

¡Buen viaje!

Programa de cortos franceses

Subtitulados al español



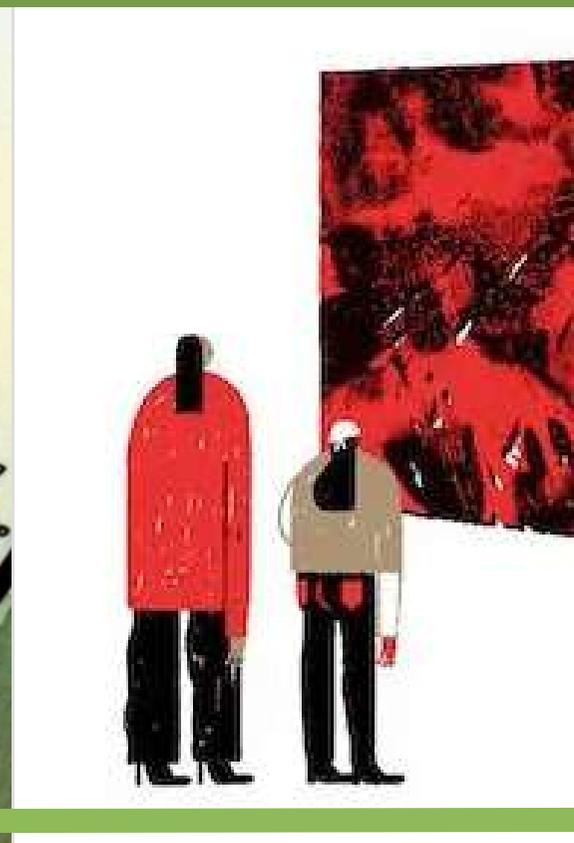
Tsutsué



Omnibus



El monje y el pez



Por favor no tocar

LAS POSTERIORES /

Información para el docente

Este material pedagógico está pensado para ser compartido con estudiantes mediante TV, PC o Proyector.

IDENTIFICADORES PARA EL ABORDAJE SOCIOEMOCIONAL

COOPERACIÓN Y TRABAJO COLABORATIVO

Este programa permite tener una buena comunicación con el resto del equipo. Ayuda a tomar la perspectiva de otros. Permite descubrir o comprender objetivos puestos en común

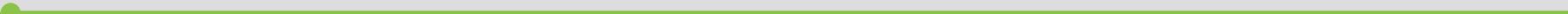
AUTOCONOCIMIENTO

Este programa permite conocer fortalezas y debilidades. Ayuda a identificar qué es lo más importante para cada uno. Ayuda a identificar cuáles son sus motivaciones y las del grupo.



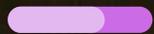
Sinopsis

Este programa de cortos nos invita a transitar los devenires de un tren que no se puede detener. El largo duelo por un hermano perdido. La búsqueda inagotable de atrapar un pez escurridizo y un museo donde pasan cosas inesperadas.



1 - Tsutsué

¿Cómo veo el mundo?



Vamos a leer entre todos este fragmento de una entrevista realizada a Amartei Armar, director del cortometraje *Tsutsué* cuando le hacen una pregunta sobre el tema ambiental, expresado en la película en la superposición del basural con el océano.

“En esta película intento hacer palpable la contradicción entre lo artificial y lo natural, en una cierta forma de armonía estética. La inmensidad del océano, un recurso natural infinito a nuestro alcance, se contrapone al formidable «mar de residuos artificiales» que es el basural. Contrastar los ojos de un niño con un concepto tan pesado como la muerte significa a menudo el fin de la inocencia. El punto de vista de los niños en el cine me interesa mucho, porque creo que a través de sus ojos existe la forma más pura de subjetividad emocional. Hay en ellos una universalidad que trasciende todas las culturas y pueblos; tienen una presencia inmediata en lo que hacen”.

Reflexionemos de manera grupal sobre estos dichos con algunas preguntas:

- ¿Existe una contradicción entre lo artificial y lo natural en el mundo en el que vivimos?
- ¿Cómo podemos, los seres humanos, en nuestra vida cotidiana, crear una armonía entre estos dos mundos? ¿Es esto posible?

El director menciona que el punto de vista del niño es importante porque "hay en ellos una universalidad que trasciende todas las culturas y pueblos".

- ¿Qué opinamos de esta afirmación?
- ¿Cómo se relaciona con la manera en que vemos el mundo como adultos?
- ¿Cómo percibimos la relación entre lo natural y lo artificial en el cortometraje?
- ¿Qué emociones o reflexiones nos provocó la imagen del océano frente al basural a cielo abierto?
- ¿Cómo se representa la inocencia del niño en la película y qué lecciones podemos aprender de esa visión del mundo?

