentes dramaturgias teatrales, actuaciones, improvisaciones y las demuestra en la práctica de la creación colectiva.		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Crear composiciones escénicas individuales o en grupo desde la comedia Griega. Lo demuestra en la experimentación corporal y su práctica.	Ejercicios corporales. Entrenamiento corporal. Exploración corporal.	08 de Noviembre
Crear composiciones escénicas individuales o en grupo desde la comedia Griega. Lo demuestra en la experimentación corporal y su práctica.	Exploración corporal. Creación de trabajo corporal.	19 de Noviembre

SEMANA 1 (08 al 12 de noviembre)

ACTIVIDAD INICIAL:



¿Qué es? ¿Qué ves?

CONTEXTUALIZACIÓN PRIMERA SEMANA

Guía de Refuerzo

Cuatro décadas después de su estreno, la serie estrella del fallecido comediante mexicano Roberto Gómez Bolaños, El Chavo del 8, sigue emitiéndose en canales de toda América Latina, a pesar de la acérrima competencia de nuevos programas y



animaciones infantiles.

¿Por qué esa comunidad de vecinos ideada en 1971 por Gómez Bolaños — fallecido el viernes a los 85 años — aún sobrevive en televisión pese a que no tiene episodios nuevos desde 1980?

"La animación actual está yendo hacia el cinismo. Es

delirante o grotesca como Bob Esponja, hay mucha violencia y El Chavo sigue siendo puro, blanco, ingenuo, que son valores que un niño tiene y que luego le arrebató el mundo", explicó a la AFP José Antonio Valdés, reputado crítico de cine y televisión mexicano.

LA POBREZA COMPARTIDA: Situada en un barrio pobre de Ciudad de México, la serie narra a través de la comedia el día a día de una serie de personajes marginados en su sociedad. Principalmente, "el impacto de la serie se da en Latinoamérica, donde esos niveles de pobreza son comunes, por lo que El chavo del 8 se vuelve universal", argumenta Valdés.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO SEMANA 1

Guía de Refuerzo

1. Observa con detenimiento la contextualización.
2. Disfruta el siguiente capítulo del "Chavo del 8":
https://www.youtube.com/watch?v=RsnM_rwym9o.
3. Según la comedia Griega, ¿Qué parecido hay con la comedia del "chavo del 8"?
4. Dialoga con el docente y prepárate para la creación.

CONTEXTUALIZACIÓN SEGUNDA SEMANA COMEDIA CONTINUACIÓN

GUÍA DE NIVELACIÓN

El personaje más célebre de Gómez Bolaños apareció por primera vez en 1970 en escenas del programa Chespirito pero, debido a su éxito, la cadena Televisa decidió

dedicarle a partir de 1971 una serie que llegó a tener 290 episodios hasta su última emisión en enero de 1980.

"Chespirito entendió que "la comedia tiene que ver con profundidad, tiene que ver con crítica social (...) y si tú revisas los libretos de El chavo del 8 puedes encontrar unos códigos bien interesantes que te hablan de nuestra pobreza, de nuestras carencias, de la importancia de la familia, del rol de la madre... Realmente es nuestro Molière", opinó el crítico televisivo Álvaro Cuesta.



Sin embargo, la serie también ha recibido una gran cantidad de críticas, argumentadas en la estructura de sus personajes.

"Las situaciones que ocurren podrían parecer chistosas, pero en realidad son un reflejo grave de la sociedad y el programa no aporta soluciones para mejorar la vida social de los habitantes de una vecindad. Al contrario, se les denigra más y más", consideró el sociólogo de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) Raúl Rojas Soriano.

Con admiradores compungidos en todo el continente por la muerte de 'Chespirito', a quien se rendirán grandes homenajes el fin de semana, su serie más celebrada parece seguir su larga vida sin fecha de caducidad a la vista.

SEMANA 2 (15 al 19 de noviembre)

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. Crea un personaje del "Chavo del 8".
2. Representa en tu creación una situación actual colombiana.
3. Comparte resultados.

