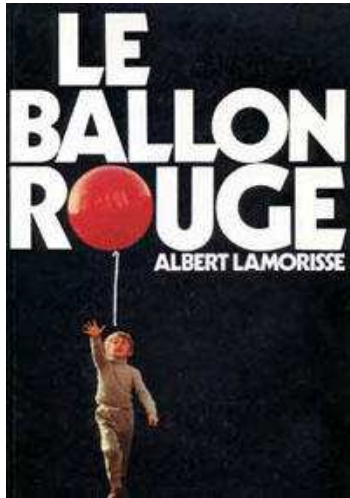


EL GLOBO ROJO



Dirección: Albert Lamorisse

Guión: Albert Lamorisse

Intérpretes:

- Pascal Lamorisse Pascal
- Georges Sellier Comerciante
- Vladimir Popov Tennant
- René Marion Padre de Pascal
- Sabine Lamorisse Madre de Pascal

Música: Maurice Leroux

Fotografía: Edmond Séchan

Año: 1956

Duración: 33 min.

País: Francia

Se puede ver *on line*: <https://www.youtube.com/watch?v=ZFCX9g9FbjI>

Las guías de las películas que se ofrecen desde el GrupIREF tienen el mismo objetivo que el proyecto Filosofía 3/18-Filosofía para Niñxs, es decir, procurar que los niños, niñas y jóvenes piensen por sí mismos de forma cuidadosa y reflexiva. Por eso no son muy convencionales. Pocas veces hay referencias a directores, actores o técnicas fílmicas ni corrientes cinematográficas.

Como si se tratara de una lectura, pedimos a los espectadores una actitud activa y despierta antes, mientras y después de ver la película. Nuestras guías buscan propiciar tanto la mirada en la pantalla como la de uno mismo.

Este aprendizaje se hace en las aulas de forma cooperativa, es decir, formando una comunidad de investigación, un espacio donde se tratan las cuestiones que plantea la película de forma dialogada -ni debates ni discusiones-, dando mucha importancia a la ejercicio del pensamiento crítico y reflexivo.

El apartado **Temas que se pueden tratar** no debe ser tratada como un libro de texto, hay que usar todos los mecanismos que son habituales en las aulas de Filosofía 3/18-Filosofía para Niñxs: hacer pizarra en su caso, poner en marcha el diálogo y si conviene proponer alguna pregunta, como un reto para avanzar en el conocimiento y en el ejercicio de actitudes dialogantes.

Cuando creamos que el trabajo con la película ya se puede cerrar, plantearemos una evaluación para que el alumnado se haga consciente de qué ha aprendido, de los sentimientos que le ha generado y del conocimiento que le ha aportado.



Licencia de Creative Commons
 Guía El globo rojo. Autora: Irene de Puig Olivé.
 Está sujeta a una licencia de Reconocimiento-
 NoComercial- SinObraDerivada 4.0 Internacional de
 Creative Commons.

Resumen

Pascal, un niño que vive en el barrio de Ménilmontant en París, encuentra, de camino hacia la escuela, un globo rojo atado a una farola. Después de desatarlo, se lo lleva y entonces empiezan los líos. Los dos se hacen inseparables y el globo se convierte en amigo del chico. Y, en poco más de media hora, somos testigos de cómo ambos juegan a una especie de escondite, como el globo rojo se va detrás de un atractivo globo azul, o como una pandilla de chavales trata de arrebatarse el globo rojo al protagonista.

Y ambos, el niño y el globo mágico, vagan por las calles de París. Allí donde va el chico, el globo anda detrás. Y cuando el pequeño se mete en problemas, el globo va a rescatarlo.

Para el profesorado

Al cabo de más de 50 años de su filmación, *El globo rojo* mantiene su vigencia tanto para grandes como para pequeños. Su estética, su expresividad, la ternura y la fantasía son todavía vivas y nos cautivan. Es un referente indiscutible de un cine austero, sensible, artístico, hecho más con ideas y sensibilidad que no con dinero.

El globo atractivo, el globo juguetero, el globo acorralado. El globo multiplicándose en más y más globos multicolores. Como fondo un París gris, de calles estrechas y escaleras, con las tiendas y la vida de más de medio siglo. Las escenas son sugerentes y conmovedoras y nos recuerdan a los grandes fotógrafos como Doisneau.

Los temas son la soledad, la amistad, la fantasía, la ternura pero también la insensibilidad, la envidia y la violencia gratuita. Los adultos no salen mejor parados, se mueven entre la severidad y la crueldad. En todo caso, carentes de comprensión y sin una comunicación fluida.

La metáfora de la inocencia infantil está lograda, y queda subrayada en el magnífico clímax con que se remata la historia, que habla que cuando un chico se lleva un chasco, enseguida es capaz de remontar esta situación con nuevas ilusiones que lo llevan hacia arriba.

No se necesitan trucos, ni artificios, ni grandes discursos, sólo las lecciones mudas de humanidad que nos da un globo. Y es que para definir la felicidad no hace falta más que echarle un vistazo a la sonrisa de este niño mientras juega con su silencioso amigo. Un globo que nos enseña lo que es la generosidad, la lealtad, la amistad verdadera e, incluso, el amor. Un globo que es el símbolo de una utopía, un globo que demuestra que ante la solidaridad y la bondad no es posible que la envidia, el egoísmo y la maldad puedan triunfar.

Un objeto *aparentemente* inanimado nos hace dudar de la realidad y nos recuerda la propia niñez, cuando éramos capaces de imaginar casas y coches de carreras con sólo cajas de cartón. En un mundo sin casi palabras, con un indudable aliento poético y un habilidoso uso de la música, el film atrapa por su belleza.

ANTES DE VER LA PELÍCULA

Cuestionario previo:

- ¿Te gustan los globos? ¿Por qué si o por qué no?
- ¿Qué películas has visto que tengan como protagonistas niños o a niñas?

