
	MUNICIPIO DE MEDELLÍN	
	SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL	
	I.E. RODRIGO CORREA PALACIO Aprobada por Resolución 16218 de Noviembre 27 de 2002 DANE 105001006483 - NIT 811031045-6	

REFUERZO ARTISTICA 2DO PERIODO 11°

DOCENTE: María Marleny Pineda Montoya	AREA: Educación Artística
GRADO: 11°	PERIODO: 2
FECHA DE ENTREGA: 12/09/ 2021	ESTUDIANTE:

CONTENIDOS TEMÁTICOS

EL CINE

TEORIA PARA EXPLICAR EL CONTENIDO

EL CINE ANTES DEL CINE

EL TEATRO DE SOMBRAS: Los espectáculos de sombras son el precedente más antiguo de la proyección de imágenes. Es difícil datar cronológicamente y geográficamente su aparición exacta. Su origen es muy remoto; el mito de la caverna de Platón se podría considerar uno de los antecedentes más antiguos de este tipo de espectáculos. Orígenes Es difícil precisar en qué país se inicia esta tradición. Sin lugar a dudas, el origen se ha de buscar en el continente asiático, algunos estudiosos hablan de la India como el país originario del teatro de sombras, otros hablan de la China. Los textos y referentes más antiguos datan del siglo XI.

No obstante, se trata de una tradición de transmisión oral y su existencia se remonta aún más lejos. Se trata de un arte que combina la mitología y la religión con la tradición popular. En la mayoría de las civilizaciones asiáticas el carácter religioso es fundamental para la representación del teatro de sombras que, como la mayor parte del arte que denominamos popular, es indisoluble de la religión.

Antes de iniciar la representación se ofrecen a los dioses ofrendas en señal de respeto y para pedir su protección. A partir de la fascinación primitiva de las sombras, de la necesidad de encarnar en figuras plásticas los códigos sociales y de conducta de la comunidad, las culturas orientales desarrollaron representaciones de índole religiosa de una gran complejidad literaria y musical que llegaron a ser enormemente populares y que en algunos países se han conservado hasta nuestros días.

En la China, los temas mitológicos se representan mediante diferentes leyendas locales, la más popular es La serpiente blanca. No se puede poner en duda el carácter ritual y mágico del primer espectáculo en que se utilizó una pantalla para proyectar imágenes en movimiento; lo mágico se desprende no solo de la temática de los espectáculos, sino de las propias sombras, que por si solas son un elemento que se escapa de la realidad y nos adentra en un mundo etéreo e intangible. La palabra «sombra» tiene también el sentido de alma, espíritu, de muerto; la expresión «el reino de las sombras» se utiliza para hablar de la residencia de los antepasados, de los difuntos. Se encuentra a medio camino de la vida terrenal y del más allá, entre la luz y la oscuridad.

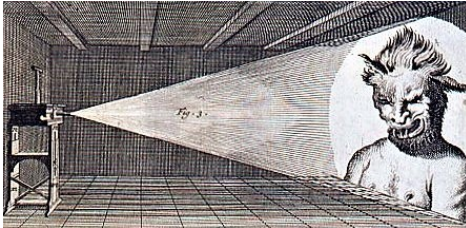
LOS JUGUETES DE ÓPTICOS

A lo largo de los siglos XVIII y XIX los científicos estudiaron un fenómeno óptico que en un principio llamaron persistencia retiniana. Se dieron cuenta de que cuando el ojo humano percibe una imagen, ésta permanece latente en la retina durante unos instantes. Esto explicaría, por ejemplo, el hecho de que si se mira fijamente un punto de luz y de golpe se cierran los ojos se sigue viendo el punto de luz a pesar de tener los ojos cerrados, o por qué cuando parpadeamos no nos damos cuenta del cierre de los ojos. A lo largo del siglo XIX se inventaron una serie de ingenios para encontrar la medida de la persistencia retiniana y para calcular el tiempo que las imágenes quedaban grabadas en la retina, los llamados juguetes de óptica.

Más tarde, los científicos descubrieron que este fenómeno no tenía nada que ver con la retina, sino que era una

característica psíquica y cerebral que llamaron efecto phi. Este efecto era y es el causante de diferentes ilusiones ópticas como las que podemos experimentar en la rueda de Newton, el disco de Faraday, la peonza de Nollet o la más famosa de todas, el taumatropo.

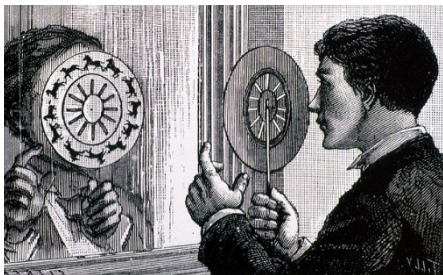
LA LINTERNA MÁGICA



Se podría decir que la linterna mágica funciona exactamente a la inversa de la cámara oscura. La linterna es una caja vacía donde se introduce un foco de luz, en un principio velas y lámparas de aceite, y más adelante otros sistemas de iluminación más evolucionados. La linterna mágica consta de un agujero y de un objetivo con lentes por donde sale la luz que permite proyectar en una pared, pantalla o tela. Entre el foco de luz y el objetivo, se ponían una serie de placas de vidrio ilustradas y pintadas con colores vivos, de hecho, la linterna mágica tiene el

mismo funcionamiento que un proyector de diapositivas.

