



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA SIERRA

Creada por Resolución N°012065 del 05 de octubre de 2015 y 014399 del 20 de noviembre de 2015.

DANE: 105001026581 NIT:900935808-1
ie.lasierracollegiomaestro@gmail.com

Nombre del estudiante:			
Grado: 11	Grupo:	Periodo: 1	Fecha:
Tema: El cine			
Área: Educación Artística			
Nombre del docente: Yessica Escalante Correa			

INTRODUCCIÓN

Lo que se busca con esta propuesta es que, desde un modelo pedagógico social desarrollista, se evidencien los aprendizajes de los estudiantes, que permitan reflexión e indagación del conocimiento vinculados a su contexto, expresiones artísticas, reflexiones, comparaciones y aprendizajes en familia, que den cuenta del desarrollo de habilidades en los estudiantes desde el ser, el saber y el hacer, tan útiles para la vida.

OBJETIVO

Diseño desde un concepto de estética definido y acorde al momento histórico vivido.

Lea con atención los textos en ellos encontrara brevemente una descripción del tema a desarrollar, luego escríbala en el cuaderno

INICIOS DE LA HISTORIA DEL CINE

Antes del cinematógrafo muchos inventores intentaron crear mecanismos para reproducir **imágenes en movimiento**. La invención del cine fue la culminación de un largo proceso de experimentos sobre la obtención de vistas del mundo real, la proyección de imágenes y **la persistencia de la visión en la retina**, tesis que había presentado Peter Mark Roget en 1824 en la Royal Society de Londres.

La obtención de imágenes se basa en el principio de la cámara oscura desarrollada en el siglo XVI en relación con la perspectiva renacentista. Por otro lado, los sistemas de proyección de imágenes se basan en la linterna mágica con la que Athanasius Kirscher proyectaba imágenes transparentes fijas. En 1798 Etiènne Robertson la usó para proyectar sus fantasmagorías y en época victoriana se convirtió en juguete de niños.

Además de la evolución de estos experimentos, se inventaron mecanismos para simular el movimiento de la realidad. Los aparatos fueron:



Fenaquistiscopio: El fenaquistiscopio (del griego phénakistiscos (engañar) y scopein (examinar, mirar)) fue el primer juguete óptico que permitía reproducir el movimiento de una imagen. Se basaba en el efecto de la persistencia de la visión o persistencia retinal y fue inventado simultáneamente el 1832 por el físico belga Joseph Plateau y por el matemático e inventor austríaco Simon von Stampfer.



El aparato está compuesto por un disco giratorio de cartón con una serie de rendijas o ranuras equidistantes y una serie de dibujos que descomponen las fases de un movimiento en una de sus caras. El espectador se sitúa delante de un espejo y coloca las imágenes de cara al espejo de forma que al hacer girar el disco y mirar a través de una ranura se obtiene la ilusión de las imágenes en movimiento. La separación

entre las rendijas hace la función de obturador de forma que la imagen retenida en el cerebro puede unirse con la imagen siguiente del disco, dando sensación de movimiento cuando el cartón gira a una velocidad adecuada.

Taumatropo: Taumátropo (del griego θαύμα "portento" y τρόπος "giro"), también llamado Maravilla giratoria o, en inglés, Wonderturner, es un juguete que reproduce el movimiento mediante dos imágenes, que fue inventado por John Ayrton Paris en 1824.



Consiste en un disco con dos imágenes diferentes en ambos lados y un trozo de cuerda a cada lado del disco. Ambas imágenes se unen estirando la cuerda entre los dedos, haciendo al disco girar y cambiar de cara rápidamente. El rápido giro produce, ópticamente, la ilusión de que ambas imágenes están juntas.

Zoótrofo: Fue un [juguete](#) muy popular en la época y uno de los avances hacia la aparición del cine que se crearon en la primera mitad del siglo XIX. Fueron famosos y una inspiración para la creación de lo que hoy conocemos como [cine](#) ya que es el mismo principio, una sucesión de imágenes que cuentan una historia.





INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA SIERRA

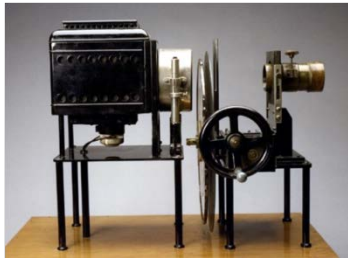
Creada por Resolución N°012065 del 05 de octubre de 2015 y 014399 del 20 de noviembre de 2015.