1. El título y la carátula

- ¿De qué tratará una película que se llama el globo rojo o colorado?
- ¿Sería la misma película si se llamara el globo blanco? ¿O el globo verde?
- ¿Sería la misma película si se dijera el juguete rojo?



Las carátulas

Estudio de distintas carátulas relacionadas con el film

- De cada una:
 - ¿Cuáles són los elementos más importantes?
 - ¿Nos anuncia de qué irá la película?
- De la que nosotros usamos:
 - ¿Qué remarca, a diferencia de las otras?
 - ¿Qué expectativas te crea?

Una vez visto el film:

- ¿Crees que se han cumplido las expectativas que te ofrecía la carátula?
 - ¿Qué te sobra o qué te falta?
 - ¿Con cuál te quedarías?
- Personaliza la carátula. Dibuja tu carátula a partir de distintos elementos que puedes fotocopiar o hallar en internet: letras, fotogramas de publicidad, etc.

MIENTRAS VEMOS LA PELÍCULA

PARA RELLENAR MIENTRAS VEN LA PELÍCULA O INMEDIATAMENTE AL FINAL

Fijarnos bien con todo lo que vemos y rellenar estas casillas:

	El globo rojo
Paisaje	
Calles	
Escuela	
Comercios	
Medios de locomoción	
Edificios	
Vestidos	
Lugares de recreo	
Familia	
Amigos	
Otros detalles	

DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

1. ESTRUCTURA

Puedes indicar brevemente:

- ¿Cuál es el principio?
- ¿Cuál es el nudo?
- ¿Cuál es el desenlace?

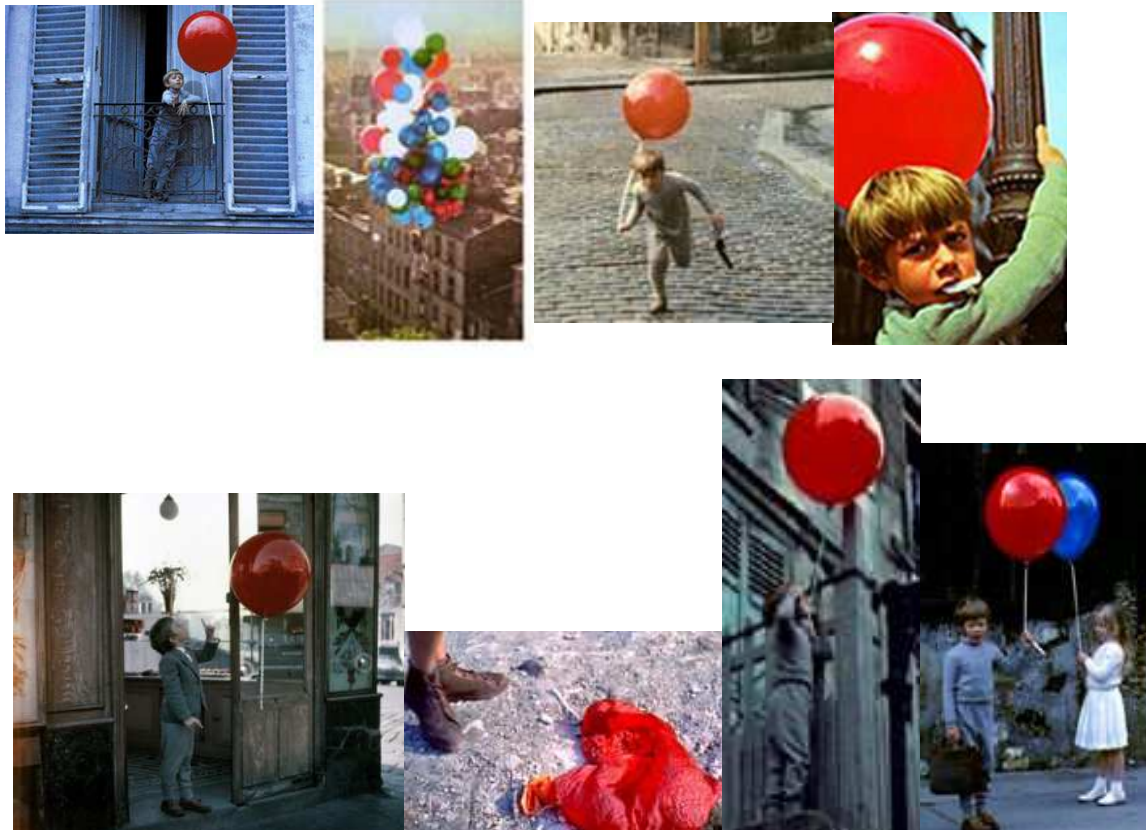
2. LA ACCIÓN

Espacio y tiempo

- ¿En qué lugar pasa la película?
- ¿Cuántos días pasan aproximadamente desde el inicio de la película hasta la última escena? ¿Cómo lo sabemos en el film?

El ambiente

- Ordenar estas imágenes según la secuencia de la historia



3. LOS PERSONAJES

- Buscar los adjetivos que mejor definen a los personajes:

Descripción física

Descripción psicológica

Pascal
 Abuela
 Comerciante
 Director
 Padre

AYUDA PARA LA MAESTRA

Características físicas

Algunas observaciones que se pueden hacer:

- Aspecto físico general: pequeño, alto, delgado, rubio, fuerte, joven, ágil, musculoso, etc.
- Cómo gesticula, cómo se mueve: elegante, lento, nervioso, rápido, etc.

