



## Cine en la escuela

“Cine en la escuela” es un proyecto del Área educativa de Casa de la Literatura Peruana que busca introducir el cine como recurso pedagógico en el aula. Para ello creamos un repositorio con cortometrajes peruanos de diferentes géneros y épocas acompañados por actividades de mediación. A través de estas actividades buscamos aproximarnos a las diferentes maneras que tiene el cine para contar historias. Las películas seleccionadas en el repositorio dialogan con la literatura desde la adaptación literaria hasta la experimentación poética. Asimismo, nos interesa difundir el cine peruano y contribuir a educar la mirada, acercándonos al lenguaje audiovisual.



56

## SISIFO Arturo Sinclair

### FICHA TÉCNICA

- Ficción
- Lima, 1974
- Producción: Caltari Films
- César Augusto Giribaldi
- Realizador asociado y guion: Alexander Giese
- Dirección y fotografía: Arturo Sinclair
- Sisifo: Carlos Enrique Dávila
- Destino: Alexander Giese
- Fortuna: Katrin Kreyne
- Chofer: Nicolás Espinoza
- Vieja: Campesina de Huaral
- Música: Pink Floyd, Tangerine Dream, Chopin

### SINOPSIS

Adaptación libre del mito griego de Sísifo filmada en el desierto del norte de Lima. La película se inspira en la visión que tuvo Alexander Giese durante el tiempo que estuvo en coma, luego de sufrir un accidente en motocicleta.

De acuerdo al mito griego, Sísifo es condenado por los dioses a subir una roca hasta la cima de una montaña desde donde ésta volvería a caer por su propio peso. Significa el absurdo del trabajo de un hombre. Subir la roca de la existencia a una cima, luego ver cómo cae y luego volverla a subir, una y otra vez. No hay recompensa ni alivio para esta labor.

Enlace

<https://vimeo.com/196895714>

## COSAS QUE MIRAR

La película propone imágenes surreales y oníricas en medio del desierto costeño para recrear el mito de Sísifo sin usar un solo diálogo o textos. A través de imágenes que muestran a los personajes en medio de paisajes oníricos, el uso de la música y el sonido del ambiente es que vivenciamos los diferentes momentos y las intensidades de lo que sucede cuando Sísifo cumple su castigo. De esta manera, acompañamos la historia de Sísifo junto a personajes como la fortuna o la vieja hasta que Sísifo logra su redención hacia el final. La película crea así una atmósfera atemporal para el mito, los sueños y la religiosidad.

## MEDIACIÓN

¿Qué sentiste al ver la película? ¿Podrías identificar a los personajes que aparecen en la película, los podrías describir? ¿Qué momento de la película recuerdas más o llamó más tu atención? ¿Qué te hizo sentir el uso de la música en la película? ¿Qué piensas sobre el castigo que recibe Sísifo?

## ACTIVIDADES INTRODUCTORIAS

- La película propone diferentes escenas filmadas en el desierto para crear una atmósfera para esta adaptación del mito de Sísifo:

Describe por escrito las escenas que más llamaron tu atención de la película. Por ejemplo: Sísifo empuja la enorme piedra por la duna de arena, mientras un personaje le da latigazos.

## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- A partir de la actividad introductoria, elige una de las escenas que identificaste en la película. Vuélvela a ver y presta especial atención al uso de la música. A partir de lo que te hizo sentir la música y de lo que la escena elegida representa, escribe un texto sobre lo que sientes, sobre las ideas que vienen a tu mente al verla.

# SISIFO

Arturo Sinclair