Después de discutir, **crearemos un cartel o una imagen conceptual** que represente el conflicto entre lo natural y lo artificial, tomando como base las ideas trabajadas. Podemos hacerlo de forma gráfica (dibujos, collage, etc.) o fotográfica.

2 - El monje y el pez. El espacio de la libertad



Este ejercicio tiene como objetivo explorar las nociones de espacio y movimiento del personaje, a partir de la reflexión filosófica planteada en el cortometraje: ¿Qué es la libertad?

Volveremos a ver en el aula el cortometraje "El monje y el pez", dirigido por Michael Dudok De Wit, y nos enfocaremos en los espacios representados en la película, resaltando la relación entre el cielo, el monasterio y el agua. Las sombras y la orientación de los edificios en relación con el sol nos ayudarán a entender mejor el espacio y a representarlo de manera más precisa.

* LE MOINE
ET LE
POISSON

THE MONK
AND THE

[Play](#)



En grupos de cinco integrantes, dibujaremos el plano del monasterio. Después, luego de volver a ver la primera parte del cortometraje (desde la introducción hasta la secuencia del descubrimiento del pez, que va de 0:00 a 1:35), nos dedicaremos a dibujar nuevamente el plano del monasterio pero esta vez incorporando el estanque y el acueducto. Finalmente, utilizaremos nuestra imaginación para representar, en orden, los otros espacios que aparecen al final de la película (a partir de 4:57).

Una vez que hayamos terminado todos los dibujos, los compararemos y cada grupo explicará las razones detrás de su representación. ¿Qué espacio fue más fácil de dibujar? ¿Qué diferencias encontramos entre los espacios que habita y recorre el monje al principio y los del final de la película? Luego, discutiremos en conjunto el significado de la secuencia final.

Para concluir, cada uno podrá expresar su propia visión de la libertad a través de un dibujo.

3 - Omnibus. La cámara cuenta.



Objetivo: Analizar cómo el **montaje** y los **ángulos de toma** influyen en la percepción de la historia.

A diferencia de lo que ocurre en la vida cotidiana, donde moviendo la cabeza podemos ver todo lo que nos rodea, en el cine sólo podemos ver lo que aparece en la pantalla, dentro del plano. A esta decisión respecto de lo que queda dentro y fuera del plano, de lo que se muestra y de lo que no, la llamamos **encuadre**, y es uno de los factores fundamentales de una película.

El encuadre, de hecho, guía la mirada del espectador aún dentro de una misma escena. Pensemos en el espectador de teatro: ve siempre desde el mismo lugar (distancia, punto de vista) y elige si mirar la totalidad de la escena o algún detalle, personaje o acción. En el cine la escena aparece descompuesta en numerosos planos que van guiando la atención del espectador: haciéndolo saltar de un punto de vista a otro, acercándose o alejándose de la situación (y dejando, en cada caso, parte de la situación fuera de la imagen).

Vamos a ver algunos fragmentos del cortometraje *Ómnibus* de Sam Karmann prestando especial atención a los planos, al montaje y los ángulos de cámara.



Los fragmentos no llevan subtítulos.

Primer fragmento

[Click acá para verlo](#)



¿Cómo son los ángulos de la cámara? ¿Son normales (a la altura de los personajes), son altos (los enfocan desde arriba) o bajos (los enfocan desde abajo)? ¿A quién nos muestra la cámara que enfoca desde abajo? ¿Y la que enfoca desde arriba? ¿Qué efectos nos producen los ángulos bajos o altos en la percepción de los personajes?

Segundo fragmento

[Click acá para verlo](#)



¿En qué momentos el uso de la cámara contribuye a crear tensión o suspenso? ¿En qué momentos se utiliza el corte rápido o el montaje discontinuo para generar sorpresa o impacto? ¿Qué otros elementos, además de la cámara, se usan en esta escena para generar tensión? En estos fragmentos de casi 2 minutos cada uno, ¿cuántos planos calculamos que se usaron? Podemos decir un número aproximado, después lo verificamos...

Por último, vamos a formar equipos de 4 integrantes y, con la ayuda de nuestros teléfonos móviles, **vamos a recrear la escena del fragmento 1 usando los mismos planos y ángulos.** Para poder editar la escena en cámara, lo mejor es grabar los planos en el orden en que suceden.

Vemos entre todos los fragmentos recreados y analizamos cómo influye en la historia esta manera de filmar.

Esta última actividad también se puede resolver elaborando un *Storyboard* o guión gráfico, en el que se dibuja cada plano de manera esquemática, en lugar de grabar los planos con el celular.



