

**Miércoles
02
de febrero**

Primero de Secundaria Artes

La vuelta al día en 80 mundos

Aprendizaje esperado: *representa una situación vinculada a su contexto mediante distintas formas expresivas.*

Énfasis: *jugar con los objetos cotidianos y los elementos del arte para representar distintas situaciones cómicas de su día a día.*

¿Qué vamos a aprender?

Representarás situaciones que posiblemente has vivido habitualmente, lo harás jugando con los elementos del arte en distintas formas expresivas.

Tu acontecer en el día está lleno de muchas situaciones que puedes transformar en un juego, incluso jugando e imaginando puedes hacer que los objetos cobren vida.

¿Qué hacemos?

Esta sesión amerita dar vida a todos los objetos que te rodean aun cuando no los toques: puedes observar una cama o el jarrón de cristal y así la magia aparecerá.

Revisa la siguiente ejemplificación:

Alma usa una olla de barro como elemento cotidiano para el ejemplo Víctor tiene un huaje. Estos objetos los usarán para contar historias graciosas que les han pasado.

Víctor cuenta su historia con movimientos y sonidos, en donde representa que está preparando chocolate caliente.

Alma adivina diciendo: ¡Ah, ya sé! Estás haciendo chocolate con un molinillo.

Víctor comenta que sí, y en su historia relata que estaba en la casa de una amiga queriendo quedar bien, y que se le antoja un chocolate a su abuelita y que decidió prepararlo. Desde niño se maravilló con el sonido de las burbujas, tanto le gustan que las distingue en cualquier alimento.

Alma le dice que no exagere, que las burbujas de la comida suenan igual.

Pero Víctor dice que no, suenan diferente. No es lo mismo el sonido del maíz fermentado para el tesgüino, que para una salsa agria. Que se fije bien y que lo va a entender.

Víctor continua con su historia, y relata lo siguiente: pues estaba yo duro y dale al molinillo, con ritmo, ya sabes, para darle sabor; y la espuma del chocolate caliente en la estufa empezó a subir cada vez más y yo, encantado, perdido en el sonido.

Recuerdo el sonido del chocolate hirviendo y el sonido del molinillo para hacer espumoso el chocolate, la espuma flotando. Ese sonido burbujeante invitándome a deleitarme.

En eso dice Alma: ¡ay cuidado, cuidado, ya está hirviendo! Ya se tiró todo el chocolate y la espuma que tanto te gusta... ¡Ah! Ya sé lo que te pasó.

Víctor le responde: exacto, lo que pasó es que me perdí tanto en los sonidos, el ritmo del molinillo, el olor, la forma de la olla, que cuando reaccioné mi amiga me estaba empujando lejos de la estufa para limpiarla. Y es que sí, así como lo imite ahorita, se me derramó el chocolate de tanto hervor.

Alma sonriendo le dice: pues ahora sí que “bájale de espuma a tu chocolate” ja ja ja ja. Disculpa que me ría, sé que no es gracioso lo que te pasó, pero, es que, ahora que lo cuentas, pues me dio risa. Bueno, cambiemos de tema, fíjate que me llamó la atención lo que dices, que las burbujas suenan diferente.

Interrumpiendo la ejemplificación, ¿tú lo has notado?, que las burbujas suenan diferente.

Si no lo has hecho, detente a disfrutar los sonidos, escucha con atención, los sonidos son distintos.

Tal vez has encontrado en las burbujas de la comida una forma expresiva y eres tú quien ayuda a que esas burbujas surjan y con ello estás creando nuevas maneras de comunicarte.

Ahora se va a representar una situación que te deje dar la vuelta al día en 80 mundos, así como leíste. Pero ¿cómo se dará esta vuelta?

Bien, imagina que es de mañana y vas por agua a un pozo y entonces, ¿por qué no mejor lo representas? En este caso toma nota para ver cómo lo harías con tu propia representación.

Por ejemplo, Alma se imagina que va por agua al pozo, canta, se distrae y se gacha de más y casi se va para adentro, pero un muchacho que pasa por ahí le lanza un aro para lazarla y tratar de ayudarla, pero a la olla, no a la muchacha.