Características psicológicas

Buscar, entre estos adjetivos, alguno que vaya bien para usar en la descripción de los personajes:

Bondadoso	Perseverante	Generoso	Humilde
Calmado	Solidario	Indiferente	Obediente
Tolerante	Ordenado	Impaciente	Colérico
Paciente	Voluntarioso	Sincero	Respetuoso
Delicado	Amical	Bondadoso	Apasionado

➤ **Plan de diálogo**

para trabajar, primero individualmente y después en grupo:

- Añadir algún personaje más o quitar alguno.
- Añadirte tu, haciendo un papel. (Puedes escoger uno de los papeles que ya hay o añadir un nuevo personaje que te inventarías)
- ¿Con cuál de los personajes vivirías y con cuál no y por qué?
- ¿Qué valores representan los distintos personajes del film? (se puede poner una lista de valores positivos: solidaridad, ternura, estima, tolerancia, comprensión, generosidad, amistad).

➤ **Cómo reaccionan emocionalmente?**

¿Puedes detectar algún momento del film, donde sea muy explícito algún de los sentimientos siguientes por parte de alguno de los personajes principales?

	Sentimiento	Momento del film
Pascal		
Abuela		
Comerciante		
Director		
Padre		

AJUDA PARA LA MAESTRA

Ira : furia, ultraje, resentimiento, cólera, exasperación, indignación, aflicción, acritud, irritabilidad, hostilidad, violencia, odio, etc.

Tristeza: pesar, melancolía, pesimismo, lástima, autocompasión, soledad, abatimiento, desesperación, aflicción, languidez, etc.

Temor: ansiedad, aprensión, nerviosismo, preocupación, consternación, inquietud, cautela, incertidumbre, pavor, miedo, terror, fobia, pánico, etc.

Placer: felicidad, alegría, diversión, orgullo, embeleso, gratificación, satisfacción, euforia, éxtasis, etc.

Amor: aceptación, simpatía, confianza, amabilidad, afinidad, devoción, adoración, afecto, estima, ternura, consideración, predilección, etc.

Sorpresa: commoción, desconcierto, admiración, extrañeza, aturdimiento, estupor, asombro, admiración, etc.

Disgusto: desprecio, aburrimiento, aversión, repulsión, desagrado, pena, aflicción, sufrimiento, tormento, enfado, molestia, decepción, malestar, etc.

Vergüenza: culpabilidad, molestia, disgusto, remordimiento, humillación, arrepentimiento, mortificación, contrición, deshonor, etc.

4. COMPRENSIÓN DE LA PELÍCULA

A pesar de parecer un cuento simple que enseguida es interpretado, puede ser un gran estímulo para la reflexión, porque detrás de una bonita historia se esconden aspectos profundos.

Toda la película se articula sobre opuestos que hay que tener claros:

- El bien y el mal
- Los buenos y los malos
- Los mayores y los pequeños
- Los sabios y los necios
- La realidad y las creencias
- La realidad y la magia
- La imaginación
- La alegría y la tristeza
- La envidia y la esperanza
- El coraje y el miedo
-

Identificar estas dualidades a partir de personajes, acciones o momentos de la película.

Plan de diálogo:

- ¿Qué escena te ha gustado más?
- ¿Alguna escena te ha dado rabia?
- ¿Qué sientes cuando los niños le quitan el globo a Pascal?
- ¿Y cuando salen los otros globos y se lo llevan?
- ¿Por qué es valioso el globo para Pascal?

Sobre la película

- a. ¿Qué nos dice este film sobre Pascal?
- b. ¿Es una ficción o podría pasar en la realitat?
- c. ¿Te has puesto en la piel de Pascal?
- d. ¿Cóm crees que hubieras reaccionado, tú?
- e. ¿Qué sentimiento te provoca la actitud de los compañeros de la escuela?
- f. ¿Qué sentimiento te provoca la actitud de los adultos que salen en la película?
- g. ¿Qué otro título le pondrías a la película?

TEMAS QUE SE PUEDEN TRATAR

Las cualidades y valores que sustentan la película son anchos y de gran calado. El globo rojo puede representar la amistad, la solidaridad, el respeto por la intimidad del otro, etc.

En alguna medida serán tratados, pero nos centraremos también mucho en el tema de los colores, especialmente en el rojo, para dar continuidad al programa **Pensar con los sentidos (Pèbili y Persensar)** y sin perder de vista el trabajo de habilidades y actitudes de fondo que sustentan todo lo proyecto Filosofía 3/18.

- Los globos
- Los colores
- El rojo

- La mascota
- Las metáforas
- La escuela
- Sentimientos
- La envidia

○ **LOS GLOBOS**

Los globos son juguetes mágicos para los niños y niñas. Son símbolo de fiesta y de libertad. Los colores y las formas resultan muy atractivos y nos retrotraen a la niñez.

JUEGOS CON GLOBOS

1. Adivinar el globo con los ojos cerrados

Para este juego hacen falta globos de formas diferentes (redondos, alargados, en forma de corazón...). Una vez hinchados, los jugadores los mirarán con atención. Después, con los ojos cerrados, un adulto les dará un globo a cada uno y lo tienen que reconocer palpándolo.

Nos sentamos en círculo y hablamos de lo que ha pasado.

2. Carrera de canguros

Se establece un punto de salida y una meta. Los niños y niñas se ponen en el punto de salida aguantando un globo entre las rodillas. No se trata de llegar el primero, sino de llegar a la meta sin que caiga el globo. Tienen que encontrar la manera de avanzar sin perder el globo. Se darán cuenta que el mejor sistema es desplazarse haciendo grandes saltos.

Nos sentamos en círculo y hablamos de lo que ha pasado. Nos explicamos las dificultades que hemos encontrado, etc.

3. Hay que obedecer al semáforo

Uno de los niños da órdenes a los otros usando tres globos de diferente color: naranja, verde y rojo. Si levanta el naranja, los otros tienen que moverse lentamente; si levanta el verde, tienen que bailar; y si saca el rojo, se tienen que quedar quietos. El juego se puede complicar como cuando los semáforos cambian de colores que, por un instante, hay dos a la vez: cuando se levantan a la vez el rojo y el naranja, andar agachados, y si se levantan el verde y el naranja, saltar con los pies juntos. Nos sentamos en círculo y hablamos de lo que ha pasado.

