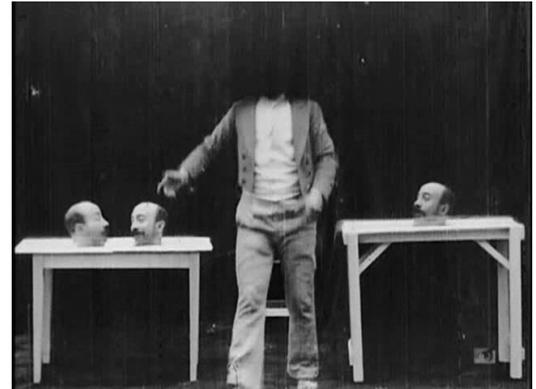
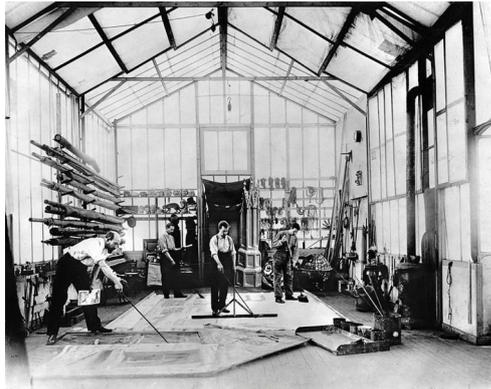


La luna en los orígenes del cine: “Viaje a la luna” de Georges Méliès.

Introducción

Vamos a viajar hasta la luna guiados por el cineasta francés Georges Méliès.

Fascinado por el hechizante mundo de la magia, Georges Méliès (París, 1861-1938) fue un cineasta muy innovador en su época ya que se especializó en inventar trucos que le permitieron introducir sorprendentes efectos especiales en sus filmaciones.



Tras largas investigaciones y experimentaciones inventó técnicas como “la parada”, “el truco de la sustitución” y la “sobreimpresión”, gracias a las cuales conseguía crear en el espectador la ilusión de estar contemplando efectos tan asombrosos como cuerpos que se desvanecían y aparecían, objetos que se desplazaban por sí solos, figuras que se multiplicaban de forma inexplicable.

Para comprender el alcance de estas innovaciones, entre las que se incluye el coloreado de fotogramas, es importante recordar que George Méliès desarrolló su actividad cinematográfica entre los años 1896 y 1913 por lo tanto que su trabajo era completamente artesanal. Como en esa época las películas no tenían sonido grabado as proyecciones se acompañaban frecuentemente de actuaciones de orquestas que ambientaban el espectáculo.

Tras esta breve reseña, nuestra experiencia lunática está a punto de comenzar, para ello nos dejaremos llevar por su obra más conocida y emblemática, basada en la novela de Julio Verne “De la tierra a la luna” publicada en 1865:

“**Viaje a la luna**”, película muda filmada en blanco y negro en el año 1902.



La luna en el cine.

“Viaje a la luna”. Georges Méliés 1902

Se empezará por el visionado de la película accediendo al siguiente enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=ZNAHcMMOHE8&list=RDZNAHcMMOHE8&start_radio=1&t=2

Es interesante leer el análisis cinematográfico de “Viaje a la luna” realizado por el Intef (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado) :

http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m1_2/viaje_a_la_luna_de_mlis.html

Actividades:

Una vez vista la película se ofrece una serie de actividades diferentes que permiten al profesorado realizar aquellas que mejor encajen y al alumnado aprender y reflexionar sobre la evolución de las técnicas de creación audiovisual.

1.- Haciendo inventario:

Revisando la primera escena de la película (desde el inicio hasta el minuto 3:52), se propondrá la confección de una lista con los objetos que aparezcan en el decorado y que también se puedan encontrar en algún aula o taller de nuestro centro educativo.



2.- Inventando conversaciones:

Estamos viendo cine mudo, la ausencia de palabras implica que, apoyándonos en la acción que se desarrolla en la pantalla, nuestra imaginación se ponga en marcha y evoque conversaciones que no podemos escuchar.

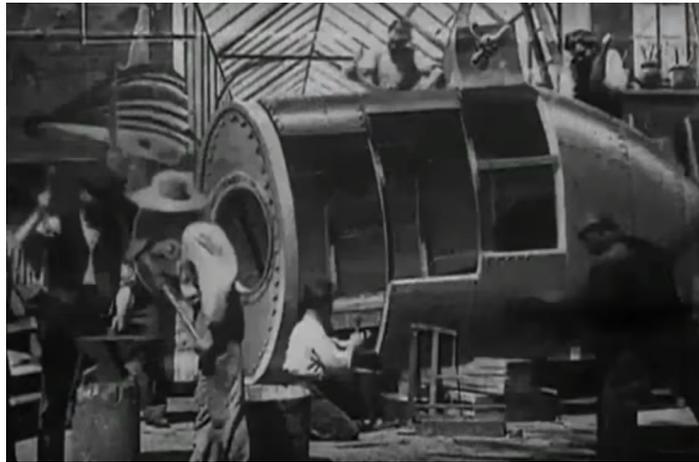
Fijándonos en la escena del momento del recibimiento tras el regreso de la aventura lunar (minutos 13:50-15:30) se planteará que redacten un corto diálogo, en cualquier lengua, que tenga coherencia con lo que sucede. Esta breve actividad se podrá realizar por parejas.