Como viste, se acaba de jugar con los elementos para darle un tono cómico. Pues lo coherente hubiera sido salvarla a ella primero; pero al salvar primero a la olla, se rompe con lo lógico y resulta cómico por lo inesperado.

Quizás el ejemplo te pareció chistoso, que en vez de una cuerda se usará un aro, con eso no se atrapa a nadie porque cualquiera se puede salir fácilmente.

Precisamente ahí está el juego y se espera que juegues con el objeto que tengas a la mano, para crear situaciones que puedan hacer reír retomando tus experiencias cotidianas y aceptando la propuesta del juego.

Recuerda que para jugar se debe aceptar lo que propone tu imaginación, la persona con quien estas y también las circunstancias.

En casa, ¿qué situaciones identificas que causen risa? Ahora que las reflexionas, ¿son o no son chistosas? ¿Por qué dan risa?

En lo que lo piensas, ¿qué te parece si exploras otra forma expresiva a partir de una situación que te haya pasado, dando vida a los objetos? Así que vas a ver al Doctor Misterio para que cuentes con más ideas.

1. Actuar a ser tu juguete favorito.

<https://youtu.be/8XHc4CBGeKY>

Revisa del tiempo 0:16 al 1:11.

Como viste, es divertido actuar como un juguete. Hacer con tu cuerpo el cuerpo del juguete. ¿Y si le das cuerpo a la olla de la que se habló?, o, ¿cómo hablaría el molinillo? Inténtalo con algún objeto que tengas a la mano, primero observa tu objeto y trata de imitarlo con tu cuerpo.

Considera que, si no te gusta tanto eso de actuar, puedes realizar la actividad con otros recursos expresivos, como dibujar.

Con el objeto elegido, trata de capturar su esencia, dibuja el objeto en tu libreta o en una hoja que tengas. Puede ser la olla, el molinillo o lo primero que veas en este momento. Sólo captura la imagen con la vista, nada de agarrarlo.

¿Qué forma tiene tu objeto?

Al dibujar estas usando otra forma expresiva de tu objeto. Estas reinterpretando la realidad. Lo primero es observar y después plasmar. Y si le sumas tu interpretación, tus recuerdos, tu cosmovisión, estas dando una nueva vida a los objetos, otra personalidad; vaya que los objetos tienen personalidades variadas.

Una vez que tengas la forma de tu objeto, puedes pintarlo con colores o tinturas, o en su caso podrías escribir sobre tu experiencia, escribir sobre el objeto más que pintarlo.

¿De qué manera representarás el objeto que elegiste?

Al escribir sobre el objeto, tal vez te cuesta trabajo no relacionarlo con situaciones; con una anécdota quizás que sea chistosa en tu familia u otras situaciones.

Como ves, los objetos tienen una personalidad y pareciera que también se expresan. Por ejemplo, Van Gogh pintó una silla. A primera vista se ve estática, pero tal vez a ti te diga la imagen, que la silla es fuerte a pesar de ser delgada. Podrías imaginarte un asiento suave y que huele a palma con madera.



Con una silla, como la de Van Gogh o una normal, quizás puedas recordar cuando se fue al piso algún familiar o amigo tuyo. Le pudieron estar advirtiéndole que se bajaría, que no se pararía o sentaría en ella, y ¡zas! Azotó en el suelo. Afortunadamente no pasó nada, pero te reíste, quizás él lloró o se río.

Y la silla toda seriedad, inerte, fuerte, tal vez te la imagines que su voz es grave y lenta.

Bien, en artes, recordarás, que se ha dicho que lo cómico es gracioso porque es sorprendente, porque rompe con lo cotidiano, por ser inesperado. Lleva lo extraño o lo adverso a un plano de juego.

Así es, tal vez si lo ves a primera vista, no te cause nada de risa, pero detrás de tu representación, dibujo o escrito hay una historia, y si conoces esa historia te hace sentido y tal vez te parezca gracioso, como lo viste con algunos de los ejemplos que revisaste.