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://peru21.pe/espectaculos/chavo-8-continua-siendo-exito-198402-noticia/> - El Chavo del 8.

https://www.youtube.com/watch?v=RsnM_rwym9o - Chavo

Semana 2:

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

https://www.youtube.com/watch?v=RsnM_rwym9o - Chavo

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	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 (Del 08 al 19 de noviembre)		
¿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 logré 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	cine futuro del cine		

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.	19 de noviembre
Producción artística	Realiza exploración plástica en torno a la imagen en movimiento como medio de expresión y representación visual personal y social.	

SEMANA 1 (Del 08 al 12 de noviembre)

ACTIVIDAD INICIAL:





CONTEXTUALIZACIÓN:

SEMANA 1 (Del 08 al 12 de noviembre)

EL FUTURO DEL CINE, EL CINE DEL FUTURO

por Hans Stange agosto 12, 2021

En este ensayo se describen las principales implicancias y consecuencias de la irrupción de las tecnologías digitales en el cine contemporáneo. El texto propone que el cine deberá enfrentar dos problemas simultáneos y concomitantes: la gamerización del cine masivo comercial, y la museificación de todo el resto de la producción cinematográfica.

Los tiempos actuales, que son de crisis, exigen mirar hacia el futuro en muchos sentidos: la pandemia por covid-19 prácticamente paralizó al cine por un año completo, y esto ha hecho que surja la necesidad de soluciones prácticas para la industria: ¿cómo utilizar el video bajo demanda o las plataformas de *streaming*? ¿Cómo salvaguardar los modelos de negocios actuales? Incluso hay ideas delirantes, como reflotar las viejas prácticas del autocinema.

Pero estas son preocupaciones en torno al negocio del cine. La pregunta por el futuro del cine excede esta coyuntura. Además, ya ha sido planteada antes, bajo otras crisis, respecto de las cuales siempre se ha profetizado el "fin del cine" cuando lo que ha ocurrido, más bien, es su *transformación*.

La incorporación del sonido a fines de los 20; el desmantelamiento de las industrias europeas después de las guerras mundiales, lo que a su vez hizo de Estados Unidos en el principal productor y exhibidor de cine mundial; la aparición del color; la competencia con la televisión y, luego, con el video, produjeron cambios en la manera en que se accede a las películas y, finalmente, en la integración de los negocios audiovisuales.

En cada ocasión se anunció la muerte del cine. A propósito de la crisis de creatividad que se ha sintomatizando en la última década –la falta de buenas historias, la ausencia de grandes

estrellas que tengan el *glamour* de antaño; la sustitución de las características artísticas del cine por artilugios técnicos– vuelve a anunciarse el fin del cine.



Esta especie de “pasión apocalíptica” se ha manifestado también en otras artes: hay prácticamente un todo un género de textos sobre el fin de la literatura, del arte, del teatro, de la música, etc. Y aquí estamos, dándonos cuenta de que las artes no desaparecen, sino que se reinventan y redefinen en escenarios y contextos nuevos.

Le grand Rex, en Francia, es la sala de cine más grande de Europa, en la que también se presentan otros espectáculos.

EL FUTURO DE LA TECNOLOGÍA, LA TECNOLOGÍA DEL FUTURO

Todo lo dicho hasta aquí nos conduce a un hecho evidente: las transformaciones actuales tienen como causa principal la apabullante irrupción de las tecnologías digitales. El impacto tecnológico es algo bien conocido por el cine, pero pareciera que las tecnologías digitales tienen alcances no solo en cuestiones artísticas o de producción, sino que están redefiniendo precisamente los modelos del negocio del cine.

Paz Gago explica que las tecnologías digitales afectan todas las dimensiones de la realización cinematográfica: abarata los costos de producción (lo cual es importante para cinematografías pequeñas, como las africanas y latinoamericanas), permite que muchas personas que no se dedican a la realización puedan hacerlo de manera *amateur*, reducen enormemente los tiempos de realización de las películas.

Pero también, nos dice esta autora, se altera la naturaleza de la imagen fílmica.

Pareciera que el futuro va irremediablemente hacia lo digital, pero los grandes estudios cinematográficos intentan dilatar esta transición lo más posible, preservando la utilización del celuloide en las grandes películas –entiéndase: las más rentables– de los estudios y realizadores contemporáneos: George Lucas, Christopher Nolan; en definitiva, el cine *mainstream*.