4. Sin manos

Se hincha un globo y se pone en juego. Entre todos tenemos que procurar que no toque al suelo, pero sin usar las manos, valen los pies, los codos, la cabeza, soplar... Se hacen unos cuantos intentos y cuando el globo ha caído algunas veces, nos sentamos en círculo y hablamos de lo que ha pasado.

5. ¡Que no caiga!

Primero se hinchan unos cuantos globos; se pone uno en juego y tocándolo con las manos se procura que no toque al suelo, al cabo de un rato se pone en juego otro y ninguno de los dos tiene que tocar al suelo. Al cabo de un rato, se hace lo mismo con un tercero y así con todos los que hayamos hinchado. El primero que

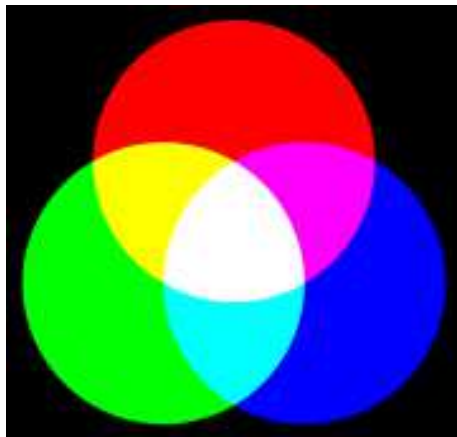
toque al suelo, se retira y con el mismo intervalo de tiempo se van retirando hasta que queda uno sólo. Nos sentamos en círculo y hablamos de lo que ha pasado.

6. *Globo de los deseos*

Cada alumno dibuja un deseo en un globo. Después se hinchan los globos y se dejan colgados unos días en la clase.

○ **LOS COLORES**

El **color** es la sensación causada per la luz cuando ésta interactua con el ojo, el cerebro y nuestra experiencia.



Los colores primarios son el rojo, el verde y el azul. Estos colores se utilizan sobre todo en aparatos que combinan la luz emitida por diferentes focos luminosos para crear la sensación de colores diversos. La mezcla aditiva de rojo y verde da amarillo. La mezcla de verde y azul da tonos de cian, y si se mezclan el rojo y el azul se obtiene el tono magenta. Los colores tienen un aspecto físico, pero también cultural y a la vez individual o psicológico. Veamos, por ejemplo, qué sentido tienen los colores en distintas culturas.

	ROJO	AZUL	VERDE	AMARILLO	BLANCO
EE.UU.	peligro	masculino	seguridad	cobarde	pureza
Francia	aristócrata	libre	criminal	provisional	neutral
Egipto	muerte	virtuoso	fértil	próspero	alegre
India	vida		fértil	exitoso	muerte/puro
Japón	peligro	villano	enérgico	noble	muerte
China	feliz	cielo	dinastía Ming	poder	muerte/puro




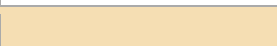

Los nombres de los colores tienen una relación muy estrecha con la lengua y la cultura de cada zona. Aún así, hay una cierta regularidad en cuanto a los tonos considerados básicos (once): las culturas que sólo tienen dos palabras para los colores hablan de "blanco-claro" y "oscuro-negro". El siguiente en frecuencia de

uso es el rojo y después un término que signifique o bien azul o bien verde (en muchos idiomas son un mismo color). Siguen en frecuencia marrón y amarillo y completan los tonos básicos aquellos que son variantes más claras u oscuras de los primeros: el rosa, el naranja, el grana y el gris.

A

Nombre	Color
Aguamarina	
Albaricoque	
Amaranto	
Ámbar	
Amatista	
Azur	
Azul	
Azul de cobalto	
Azul de Prusia	
Azul marino	
Azulete	
Amarillo	

B

Beige	
Bistre	
Blanco	
Trigo	
Bronce	

C

Canela	
Caqui	
Cardenal	
Carmesí	
Carmín	
Carnación	
Castaño rojizo	
Celadon	
Cerúleo	

Chartreuse	
Cian	
Cereza	
Coral	
Cobre	
Crema	
Calabaza	
Ciruela	



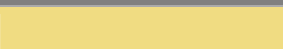
E

Escarlata	
------------------	---

F

Fucsia	
---------------	---

G

Granate	
Gris	
Gamuza	

H

Heliotropo	
-------------------	---




I

Índigo	
---------------	---

J

Jade	
-------------	---

L

Lavanda	
Lila	
Lima	

M

Magenta	
Malva	
Marrón	
Marfil	
Melocotón	
Morado	

N

Negro	
Naranja	

O

Ocre	
-------------	---

Oro	
Orquídea	
P	
Plata	
Púrpura	
R	
Rosa	
Rojo	
S	
Salmón	
Sepia	
T	
Turquesa	
V	
Verde	
Verde esmeralda	
Verde aceituna	
Verde veronés	
Vermellón	
Vinca	
Violado	

De **Persensar**¹:

Adivinanza

El naranja obtendrás
cuando me mezclarás
con el buen amarillo.
Sabes quién soy, bobo? EL ROJO

DESCOLORIDO²

Los colores: En el mundo hay color, sólo parece desaparecer en la oscuridad. Los colores se obtienen descomponiendo los rayos del sol en un prisma, de forma que cuando un

¹ extraído de de Puig, Irene (2003), *Persensar* -Manual que acompaña *Pèbili*- Vic: Ed. Eumo

² idem

rayo de luz atraviesa un prisma nos aparecen siete colores: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, indio y violado. Rojo, azul y amarillo son los colores primarios. De su combinación nacen los otros.