DANE: 105001026581 NIT:900935808-1
ie.lasierracolegiomaestro@gmail.com

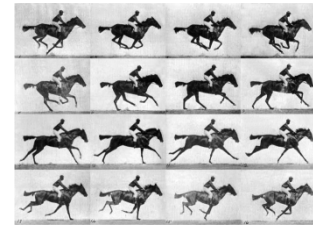
Praxinoscopio: Es un aparato similar al zoótropo inventado por Émile Reynaud en 1877 y patentado el 21 de diciembre de ese año.¹ El espectador mira por encima del tambor, dentro del cual hay una rueda interior con unos espejos formando ángulo, que reflejan unas imágenes dibujadas sobre tiras de papel situadas alrededor. Como resultado la persona observa una secuencia nítida, una animación estable donde las imágenes se fusionan y logran el efecto animado. Para fabricar los praxinoscopios que luego vendería como juguetes, Reynaud alquiló dos departamentos en París, uno de los cuales funcionaba como taller. El inventor recibió una mención honorífica en la Exposición Universal de París de 1878.



Zoopraxiscopio: Muybridge quería mejorar sus resultados proyectando sus imágenes sobre una pantalla y entonces inventó el zoopraxiscopio, bautizado por las palabras "animal" y "rota" (rotación). Es un primitivo proyector de cine que utilizaba una fuerte luz para proyectar imágenes secuenciales de un disco de cristal, así creando una



ilusión óptica de movimiento. Reproducía las imágenes y parecía que el caballo estaba en movimiento, parecía una película. Los discos contenían varias imágenes, la mayoría con silueta negra y algunos pequeños detalles.



Mutoscopio: El Mutoscopio trabajaba con un sistema de tragaperras. Después de haber insertado una moneda, el cliente podría ver el cortometraje de un pequeño lente dispuesto en la parte superior de la máquina. La máquina funcionaba con electricidad, pero la bobina se giraba mediante una manivela en la base.

El cliente podía controlar la velocidad y la dirección de avance de la proyección. La manivela podía girar hacia delante o hacia atrás. El Mutoscopio fue fabricado originalmente entre el 1895 y 1909 por la American Mutoscope & Biograph Company. En 1920, el Mutoscopio fue vendido a William Rabka, que comenzó con su propia compañía, la International Mutoscope Reel Company y trabajó entre 1926 y 1949



Teatro óptico: Es una aplicación óptica desarrollada por Émile Reynaud y patentada en 1888, basada en el praxinoscopio que permite ofrecer un espectáculo a partir de la proyección de dibujos animados móviles de una duración de entre seis y quince minutos. Se utilizaba la combinación de una linterna mágica que proyectaba las imágenes en el fondo de la escena, y otra que proyectaba las figuras pintadas a mano, mediante espejos y lentes en placas en una banda de tela perforada. Éste es uno de los





precedentes del cinematógrafo aunque las imágenes habían de dibujarse a mano sobre la película.

A pesar de la aparición de todos estos inventos, seguía pendiente el problema de fijar las imágenes obtenidas. Esto no se logró hasta 1827 con Nicéphore Niépce que logró captar una imagen fotografiada sobre una plancha de cinc impregnada con alquitrán, el cual, al exponerlo a la luz endurecía y las partes restantes se eliminaban con aceite de lavanda y petróleo. En las décadas de 1870 y 1880 los procedimientos fotográficos se van perfeccionando permitiendo sacar fotos en menos tiempo y en soportes más flexibles.

La unión de todos estos elementos (fotografía, análisis del movimiento y sistemas de proyección) facilitó la aparición del cine

MATERIALES.

1. Block
2. Colores
3. Regla
4. Escuadra
5. Compas
6. Borrador, lápiz, sacapuntas.
7. Cartulina negra un pliego y blanca de medio pliego
8. Cartón (caja reciclada)
9. Colbón
10. Baso plástico
11. Un chinche

Actividad #1

Elabora los dos ejercicios a través del paso a paso o apoyate en los videos.

LEE LAS INSTRUCCIONES COMPLETS ANTES DE COMENZAR CADA EJERCICIO.

EJERCICIO 1- Taumátropo

Paso 1

Dibuja y corta un círculo de 6cm de radio de una caja de cartón.

Paso 2

Puedes dibujar sobre el cartón o recortan dos círculos de cartulina de 6cm para pegar en ambos lados del círculo de cartón que ya tienes.

Paso 3

Elige un dibujo que puedas separar en dos partes para que luego se unan con el movimiento y tengan sentido

Ejemplo:



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA SIERRA

Creada por Resolución N°012065 del 05 de octubre de 2015 y 014399 del 20 de noviembre de 2015.