¿Por qué la gran industria del cine ha intentado demorar una transición absoluta hacia lo digital por el mayor tiempo posible? Es cada vez más recurrente que estas películas en celuloide se traspasen a digital, para incorporar en ellas efectos especiales o realizar los procesos de posproducción, y luego esos archivos digitales se vuelvan a transformar al celuloide para su exhibición en salas de cine –a este ciclo celuloide-digital-celuloide se le llama *digital intermediate*.

Sin embargo, ya hay realizadores y compañías que están apostando para que tanto la producción como la exhibición se realicen por completo de manera digital, lo que terminaría por abaratar y agilizar *toda* la cadena, quitándole a estas grandes industrias sus regalías por exhibición.

(Aunque también hay grandes incentivos económicos para el cambio en los modelos de distribución: mientras en el negocio convencional las ganancias entre productor y exhibidor se reparten más o menos equitativamente, salvo los casos de algunos *blockbusters*, en el *streaming* el productor retiene cerca del 70% de las ganancias, lo cual suena muy apetecible.)

Hay otras razones para oponerse al abandono del celuloide, que dicen relación con las características estéticas de su imagen, que sigue siendo, de alguna forma, de naturaleza física: el grano de la fotografía, su textura, matiz, la manera de captar y manipular la luz, todas características inherentes a la experiencia de percibir la imagen cinematográfica y que, al ser reemplazadas por la imagen digital, podrían verse alteradas.

Este es el punto central de la teoría clásica sobre la imagen cinematográfica, tal como la expone Bazin. Puesto de esta forma, parece una discusión inofensiva, pues el proceso de *digital intermediate* altera ya la textura fotográfica de la imagen de cine y, en consecuencia, invalida cualquier sentido artístico que se le pueda brindar al uso del celuloide.



Diseño del parque temático de Avengers, que Disney tiene proyectado comenzar a construir este año.

Varios autores reenfochan la discusión de manera más interesante, constituyendo el segundo problema clave con las tecnologías digitales: la *pictorización* de la imagen cinematográfica. La imagen de cine, en consonancia con los

nuevos medios, deja de parecerse a la imagen fotográfica, en el sentido de su captura o referencia de lo real, y se vuelve una imagen más parecida a la pintura, puesto que todo lo visual se “inventa” en un lienzo (en este caso, digital).

Esta transformación de la imagen cinematográfica en una imagen pictórica alteraría toda nuestra comprensión del cine como un arte de lo real, que fue la idea predominante en el s. XX.

Desde algunos casos incipientes de los 80 y los 90, como *¿Quién mató a Roger Rabbit?*, *Forrest Gump* o *Jurassic Park*, hasta la masificación de los procesos digitales con *El señor de los anillos* y *Avatar*, podríamos decir que hoy prácticamente la mayor parte del cine *es* animación,

entendiendo esto no sólo como *cartoons*, sino el hecho de que buena parte del cine masivo es realizado sobre una pantalla verde y, esencialmente, postproducido.

Si esto es así, la tecnología efectivamente tendría impactos que no van solamente en el ámbito de los modelos de negocio o de las formas de producir cine a nivel industrial, sino que también en nuestras maneras de percibir el cine.

Por ejemplo, el régimen de veridicción cinematográfico, que hasta hoy nos permitía distinguir el cine “de ficción” del “documental”, desaparecería completamente.

Podríamos tener un cine documental que no sea narrativo sino argumentativo, sustentado en la recreación digital del archivo, y que alude a lo real ya no en un sentido ontológico, sino que en uno puramente conceptual –pensemos, por ejemplo, en la nueva versión de la serie documental *Cosmos*, o en las estrategias estéticas digitalizables de documentales anteriores como *La isla de las flores*, en los que lo real referido en las películas es un discurso, y no una cosa frente a la cámara.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO: **SEMANA 1** (Del 08 al 12 de noviembre)

1. Realiza una dramatización en la que demuestres tu idea del cine del futuro, comparte el video a través de classroom.

SEMANA 2: (Del 15 al 19 de noviembre)

ACTIVIDAD INICIAL:

https://www.youtube.com/watch?v=SYB5r3_6vFU





CONTEXTUALIZACIÓN

SEMANA 2: (Del 15 al 19 de noviembre)

EL FUTURO DEL ARTE, EL ARTE DEL FUTURO

En el fondo, la pregunta por el digital es también una pregunta por el futuro del cine como manifestación estética. Aquí es donde quizá aparecen los asuntos más interesantes, respecto de los cuales no podemos tener ninguna claridad.