Probarlo en vivo, a partir de pinturas de verdad:

Rojo + amarillo = naranja

Azul + amarillo = verde

Azul + rojo = violeta

Los otros tonos provienen de las distintas proporciones y de nuevas mezclas. Todos los colores mezclados dan el negro.

Los atributos de los colores son:

- intensidad, que proviene de la luminosidad. Un color puede ser más suave o más intenso.

- tono o tonalidad, si es un color de una gama o de la tonalidad de los colores que tienen ya un nombre: amarillo, azul, etc.

Descubrimiento de los colores:

Situados en círculo, y por turnos, tienen que decir cosas de un color determinado y que se encuentren en su alrededor. Cuando ya no hay más cosas de un mismo color, el próximo niño dice otro color y empieza otra vez la rueda.

Juego. El oficio.

Un niño dice un color y tira la pelota a un compañero. Quien recibe la pelota tiene que decir un objeto que sea de aquel color. Después él mismo dice otro color y tira la pelota a otro y así hasta que ya no sepamos más colores.

(Como variante se puede añadir también con formas: redondo, cuadrado, etc.)

Las sensaciones de color no se captan aisladamente, sino en relación las unas con las otras. Por ejemplo, un círculo blanco sobre un fondo negro parece más grande que un círculo negro sobre un fondo blanco.

EJERCICIO: Asociaciones de colores para formar analogías. ³

El objetivo de este ejercicio es ver si las cosas que asociamos con un cierto color son cosas que podemos asociar entre sí y podemos, pues, formar una analogía.

Por ejemplo, supongamos que asociamos "rojo" con "estar encolerizado con un chulo", y que también asociamos "rojo" con "la capa de un torero". ¿Hay alguna conexión entre "estar encolerizado con un chulo" y "la capa de un torero"?

I. Cosas que asocio con colores. (Une las parejas con una línea.)

- | | |
|-------------|---------------|
| a. azul | 1. un canario |
| b. verde | 2. sangre |
| c. amarillo | 3. el mar |
| d. naranja | 4. barro |
| e. púrpura | 5. zanahorias |
| f. rojo | 6. el cielo |

³ Extraído de Lipman, Matthew. (1996), **Admirant el món** –Manual que acompaña a Kio i Gus-Vic, Ed. Eumo.

- g. marrón
- h. negro

- 7. el terciopelo
- 8. una capa de rey

II. Cómo me hacen sentir los colores

- a. azul
- b. verde
- c. amarillo
- d. naranja
- e. púrpura
- f. rojo
- g. marrón
- h. negro

- 1. calmado y relajado
- 2. radiante y brillante
- 3. feliz y dichoso
- 4. enfadado y rabioso
- 5. desgraciado y fastidiado
- 6. travieso y movido
- 7. triste y deprimido
- 8. amistoso y bien dispuesto

III. Cosas que hago que son como colores

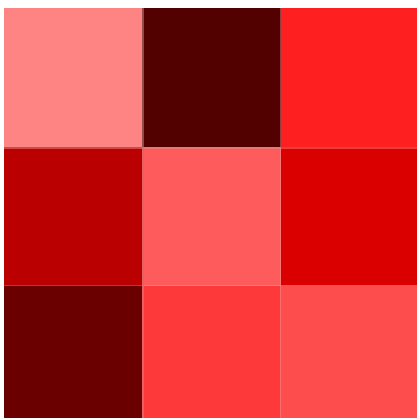
- a. azul
- b. verde
- c. amarillo
- d. naranja
- e. rojo
- f. marrón
- g. negro

- 1. hacer muecas a un amigo
- 2. acariciar las orejas de un conejo
- 3. ver un fuego por la televisión
- 4. leer sobre personas que odian a alguien
- 5. jugar al escondite
- 6. abrir los regalos del día de Reyes
- 7. morderse las uñas

o **EL COLOR ROJO**

El color rojo del globo resalta en las calles grises del viejo París. El color es un punto esencial y muy importante en todas las sociedades. Pero no significa lo mismo en todas ellas.

También está claro que el color es una cosa física. Pero por encima de todo es psicológica. Más que de psicología hablamos de percepción. Y la percepción se basa en el procesamiento de la información a nivel individual.



Tonalidades del rojo

- Hacer un dibujo sólo con las tonalidades del rojo.