4 - Please don't touch (Por favor no tocar)

Vamos a realizar una actividad en la que reflexionaremos sobre el cortometraje *Please don't touch* (*Por favor no tocar*) de Capucine Gougelet, analizando los códigos de comportamiento que se nos imponen como espectadores de arte en un museo.

A partir del cortometraje, vamos a identificar y discutir situaciones donde estos códigos se hacen evidentes, como la regla de no tocar, no tomar fotos, o cualquier otra norma que consideremos relevante en un espacio como este. Empezamos trabajando en grupos para elaborar una lista de los principales códigos de comportamiento que conocemos o que hemos experimentado al visitar un museo. Reflexionaremos sobre qué tan familiares nos son estas normas y si las consideramos necesarias o restrictivas.

Luego, recordaremos y analizaremos los personajes que aparecen en el cortometraje. Los dividiremos en dos grandes grupos: los que trabajan en el museo (como los vigilantes o guías) y los visitantes (las personas que recorren el museo). Cada uno de nosotros deberá recordar las conductas que vimos en cada grupo de personajes. ¿Cómo se comportan los trabajadores del museo con los visitantes? ¿Y cómo actúan los visitantes con respecto a las obras de arte y las normas del espacio?

Este análisis nos permitirá observar cómo se crean las dinámicas entre ambos grupos en el contexto del museo y cómo esas interacciones reflejan las expectativas del espacio.

A continuación algunas imágenes para ayudarnos a recordar.



Respondemos entre todos:

¿Por qué se limita la interacción física con las obras de arte? ¿Qué papel juegan las normas del museo en la creación de una distancia entre el público y el arte? ¿Creemos que el arte debe ser accesible a todas las personas o debe mantenerse en una esfera reservada sólo para algunas?

Óscar Murillo: El arte sin barreras

El artista colombiano Óscar Murillo está haciendo algo diferente en el mundo del arte. En su exposición "Espíritus en el pantano" en el Museo MARCO de Monterrey, rompió las reglas tradicionales del arte. En lugar de crear solo sus propias obras, invitó al público a participar activamente, interviniendo las piezas y creando una experiencia colectiva. La exposición incluye grandes lienzos, videos e instalaciones, que permiten a la gente interactuar y ser parte del proceso artístico.

A través de esta exposición, Murillo desafía la idea de que el arte debe ser algo formal y exclusivo, y demuestra que el arte puede ser una herramienta para hablar sobre temas sociales, y para que más personas se conecten con la cultura de una forma más directa y personal.



Espíritus en el pantano - Obra

Para reflexionar.

¿Consideramos que los museos deberían abrir más espacios para la participación del público o es necesario mantener ciertas normas para preservar el valor y la sacralidad del arte?

¿Conocemos los museos de nuestra ciudad de Buenos Aires? Exploremos en este link [Museos | Sitio oficial de turismo de la Ciudad de Buenos Aires](#) los museos más importantes, aquellos que son recomendados a turistas. Mirando el mapa que está a la derecha ¿En qué barrios se ubican? ¿Conocemos estos museos? ¿Queremos conocerlos? Varios de ellos son de entrada gratuita o con descuento para estudiantes, así que, para terminar, planificamos una visita grupal a algún museo elegido.



Gracias!

Hemos recorrido un largo camino con este espectáculo, ahora es momento de seguir descubriendo las salas de la Ciudad de Buenos Aires para ver mucho más cine, teatro y danza. Ya somos ¡espectadores y espectadoras! El arte independiente nos espera con sus puertas abiertas...



Programa Formación de Espectadores - Coordinación: Sonia Jaroslavsky, Pedro Antony / Equipo: Belén Parrilla, Florencia Feijóo, Laura Lazzaro, Franco Gentile, Nahuel Padrevecchi, Agustina Piñeiro, Paula Andrada. Gerencia Operativa de Extensión de los Aprendizajes / Dirección General de Escuela Abierta a la Comunidad / Subsecretaría de Gestión del Aprendizaje / Ministerio de Educación



Links de interés

**Escuelas públicas y gratuitas de artes
escénicas y cinematográficas**

[Universidad del cine](#)

[Escuela Metropolitana de Arte Dramático](#)

[Universidad Nacional de las Artes](#)

[Escuela Nacional de Experimentación y Realización](#)

[Cinematográfica](#)

[Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda](#)

[Diseño de Imagen y Sonido UBA](#)

**Para ver más obras de teatro,
danza y cine**

[Alternativa teatral](#)

[Cine Ar Play](#)

[Cultural San Martín](#)

[Museo del cine](#)

[Sala Leopoldo Lugones](#)

[Casa del Bicentenario](#)

[Cine Gaumont](#)