DANE: 105001026581 NIT:900935808-1

ie.lasierracollegiomaestro@gmail.com



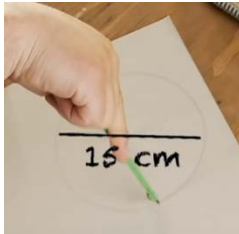
Paso 4

Pega los dibujos al cartón y perfora los dos extremos para introducir la cuerda, (cordon, pita o lo que tengas al alcance).

Ahora esta listo tu taumatropo, dale vueltas a la cuerda y observa como se unen los dibujos.

EJERCICIO 2 - Zoótopo

PASO 1 - Realiza un círculo de cartón de 15 centímetros de diametro.



Paso 2 - Realiza dos círculos de cartulina negra uno de 15cm de diametro y otro de 14.5cm



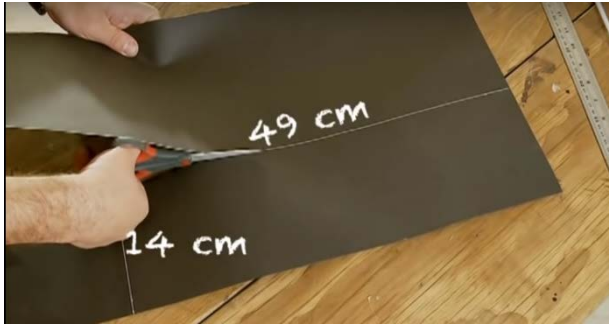
Paso 3 - Para el tambor corta de la cartulina negra una tira de 49cm de largo y 14 de ancho.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA SIERRA

Creada por Resolución N°012065 del 05 de octubre de 2015 y 014399 del 20 de noviembre de 2015.

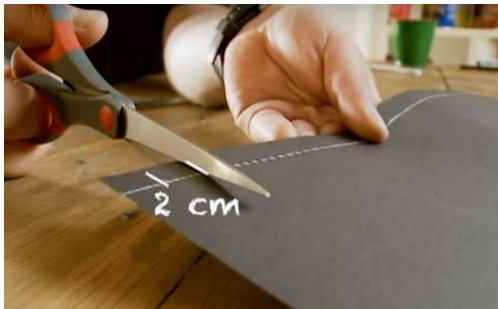
DANE: 105001026581 NIT:900935808-1
ie.lasierracollegiomaestro@gmail.com



Paso 4 - luego de cortarla haz una línea de 1,5cm del borde y marca sobre ella una marca cada dos centímetros.



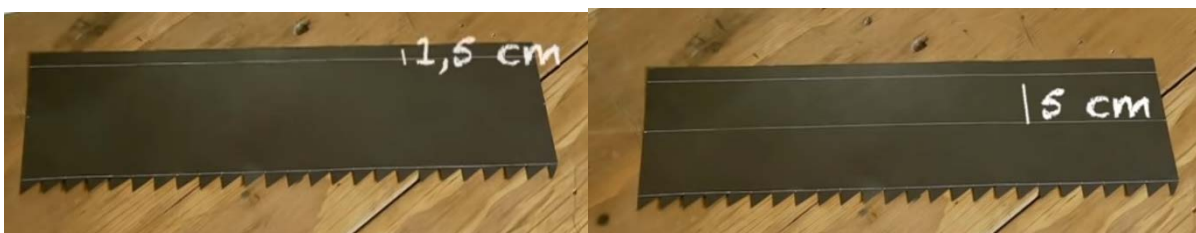
Paso 5: Corta las líneas que marcaste cada dos centímetros .



Paso 6: corta en diagonal para que quede un zigzag que luego se pegara en el carton.

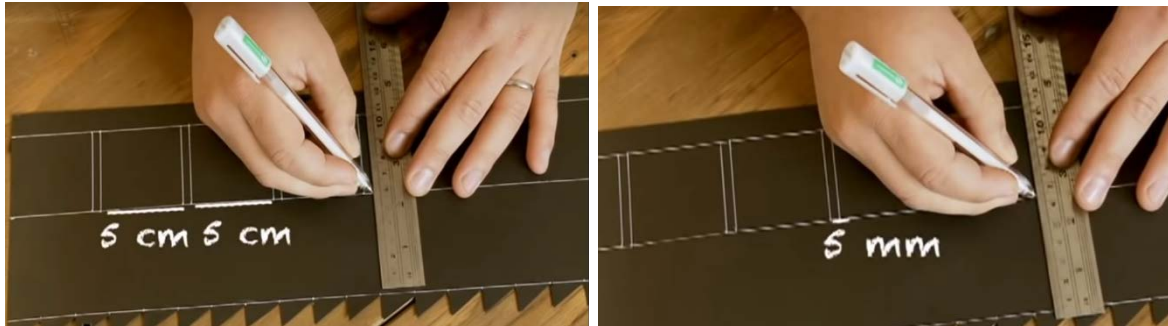


Paso 7 - Del lado contrario realiza un margen de 1.5cm a lo largo, luego otra a 5cm de esta,