Así es, ahora tú en casa trata de dibujar la historia cómica detrás del objeto para que tenga ese sentido expresivo y así te vayas a otros mundos o a otros días, o le des la vuelta al día en 80 mundos.

Bueno, ahora revisa el ejemplo de la historia del objeto de Alma, que es un Molinillo y dice así:

Paren, paren, ya estoy mareado, quiero vomitar. Ah, pero qué vida la mía. No estoy solo, disculpen que no los saludara, soy Modesto Linderos Hillo, por eso todos me dicen Molinillo. En realidad, no muelo, pero hazlos entender. Una mañana, una persona que según iba a hacer la dieta de la avena, ¡catapum!, me sumerge en un vaso lleno de hojuelas crujientes, pero por más que intentó no se molieron; pues no, me dicen molinillo, pero no soy molino chiquito, soy más bien como un batidor. Otro día les cuento más, conste que no me voy, me llevan.

¿Qué te parece esta historia?

Observa como tal vez te reíste o causo gracia el ridículo que hace el personaje, porque te acercaste a él. Así es, lo cómico permite que las personas liberen temores, miedos o recuerdos desagradables, como vergüenzas que has pasado, porque al reír liberas tensión y eso te permite sentirte mejor.

Ahora, revisa el siguiente video. Considera que las personas tienen tantas maneras para expresarse, que la imaginación no tiene límites, así como lo enseña Tanya Covarrubias. Es un video tan breve que requiere toda tu atención.

2. Hacer una nanodanza.

<https://youtu.be/THHVqOW51Y0>

Como viste puedes hacer una historia con tus manos; algo que te haya pasado ahora o hace mucho tiempo.

Cuando ríes no siempre sabes de qué, igual que cuando algo te gusta, casi no te detienes a pensar en las razones de por qué te gusta o no, simplemente lo aceptas en tu vida y lo disfrutas.

Es importante que recuerdes que, de vez en cuando, conviene reflexionar para revalorar tus ideas, porque con el tiempo se pueden formar prejuicios. Hoy sabes que existen chistes que no lo son porque lastiman a las personas a las que se refieren.

El humor siempre debe estar acompañado de reflexión e inteligencia. Si tu risa lastima a alguien, sea o no vulnerable, entonces no es una risa sanadora. Hay una regla muy sencilla: me puedo reír si no lastimo a nadie.

Lo importante es que siempre utilices tu imaginación y tu inteligencia. Y entonces podrás crear todo tipo de historias, ya sea con objetos, con dibujos, con objetos o siendo tú mismo el personaje de la historia.

Historias hay muchas y muy graciosas por el enredo que se genera, por ejemplo, en un triángulo amoroso.

Ahora, se te invita a que revises la obra “Las bodas de Fígaro”, tiene música compuesta por Mozart y hay tantas versiones que, seguro encontrarás una que sea de tu agrado.

Wolfgang Amadeus Mozart es de los grandes compositores que sobresale por su gusto y trabajo en el género bufo o cómico y es de los más interpretados en todo el mundo, por eso abundan versiones de sus obras.

Ya que has jugado con los objetos, que te has inspirado en los sonidos y has jugado con ellos al representar situaciones que podrían considerarse cómicas, es hora de concluir.

Esta sesión fue inspirada en el libro de Julio Verne *La vuelta al mundo en 80 días* y la obra de Julio Cortázar *La vuelta al día en 80 mundos*. Así que, ya sabes, puedes dar la vuelta a tu mundo a través de las historias que cuentes de él. En esta ocasión el tema fue centrado en lo cómico como parte de la vida cotidiana vinculando diversas formas expresivas como el dibujo, la representación corporal y la música.

El reto de hoy:

Cuenta una historia graciosa sólo con tus manos o una parte de su cuerpo. Asimismo, se te invita a que juegues con los objetos que tienes en casa para generar situaciones sorprendidas, que te distraigan gratamente en compañía de tus familiares. Se espera que hayas descubierto ese mundo de posibilidades que te rodean a cada instante, ya sea con objetos o con momentos o situaciones sencillas pero divertidas.

¡Buen trabajo!

Gracias por tu esfuerzo.