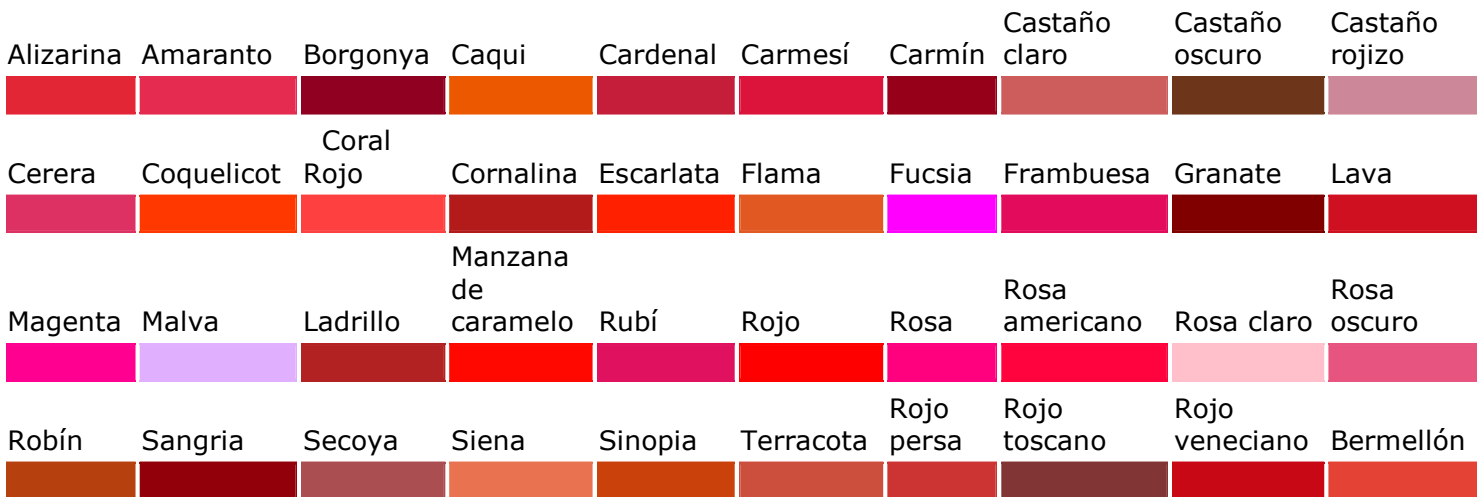
- **Comenta estas frases:**

Cielo rojo.
 Ponerse rojo.
 Tiene pocos glóbulos rojos.
 El negocio tiene números rojos.
 Las amapolas son flores rojas.
 El pájaro que tiene el pecho rojo se llama petirrojo.
 Tener los ojos rojos de llorar.
 Un hierro rojo es un hierro al rojo vivo.

La palabra "rojo", ¿quiere decir lo mismo en todas las frases?

- ¿Si el globo hubiera sido blanco o azul o verde seria la misma película?

Tonalidades de rojo



Los ejemplos anteriores son solo representativos.

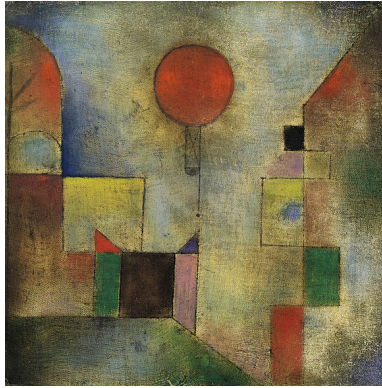
Nombres del color rojo

Anaranjado rojizo
Bermellón
Carmín Encarnado
Encarnado
Escarlata
Frambuesa
Fucsia
Granate
Magenta
Ocre rojo
Ocre tostado
Rosa
Púrpura
Rojo alheña
Rojo almagro
Rojo amapola
Rojo anaranjado
Rojo arenisca
Rojo atardecer
Rojo aurora
Rojo bengala
Rojo brasa
Rojo brillante
Rojo Bugatti
Rojo Burdeos
Rojo cadmio
Rojo cangrejo
Rojo caoba
Rojo cardenal
Rojo carmesí
Rojo cereza
Rojo chillón
Rojo ciclamino

Rojo cinabrio
Rojo claro
Rojo cobre
Rojo Congo
Rojo coral
Rojo cresta de gallo
Rojo de China
Rojo de cochinilla
Rojo de cromo
Rojo de granza
Rojo de Parma
Rojo de uñas
Rojo diablo
Rojo Ferrari
Rojo flamenco
Rojo fresa
Rojo fuego
Rojo geranio
Rojo guinda
Rojo indio
Rojo inglés
Rojo jaspe
Rojo labio
Rojo lacre
Rojo ladrillo
Rojo langosta
Rojo lava
Rojo llama
Rojo luminoso
Rojo Marte
Rojo mate
Rojo melocotón
Rojo minio
Rojo neón
Rojo negro
Rojo original
Rojo orín

Rojo óxido
Rojo pálido
Rojo marrón
Rojo pastel
Rojo pavon
Rojo permanente
Rojo persa
Rojo pimienta
Rojo pimienta
Rojo Pompeya
Rojo prelado
Rojo primario
Rojo rosado
Rojo rubí
Rojo rubor
Rojo salmón
Rojo sangre
Rojo Saturno
Rojo semáforo
Rojo señal
Rojo subido
Rojo teja
Rojo Tiziano
Rojo tomate
Rojo tráfico
Rojo vamp
Rojo Venecia
Rojo viejo
Rojo vino
Rojo vivo
Rojo zanahoria
Sangre de buey
Siena tostada
Terracota
Violeta rojizo

El cuadro de Klee



Paul Klee. *El globo rojo*

Preguntas para mirar el cuadro:

- ¿Qué veo?
- ¿Qué me sugiere?
- ¿Por qué esta sensación?
- ¿Cuáles son los colores que dominan en el cuadro?
- ¿Qué tipo de gesto hacía el pintor cuando pintaba el cuadro con el pincel?
- ¿Cómo y donde están las líneas maestras o compositivas?
- ¿Cómo está organizada la imagen?
- ¿Qué me dice sobre los globos?
- ¿Es un cuadro alegre, vital, triste, apagado? Busca un adjetivo que lo defina.
- ¿Qué me hace sentir?
- ¿Qué me provoca?
- ¿Qué méritos le encuentro?
- Primero me ha parecido que..., después de hablar de él pienso que...
- ¿Tiene alguna relación con la película?

Poema rojo

En círculo nos concentramos para decir una palabra que nos sugiera el color rojo. Todos anotamos lo que dicen los otros y elegiremos las palabras que más nos gusten. Con estas palabras, haremos un pequeño poema de tres versos, por ejemplo:

Rojo encendido de la madrugada
Llama de vida
Voz del amor.

○ LA MASCOTA

Una **mascota** es un objeto o un animal que sirve para hacer compañía o para representar a un grupo de personas (las mascotas olímpicas, etc.). Son mascotas los animales de compañía pero también los muñecos y objetos que muchos niños tienen, como por ejemplo muñecos, animales de peluche, etc.

La palabra es de origen provenzal, *mascoto*, que quiere decir *sortilegio*. Se popularizó cuando el compositor francés Edmond Audran compuso la opereta "La Mascotte", estrenada en París el 30 de diciembre de 1880, que estuvo más de un año en cartelera, ininterrumpidamente, debido al gran éxito obtenido.