3.- Inventando naves:

Ahora se tomará como referencia la escena de la construcción del cohete, que se desarrolla entre los minutos 4:00-4:45, para proponer que realicen bocetos para el diseño de un cohete o nave espacial que incluya posibles mejoras a la que aparece en la película.

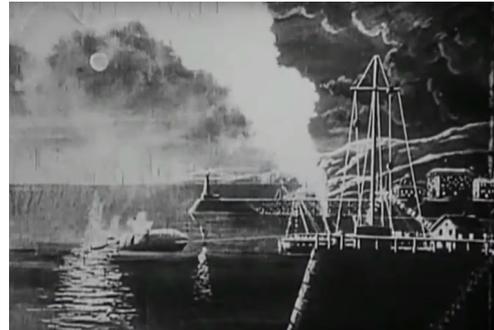
Esta actividad se puede complementar con la elaboración de una maqueta de su diseño y con la redacción de una memoria explicativa de su invento.



4.- Personalizando el universo:

En distintos momentos de la película se aprecia cómo se ha jugado con la superposición de imágenes para simular efectos especiales a la vez que se humanizan los astros.

Con la sencilla técnica del collage resulta muy sencillo recrear o crear imágenes inspiradas en secuencias como el impacto del cohete en la superficie de la luna o en la representación de las inquietas estrellas.



Se trata de que realicen un collage o fotomontaje que represente una versión propia de alguna de las escenas, personajes o decorados que aparecen en la película prestando especial atención a la originalidad de la idea.

5.- Narrando con imágenes:

Contar historias utilizando imágenes requiere tener muy en cuenta qué es lo que aparece representado y cómo se muestra. Para ello uno de los recursos empleados es el encuadre. Al encuadrar el creador dirige y centra la mirada del espectador de modo que se facilite la correcta interpretación de la narración.

Es importante conocer los tipos de plano o encuadres más utilizados para articular la mejor manera de contar una historia ya sea en un cómic, película, video, anuncio publicitario, etc.

Los principales son los siguientes:

- Gran plano general.
- Plano general.
- Plano medio.
- Plano medio corto.
- Plano americano.
- Primer plano.
- Primerísimo primer plano.
- Plano detalle.

Se pueden ver ejemplos aquí: <https://es.slideshare.net/carlostir/tipos-de-planos-15236074>

La propuesta se basa en buscar ejemplos de estos tipos de encuadres e indicar el minuto en el que aparecen. Hay ejemplos que será difícil encontrar ¿Porqué crees que esto es así?

Realización de una tira de cómic (4-8 viñetas) que resuma la historia de "Viaje a la luna" o que narre alguna de las secuencias de la película incluyendo un plano general, plano medio, primer plano y plano de detalle.



5.- Simulando movimiento.

a.- Realización de un Folioscopio o Flipbook (libro animado) recreando el despegue/alunizaje/viaje por el espacio/paseo por la luna.

Se puede distribuir el trabajo en grupos de 4 personas asignando diferentes tareas:

- Guión-planificación.
- Animación.
- Aplicación de color.
- Diseño de cubierta.

Los siguientes enlaces muestran cómo se puede realizar un flipbook:

Crea tu folioscopio

<http://edukazine.blogspot.com/2010/03/crea-tu-folioscopio.html>

Cómo hacer un flipbook

https://www.youtube.com/watch?v=9y_tZ9E8C9I

Animación hoja por hoja

<https://www.youtube.com/watch?v=B2t3auzdUuk>

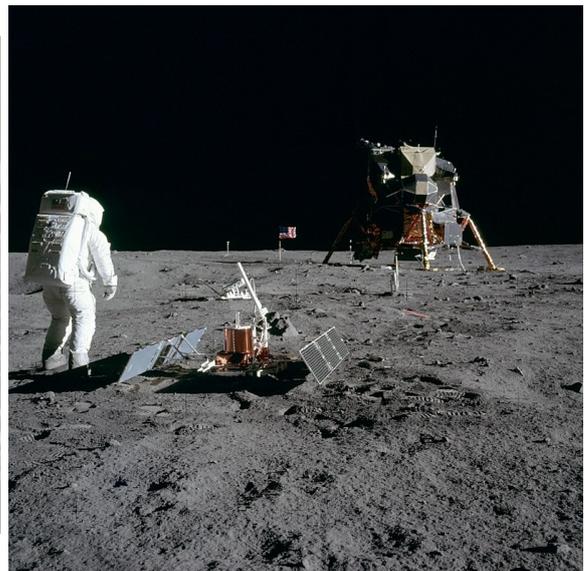
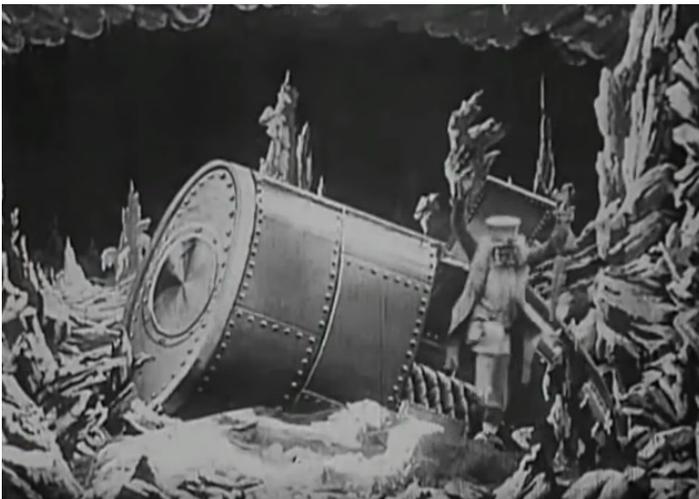
Animación con post-it