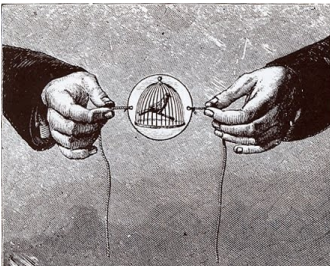
EL FENAQUISTOSCOPIO



Fenaquistoscopio: Plateau, Bélgica 1832. Del griego phnakistiscos (engañar) y scope (examinar, mirar). Permitía sintetizar una serie de dibujos con la descomposición de unos movimientos mediante un disco que funcionaba de obturador con tantas ranuras como dibujos había. Haciendo girar el disco a gran velocidad, el obturador impide ver el cambio de un dibujo a otro y así se produce la magia, la ilusión: parece que las imágenes tomen movimiento, ya que se ve como una secuencia continuada. El movimiento de las imágenes generado por el fenaquistoscopio, a pesar de ser repetitivo, era mucho más natural, real, que lo que se podía observar en los espectáculos de linterna mágica. Es el primer aparato que

consigue animar una secuencia de dibujos estáticos que descomponen las diferentes fases de un movimiento.

EL TAUMATROPO:



Taumatropo (WH Fitton-Dr. Paris, Gran Bretaña, 1825) del griego thauma (maravilla) y tropos (acción de girar). Consiste en un círculo o rectángulo de cartón, dibujado por ambas caras y sujeto a los extremos por unos hilos, de manera que si se hace girar rápidamente, y gracias al efecto phi, la mezcla de impresiones que dejan los dos dibujos hacen que al espectador vea un tercero, completo, con la unión de las dos partes.

EL ZOÓTROPO

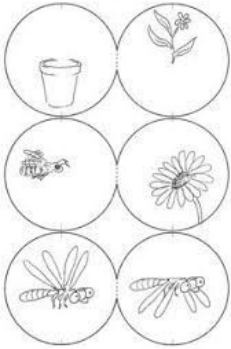


Zoótropro (Horner, Gran Bretaña, 1834) Del griego zoon (animal) i tropos (acción de girar). Estaba inspirado en el fenaquistoscopio, pero con la ventaja de que la imagen en movimiento podía ser observada por más personas a la vez. Los dibujos se situaban en unas bandas de papel longitudinal y se colocaban en el interior de un tambor de metal o cartón con varias ranuras verticales a través de las cuales había que mirar mientras giraba dando la sensación del movimiento continuo de la imagen.

ELEMENTOS DEL CINE

El cine es el arte que consiste en obtener en una película fotografías de los momentos de una acción y proyectarlos en una pantalla. Nació oficialmente en 1895 cuando los hermanos Lumière mostraron en una sesión pública sus primeros filmes. Durante esta época inicial, las películas siempre trataban temas cotidianos. Fue la magia y la imaginación de Georges Méliès la que salvó al cine de acabar como un invento más entre tantos de aquella época, convirtiéndose así en el creador de la ciencia ficción. A principios del siglo XX, el cine se transformó en industria y comenzó a extenderse por todo el mundo. En 1927 se introdujo el sonido, lo que favoreció su conversión en un espectáculo de masas, y en 1935, el color. Desde ese momento, se fueron incorporando nuevos elementos y perfeccionando las diferentes técnicas.

EJEMPLOS PARA AMPLIAR LA EXPLICACIÓN



- PASO 1: Recorta 2 ruedas de papel blanco del mismo tamaño
PASO 2: Dibuja una de las imágenes y su compañera, en cada cara según desees.
PASO 3: Pega cada cara en la posición que muestra la imagen.
PASO 4: Realiza una perforación a los lados e introduce una cuerda y ácala bien.
PASO 5: Tómala de ambas cuerdas y gírala varias veces y observa fijamente y verás cómo se unen en tú retina ambas imágenes completándose.

ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR Y PONER EN PRACTICA EL CONTENIDO TEMÁTICO

TALLER 1.

1. ¿Define en tú cuaderno que es el teatro de sombras, origen e importancia cómo antecesor del cine.
2. ¿Qué importancia tuvo en China los temas mitológicos en el teatro de sombras?
3. ¿Qué son los juguetes de ópticos, cuales son los más importantes y porque?
4. ¿Qué es la persistencia retiniana?
5. ¿Define que es la linterna mágica, zootropo, el fenaquistiscopio y el taumatropo, cuál es su sistema de funcionamiento e importancia.
6. Define los elementos del cine.
7. Realiza un taumatropo y un zootropo y envía su foto terminado o entrégalo en el colegio con la guía

ESTRATEGIAS DE EVALUACION

- Aplicación práctica de técnicas
- Realiza en tu cuaderno las definiciones conceptuales.
- Firma tus dibujos y actividades para ser calificadas.

OBSERVACIONES E INSTRUCCIONES

- Utiliza al máximo los recursos que tienes en casa

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- https://www.girona.cat/adminwebs/docs/g/u/guia_visita_bachillerato.pdf
- <https://www.experiencia.com/juguetes-opticos-taumatropo/>