Tener mascota, según algunos psicólogos, es muy beneficioso para muchas personas, puesto que:

- Tienen menos sentimiento de soledad: hacen que las personas se sientan más confiadas, seguras y protegidas, porque siempre son aceptadas y estimadas por las mascotas.
- Alimentan la autoestima: la persona que cuida a la mascota se siente útil y la mascota genera una constante fuente de motivación para su amo.
- Se aprende a convivir: avivan la amistad y el amor, crean sentido de responsabilidad.
- Mejoran el humor: son una fuente de alegría y diversión para toda la familia y con su compañía nos enseñan a disfrutar de las cosas sencillas de la vida.
- Estimulan el contacto social, conociendo a otras personas con quién compartir anécdotas y experiencias, ampliando así el círculo de amistades.
- Nos hacen más sensibles al cuidado y al amor hacia los objetos y animales, nos hacen tener mayor empatía y actitudes positivas hacia ellos y así aprendemos a actuar del mismo modo con las personas.
- Los estudios realizados sobre personas que poseen mascotas y otras que no tienen, muestran que el primer grupo tiene estados de ánimo más positivos y son más optimistas.

Al final nos podemos preguntar:

- ¿Un globo puede ser una mascota?
- ¿Conoces algunos objetos que puedan ser "mascotas" (los peluches, un pañuelo, una manta –como el caso del personaje de ficción Linus, etc.)

○ LAS METÁFORAS

Este film es un excelente material para tratar las metáforas visuales. La proyección de la película nos puede ayudar a explicar a los más pequeños qué es una metáfora y cuántas relaciones se pueden establecer con ella. Cómo siempre, nos sorprenderán con las relaciones que pueden hacer ellos mismos.

La metáfora consiste en el uso de una expresión con un significado diferente o en un contexto diferente al habitual, por ejemplo, un globo es un objeto que tiene la cualidad de poderse hinchar, pero en esta película es mucho más que esto. Es uno de los recursos literarios más importantes. Se basa en la identificación de dos términos: uno real y uno que aparece en el texto.



En cualquier ámbito de la imagen (diseño, publicidad, cómic) la metáfora visual es un recurso que permite, de manera rápida y sencilla, hacer comprensible una idea por medio de una imagen estereotipada.

Así, por ejemplo...

la bombilla = idea

el corazón = amor

las 2 tibias cruzadas y la calavera = piratas o veneno

Ejercicio

Aquí tienes una lista con metáforas y comparaciones lexicalizadas a las cuales les falta uno de los elementos que está en la lista de abajo. Únelos:

Es *más alegre* que _____

Era *alto* como un _____

Se ha quedado *blanco* como la _____

Eres tan *bonito* como un _____

Es *más claro* que _____

El niño es tan *dulce* como la _____

Está *duro* cómo _____

Es *fino* cómo _____

Es *fuerte* como _____

Tan *oscuro* como la _____

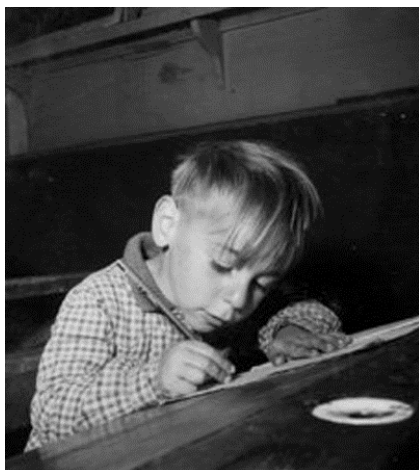
Se ha quedado tan *fresco* como una _____

Es tan *largo* como un _____

agua - día sin pan - San Pablo - rosa - pascuas - sopa - garganta de lobo - pared - sol - miel - piedra - guisante - seda - roca

○ **LA ESCUELA**

(Fotografías de Robert Doisneau)





Lectura de imágenes

Para poder hacer el análisis de las fotografías habrá que hacerlas grandes, de una en una. Sugerimos algunas preguntas para hacer, a pesar de que estaría bien ir siguiendo lo que dicen y organizar un diálogo a partir de las distintas aportaciones:

- ¿Qué vemos?
- ¿De qué época deben de ser: de los padres, de los abuelos?
- ¿Qué explican?
- ¿Se trata de una escuela como la tuya (de una cartera, etc..)?
- ¿Qué diferencias hay entre tu escuela y ésta?

○ LOS SENTIMIENTOS

- Del siguiente listado de sentimientos, identifica cuáles crees que experimenta Pascal, cuáles has experimentado tu y cuando; y cuáles crees que no has sentido nunca:

	Pascal	Yo he sentido	Cuando	No lo he sentido nunca
Envidia				
Aceptación				
Alegría				
Amor				
Anticipación				
Aburrimiento				
Compasión				
Confianza				
Culpabilidad				
Deseo				
Disgusto				
Enfado				
Asco				
Felicidad				
Celos				
Odio				
Orgullo				
Sufrimiento				
Placer				
Pena				
Piedad				
Miedo				
Remordimiento				
Sorpresa				
Vergüenza				

○ LA ENVIDIA

La envidia es un sentimiento que se experimenta cuando deseamos algo, sea material o no, que nosotros no tenemos pero otras personas sí. Suele ser desagradable y negativo, porque parte de la no aceptación del propio estado y del ansia de tener aquello que tiene el otro. La envidia, según la Real Academia Española, es la tristeza o pesar del bien ajeno y deseo de algo que no se posee.

La envidia se relaciona con la idea de merecer algo o con la de justicia (uno siente envidia porque considera injusto que el otro tenga un bien que juzga que también tendría que poseer él mismo).

Primera definición.- Tristeza o pesar del bien ajeno.

Cuando se envidia la persona. Es un sentimiento de tristeza o pesar por el bien ajeno. Entendido de este modo, la envidia es resentimiento y rencor, porque no busca el propio bien, sino que al otro le vaya peor.