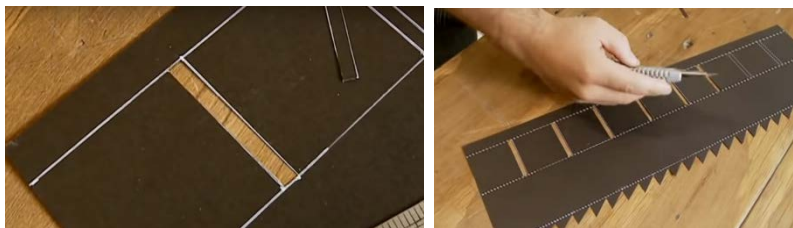




Paso 8 - realiza en esta franja cuadros de 5cm cada uno separados por franjas de 0.5 ml



Paso 9 – corta las franjas de 5ml para que pase la luz



Paso 10 – luego de hacer las ventanas, pega el tambor al carton, luego pega el circulo negro grande por debajo y el pequeño por dentro



Paso 11 – pega un circulo pequeño sobre vaso



Paso 12 – coloca el tambor sobre el vaso y clava el chinche en el centro del tambor.



Paso 13 – corta una tira de 50 cm de largo por 5.5 cm



Paso 14 – divide la tira en 8 o 9 cuadros para dibujar tu secuencia. Ejemplos: elige una caricatura en secuencia que estén movimiento o realizando algo acción de desplazamiento.



© Can Stock Photo - csp29950667

Paso 15 – introduce la tira en el tambor y giralo para ver el movimiento.





Puedes visitar el siguiente link para aclarar tus dudas (**opcional para aquellos que tienen acceso a internet**)

<https://www.youtube.com/watch?v=Bw53eDXXYhQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=E-n2rDYj6X8>

https://www.youtube.com/watch?v=LNorpMtgaVY&list=PLfSsnwvDM2Pe3WTVdC_Ooa50ouF_HGONZ

Paso 16 (evaluación conceptual)

Redacta una pregunta y respuesta, que complemente el tema trabajado teniendo en cuenta que la respuesta no debe estar dentro de la guía, debe ser argumentativa, creativa y coherente y que genere una reflexión concienzuda y clara del tema trabajado.

NOTA: LOS TRABAJOS POR RESPETO A SI MISMO, TU ESFUERZO, DEDICACION Y RESPETO A LOS CONOCIMIENTOS QUE TE BRINDAN LOS DOCENTES SE ENTREGAN SIN DOBLAR Y EN PERFECTAS CONDICIONES, PROTEGELO CON UNA CARPETA, PARA ENTREGA DIGITAL TOMA FOTOGRAFÍAS DEL PROCESO Y DEL TRABAJO TERMINADO PARA ENVIAR POR EL MEDIO QUE TE SEA MAS FACIL (WhatsApp o correo electrónico).

Criterios De Evaluación Para El Taller

Criterios de evaluación/ valoración	No evaluado	Bajo (1 – 2,9)	Básico (3 – 3.9)	Alto (4 – 4.5)	Superior (4.6 – 5)
Envía el taller	No envía las actividades y no hay comunicación con el acudiente y con el estudiante	No Envía actividades, pero da razón, la cual debe estar justificada con la falta de acceso a los medios para enviar el mismo. En caso de evidenciar copia o fraude el trabajo será valorado en nivel bajo	Envía las actividades, pero de forma incompleta o no es legible la evidencia	Envía las actividades completas con un nivel alto en su desarrollo del taller	Envía las actividades completas, con un nivel de desarrollo superior en la resolución del taller



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA SIERRA

Creada por Resolución N°012065 del 05 de octubre de 2015 y 014399 del 20 de noviembre de 2015.

DANE: 105001026581 NIT:900935808-1

ie.lasierracolegiomaestro@gmail.com

¡RECUERDA MARCAR EL TRABAJO ANTES DE ENVIARLO!