<https://www.youtube.com/watch?v=pdLYX8-GCFQ>

6.- Comparando lunas.

Hace más de 50 años, en julio de 1969, la nave Apolo XI se posó en la superficie y el comandante Armstrong fue el primer ser humano que pisó el satélite terrestre. Las escenas de este acontecimiento histórico poco tienen que ver con la fantasía de Méliès.

Observando estas dos imágenes se abre un debate sobre la ficción y la realidad, sobre cómo la ficción ha dado forma a hechos inalcanzables buscando respuestas a grandes incógnitas ayudando a configurar el imaginario colectivo.



Con la cabeza en la luna o con la luna en la cabeza

Introducción

¿Se nos va la cabeza a la luna o es la luna la que invade nuestros pensamientos y nos inspira?

Partiendo de esta pregunta y teniendo en cuenta tanto el potencial evocador de la luna como la gran cantidad de creaciones en muy distintos ámbitos basadas en este astro, vamos a abrir la posibilidad de colaborar directamente con otras materias a la hora de abordar este tema.

Para propiciar la transversalidad la idea que surge de manera natural es proponer al alumnado el diseñar, ilustrar, rotular; en definitiva que realicen actividades que apoyen y refuercen visualmente algunos de los trabajos desarrollados en otras materias como Lengua Castellana, Inglés, Música etc.

Actividades

Se comenzará por describir el trabajo en un estudio de diseño gráfico e ilustración de modo que se aborden las tareas planteadas como si se tratara de un encargo profesional.

Como punto de partida, se establecerán una serie de premisas, por ejemplo:

- Objetivos a alcanzar teniendo en cuenta a quién va a ir dirigido el trabajo a realizar.
- Aspecto o idea que se quiere enfatizar.
- Técnica y estilos más adecuados.
- Gama cromática más expresiva.
- Tipografía más sugerente.

¡No olvidar la importancia de realizar bocetos previos que sirvan para elegir la mejor idea!

Si se trabajan poemas, relatos breves o composiciones musicales se presentan opciones como:

- Realizar ilustraciones que representen o simbolicen las ideas o sentimientos expresados o descritos en los textos.
- Diseñar la cubierta o portada de alguna obra literaria o musical analizada.
- Rotular los textos utilizando caligrafías o "lettering".

Una vez finalizada esta actividad siempre resulta motivador el hacer una selección de los trabajos más valorados entre el alumnado y exponerlos en el aula o en cualquier lugar apropiado para ello en el centro educativo.

La luna en los orígenes del cine: “Viaje a la luna” de Georges Méliès. Reseña para el profesorado

Introducción

La elección de la película de cine mudo “Viaje a la luna” como eje vertebrador de las actividades planteadas desde el ámbito de la Educación Plástica Visual y Audiovisual tiene como principal motivación el despertar en el alumnado la curiosidad por el origen de los efectos especiales, tan presentes en el lenguaje audiovisual en nuestros días, tanto en el cine como en los videojuegos, dándoles a conocer el trabajo de uno de los pioneros en este campo de creación, Georges Méliès.

Del mismo modo, se pretende acercar la narrativa de los inicios del cine a los espectadores adolescentes.

Para ello se ofrecen dos primeras actividades, de tono lúdico, centradas en la observación de lo que sucede en la pantalla para realizar las tareas requeridas. La idea es evitar el posible rechazo inicial que una película de ritmo lento y sin sonido pudiera provocar en el alumnado a la vez que se les introduce en la historia contada.

A continuación se presenta una serie de propuestas diferentes, todas ellas directamente relacionadas con la EPVA de manera que puedan desarrollar su capacidad creativa utilizando diferentes recursos y técnicas gráficas. Se insistirá en la importancia de la realización de bocetos previos que ayuden a desarrollar la creación con mayor fuerza y riqueza visual. También se estimulará la originalidad y se valorará la presentación.

Para concluir se pide que establezcan una comparación entre dos imágenes que muestran un paseo del hombre en la luna, por un lado la recreación fantástica de esta experiencia y por el otro una fotografía de la llegada del hombre a la luna en 1969. Se provoca una reflexión final sobre la evolución de las tecnologías y el avance en conocimientos científicos que enlaza con la actividad inicial en la que se pide que se observen objetos en uso hoy en día que aparecen en la primera escena.