Segunda definición.- Deseo de algo que no se posee. Cuando se envidia el objeto que el otro posee. Hace referencia a los celos de no tener una cosa que otro posee. Tanto puede ser envidia de un objeto material o de una cualidad intelectual. Aquí la base de la envidia sería el sentimiento de desagrado por no poseer esta cosa. Esto puede llegar a implicar el deseo de privar de esta cosa al otro en el supuesto de que el objeto en disputa sea el único disponible.

La envidia, pues, es causada al ver que otro disfruta de lo que deseamos o al ver a otro poseer lo que querríamos poseer nosotros.

En cualquier caso, la envidia es un sentimiento que no genera nunca nada positivo, por eso el envidioso sufre mucha amargura.

Bertrand Russell decía que la envidia es una de las causas más comunes de infelicidad: porque aquel que envidia no sólo sucumbe a la infelicidad que le produce su envidia, sino que además alimenta el deseo de producir el mal en otros.

Proverbio árabe

Castiga a los que té tienen envidia haciéndoles el bien.

Cuento

La Rana y el Buey

Una rana vio a un buey. Y lo encontró muy bonito. -¡Que gordo es! -decía- ¡Que grande es! ¡Tan pequeña como soy yo! ¡Qué mal me sabe! Y como me gustaría ser gorda como el buey.

Entonces la ranita se puso a comer mucho para volverse gorda como el buey. No siempre tenía hambre; pero seguía comiendo, y le decía a su hermana rana: - ¡Mira, hermana, mira si crezco; mira si me hago gorda como el buey! -¡Oh, no! ¡Todavía no eres tan gorda como el buey! La ranita comió más todavía y engordó algo más; casi ya no podía saltar.

-Mira, ahora, a ver si soy tan gorda como el buey. -¡Uj, no! No eres tan gorda como el buey. Eres mucho más pequeña. Nunca serás tan gorda como el buey.

Pero la ranita quería volverse gorda como el buey. Se puso a comer todavía más hierba y más moscas, y todo lo que encontraba para comer. Iba engordando y casi ya no podía andar. Ya era una rana, gorda, muy gorda; pero no tan gorda como el buey, y su hermanita ranita se mofaba de ella. - ¡Por más que comas no serás gorda como el buey! ¡Eres una ranita! ¿Para qué quieres ser gorda como el buey?

Pero la ranita no hacía caso de su hermana. Seguía comiendo. Y, ¿no sabéis qué pasó?

Que comió demasiado, se puso enferma, y se murió.

¡Ah, la tonta, la envidiosa! ¿Por qué no quería seguir siendo una ranita? Las ranas son muy graciosas, tan pequeñas... Si fueran gordas como los bueyes, serían muy feas y no podrían saltar por la hierba ni esconderse bajo las hojas o entre las cañas cuando las quieren coger.

(Extraído de Sara. C. Bryant *Com explicar contes*)

- ¿Qué nos dice el cuento?
- ¿Qué tenía que haber hecho la rana?
- ¿Crees que hay gente tan estúpida como la rana?
- ¿Qué relación hay entre este cuento y la película?

Ejercicios

1. ELIMINAR LA ENVIDIA

Cuando vamos al baño, diariamente, nos deshacemos de los residuos tóxicos, sólidos y líquidos, que le sobran al cuerpo. Pero también nuestra alma contiene residuos tóxicos, tenemos veneno anímico y emocional. También tenemos que eliminar estas emociones negativas.

Cuando vamos al baño nos diremos: "voy a sacar mis residuos tóxicos físicos, pero también a expulsar todo el veneno anímico que llevo en mi interior": los celos, la envidia, el resentimiento, etc.

Este ejercicio es muy terapéutico a nivel mental y psíquico y se trataría de introducir un hábito cotidiano en nuestra agenda diaria, puesto que no implica ninguna dificultad y, en cambio, nos produce excelentes beneficios.

2. LA SILLA

En casa podemos trabajar las emociones mediante el ejercicio de la silla vacía.

Sientate en una silla o en un sillón y delante pon una silla o un sillón vacío. Imagina que en la silla vacía hay una persona a la que le tengas envidia. Exprésale, a esta persona imaginaria, todo lo que tienes contra ella.

Después, cambia de silla y sientate en la que está vacía; imagina que tú eres la otra persona y responde a lo que has oído antes. Vuelve a la primera silla y replica a la persona que has imaginado en la silla vacía. Vuelve a la silla vacía y desde allí contesta. Repite el cambio de silla todas las veces que haga falta para que esta práctica permita liberarte y ver las cosas desde puntos de vista diferentes.

Este ejercicio es un hallazgo de la escuela psicológica Gestalt.

* * *

La película

- ¿Podrías decir qué aspecto del film te ha llamado más la atención, como por ejemplo: los personajes, donde pasa, la música, la escuela, u otras
- ¿Recuerdas alguna secuencia o fotograma especialmente impactante?
- ¿Cuáles son los momentos más especiales de la película, para ti?

- | |
|----------------|
| 1.
2.
3. |
|----------------|

- Cambiar el final de la película

--

EVALUACIÓN

A ti, ¿qué te ha dicho la película?

Di tu opinión sobre el film, justificando tu evaluación:

- Me ha gustado, porque.....
- Me ha dado miedo, porque.....
- Me ha hecho reír, porque.....
- Me ha sorprendido, porque.....
- Me ha indignado, porque.....
- Me ha hecho sonreír, porque.....
- Me ha emocionado, porque.....
- Me ha alegrado, porque.....
- Me ha molestado, porque.....
- Me ha inquietado, porque.....
- Me ha distraído, porque.....
- Me ha aburrido, porque.....
- Me ha llamado la atención, porque.....
- Me ha ilusionado, porque.....
- Me ha informado, porque.....

¿Qué me ha explicado que no sabía?