Un cine que ya no guarda un referente importante con la realidad, ¿será en el futuro un cine más creativo? Un autor cinematográfico “liberado” del apego a la realidad y sus imposiciones ¿podrá ser un autor que dé rienda suelta a su imaginación? Un cine pictórico, totalmente digitalizado, ¿será un cine más libre y expresivo?

Podríamos pensar, en principio, que sí. La historia del arte atestigua que cuando ciertas generaciones de artistas se liberan, por ejemplo, de reglas, tópicos o procedimientos tradicionales, se produce un salto cualitativo hacia otras formas de experiencia y representación artísticas novedosas.

Pero, como veremos, hay cuestionamientos serios a esta idea. Los hábitos de consumo que están presentando las audiencias a nivel masivo, podrían transformarse en limitaciones para la expresión creativa de este arte digital.

Al mismo tiempo, tenemos que pensar que, si el digital va a suscitar una industria de producción y de exhibición con un modelo mucho más cerrado sobre sí misma, más integrado y concentrado, volcado hacia el espectáculo más que hacia la expresión artística –digamos: mucho más Disney– podríamos asumir que hay serias amenazas a la posibilidad de una liberación creativa por medio de la digital.

Hay claves estéticas de la imagen cinematográfica que se modificarían completamente con la irrupción total del cambio digital en el que estamos ahora, y que podemos ver ya en películas como *El señor de los anillos*, todas las del universo Marvel, etc.

Afiche de Tenet, película de Christopher Nolan que, en el contexto de la pandemia, prefirió retrasar su estreno en salas en lugar de llegar directamente al streaming.



Las bases del lenguaje fílmico clásico y moderno, además de la asunción de referencialidad a un mundo real –el del espectador u otro ficticio– son la distinción entre campo y fuera de campo, la discontinuidad o diégesis narrativa, y su articulación por medio del montaje.

Se trata de un arte eminentemente “poético”. Con las técnicas digitales esto comenzaría a cambiar, pues las imágenes pictóricas proponen nuevos principios estéticos: la tridimensionalidad y las narrativas inmersivas; la producción digital de un espacio infinitamente continuo, el cual permite producir ángulos de visión y movimientos de cámara que, en el mundo físico, son imposibles o irreales; la posibilidad de promover la interacción, para transformar a los espectadores

en personajes de la historia, lo que ya está ocurriendo hace treinta años en el ámbito de los videojuegos, volviéndolos verdaderos laboratorios de las estéticas que hoy las películas están asumiendo.

Lo real ya no sería algo representado en la imagen cinematográfica, sino que algo producido por la imagen sintética digital y, en este sentido, aparecería como una experiencia completamente estetizada. Es decir, una estetización absoluta de lo real.

Otra alternativa, en cambio, sería pensar que, frente a estas tendencias, una parte del cine reaccione de manera convencional, proponiendo una vuelta hacia lo real.

¿Puede una parte del cine contemporáneo y futuro tomar decisiones estéticas deliberadas en pos de la referencialidad hacia lo real?

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

SEMANA 2: (Del 15 al 19 de noviembre)

1. Realiza una maqueta o dibujo en la que representes tu idea del cine y el arte en el futuro.

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

Semana 1:

<https://www.wag1mag.com/como-sera-el-cine-del-futuro/>

Semana 2:

<https://www.revistaprimerplano.cl/el-futuro-del-cine-el-cine-del-futuro/>
https://www.youtube.com/watch?v=SYB5r3_6vFU

ANEXOS:

Semana 1:

Semana 2: