

La invención de Hugo

Título original en inglés: *Hugo*.

Director: Martin Scorsese.

Año: 2011. País: EE UU de Norteamérica.

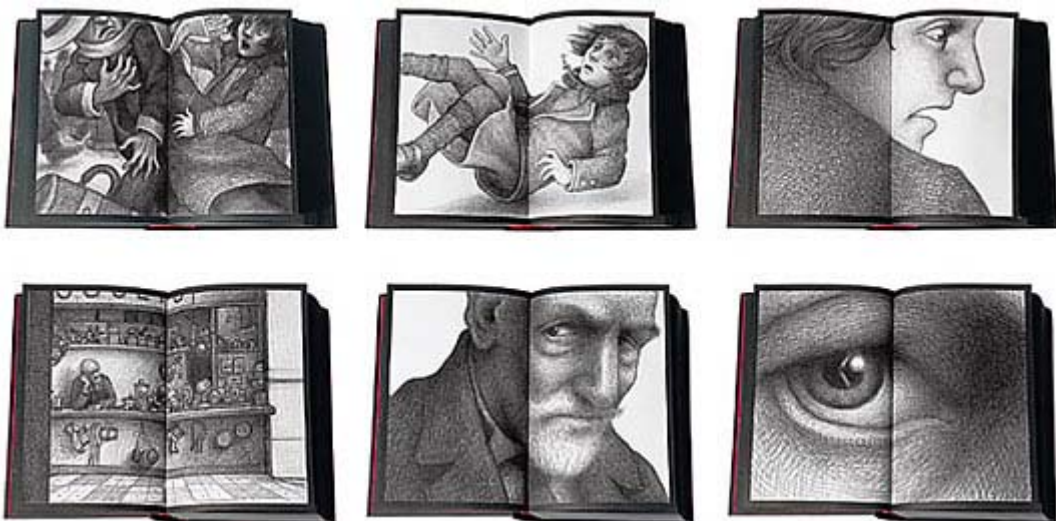
Duración: 121'. Puede verse en tres clases: de 0' a 39' 31'' (les echan del cine); de 39' 32'' (de noche regresan a casa) a 76' 49'' (noche en París desde el reloj); y de 76' 50 (Hugo e Isabelle en el reloj) a 121' (fin, títulos incluidos).

Objetivos:

- Conocer a Georges Méliès, uno de los pioneros de la historia del cine y crear la inquietud de ver alguna de sus películas.
- Acercarnos a los orígenes del cine.
- Animar a leer el álbum *La invención de Hugo Cabret*, de Brian Selznick y, en general, a la lectura como fuente de placer.
- Ver una película en VOSE y practicar el inglés.

Un poco de historia:

La película está basada en la novela gráfica *La invención de Hugo Cabret*, una ficción con base histórica escrita e ilustrada por Brian Selznick. El libro es interesante y de gran belleza plástica. Combina misterio, aventura, acción e información. Las ilustraciones, como si fueran los fotogramas de una película, cuentan la historia casi sin necesidad de palabras.



Georges Méliès (1861-1938).

Empresario teatral y mago, cuando el 28 de diciembre de 1895 Méliès asistió invitado por los hermanos Lumière a la que se considera es la primera proyección del Cinematógrafo, quedó tan impresionado que rápidamente compra un aparato a otro inventor, lo transforma y empieza a rodar sus películas, llenas de imaginación, trucos y efectos especiales. De él se dice que fue el primero en hacer películas de ficción (las primeras de los Lumière eran documentales). Se le considera como el responsable de la construcción del primer estudio cinematográfico del mundo. En 1902 creó



una de las obras maestras del cine: *El viaje a la luna* (*Le Voyage dans la Lune*), basada en la novela de *De la tierra a la luna*, de Julio Verne y en *Los primeros hombres en la Luna*, de H.G. Wells.

Autor de alrededor de quinientas películas, distintas circunstancias propias de la competencia industrial (el cine es un arte y una industria), junto con la llegada de la I Guerra Mundial, afectaron a su negocio, que fue declinando.

Así, desencantado, en 1913 se retiró del cine. En 1923, acosado por las deudas, tuvo que vender sus propiedades. En 1925 se reencuentra con una de sus actrices, Jeanne d'Alcy, que tenía un



quiosco de juguetes y golosinas en la estación de Montparnasse, y se casó con ella ocupándose juntos de la tienda. Allí será reconocido por un estudioso cinéfilo y rescatado del olvido.

Actividades previas

¿Qué sabes de los inicios del cine?

¿Verdadero o falso?

El cine es el resultado de una evolución, el fruto de la investigación y los inventos de muchos pioneros, entre los que se cuentan científicos, ingenieros, magos y artistas. V F. Alrededor de 1895, varios inventores estaban a punto de perfeccionar su aparato: Agustín Leprince, Léon Boul, Thomas Edison, los hermanos Skladanowsky y los hermanos Lumière, entre otros. V F. En un principio, el cinematógrafo fue presentado en cafés, salones de fotógrafos y casas de autoridades científicas, pero muy pronto se hizo popular y pasó a las barracas de feria conviviendo con equilibristas, autómatas y magos; después se construyeron lujosos edificios con más de tres mil butacas. V F.

Indica cuatro cosas por las cuales Georges Méliès es considerado uno de los más importantes cineastas de la historia.

¿Conoces a Segundo de Chomón (1871-1929)? Era un cineasta turolense al que también se le daban muy bien los efectos especiales. Busca información y comprobarás que fue muy importante y trabajó con Méliès.

Sinopsis:

Hugo es un niño de 12 años, huérfano de madre, que tras la muerte de su padre, pasa a cargo de su tío, que lo saca de la escuela y lo hace trabajar controlando los relojes de la estación de tren. El tío desaparece y el chico pasa los días ajustando los relojes, para que nadie se dé cuenta de que su tío no está y lo lleven a un orfanato. Roba comida en las tiendas y trabaja en el proyecto más ambicioso de su difunto padre, la reparación de un autómata: un hombre mecánico capaz de escribir con una pluma. Hugo tiene un cuaderno de su padre en el que se recogen las instrucciones para arreglar el viejo autómata. Pero el dueño de la tienda de juguetes de la estación se lo quita después de atraparlo robándole piezas.

Actividades previas.

Lo idóneo sería poder leer la novela gráfica antes y ver la película después; pero por si acaso, incluimos aquí el capítulo I y proponemos una lectura dramatizada (narrador, Hugo y viejo de la tienda de juguetes). El resto de la clase en silencio y con los ojos cerrados escucha y “ve” mentalmente. Luego se acude a la novela y, en la película, veremos si Martin Scorsese lo ha imaginado igual o diferente (1'50'' - 7'22'').

Desde su posición privilegiada tras el reloj, Hugo podía observarlo todo. Manoseó inconscientemente el pequeño cuaderno que llevaba en el bolsillo y se dijo que debía tener paciencia.

El viejo de la tienda de juguetes estaba discutiendo con una niña que tenía más o menos la edad de Hugo. A menudo la veía recalar en la tienda con un libro bajo el brazo y desaparecer tras el mostrador.

El viejo parecía nervioso aquel día. ¿Se habría dado cuenta de la desaparición de los juguetes? Aunque así fuera, Hugo no podía hacer nada para remediarlo.

Si robaba juguetes era porque le hacían falta.

El viejo juguetero y la niña discutieron un poco más, y por fin ella cerró el libro y se fue corriendo.

Afortunadamente, el viejo tardó poco en cruzar los brazos y cerrar los ojos.

Hugo se escabulló por los pasadizos que recorrían el interior de las paredes, salió por una rejilla de ventilación y cruzó a toda prisa el vestíbulo de la estación hasta llegar a la juguetería. Manoseó su cuaderno por última vez y luego extendió la mano cautelosamente hasta agarrar el juguete de cuerda que necesitaba.

Pero de pronto algo se movió al otro lado del mostrador, y el viejo dormido volvió a la vida de improviso. Antes de que Hugo pudiera escapar, el juguetero le cogió de un brazo.

El ratoncito azul de cuerda que Hugo había cogido cayó al mostrador, resbaló hasta el borde y aterrizó en el suelo con un chasquido.

– ¡Al ladrón! ¡Al ladrón! –gritó el viejo, y su voz resonó por el vestíbulo vacío–. ¡Que alguien llame al inspector de la estación!

La mención del inspector aterrorizó a Hugo. Se retorció intentando escapar, pero el viejo lo tenía bien agarrado por el brazo y no le dejó ir.

– ¡Al fin te pillé! Y ahora, vacíate los bolsillos.

Hugo gruñó como un perro. Estaba furioso consigo mismo por haberse dejado atrapar.

El viejo le tiraba del brazo con tanta fuerza que Hugo tuvo que ponerse de puntillas.

– ¡Me está haciendo daño!

– ¡Vacíate los bolsillos!

Hugo fue sacando, de mala gana, docenas de objetos: tornillos, clavos, trocitos de metal, engranajes, arrugadas cartas de baraja, pequeñas piezas de relojes, ruedas dentadas, arandelas... También sacó una caja de cerillas aplastada y algunos cabos de vela.

– Te falta un bolsillo –dijo el viejo.

– Está vacío.

– Pues dale la vuelta.

– No contiene nada suyo. Déjeme marchar.

– ¿Dónde está el inspector de la estación? –berreó el viejo volviéndose hacia el vestíbulo–. ¿Por qué nunca está a mano cuando hace falta?

Hugo sabía que si el verde uniforme del inspector de la estación aparecía al otro lado del vestíbulo, todo habría terminado. Se debatió en un último intento de soltarse, pero era inútil. Al fin se resignó, metió una mano temblorosa en el bolsillo que quedaba y sacó su ajado cuaderno de cartulina.

Tenía las tapas relucientes de tanto manosearlas.

Sin soltar el brazo del niño, el juguetero le arrebató el cuaderno, lo colocó fuera de su alcance, lo abrió y hojeó sus páginas. Una de ellas le llamó la atención.

– ¡Devuélvame! ¡Es mío! –gritó Hugo.

– Fantasmas... –murmuró el juguetero para sí–. Sabía que acabarían por encontrarme.

Cerró el cuaderno, y la expresión de su cara mudó rápidamente del miedo a la tristeza y de la tristeza a la furia.

– ¿Quién eres tú, niño? –preguntó bruscamente–. ¿Hiciste tú esos dibujos?

Hugo no respondió.



– Te he preguntado que si hiciste tú esos dibujos.

Hugo volvió a gruñir y escupió en el suelo.

– ¿A quién le robaste este cuaderno?

– No lo robé. El viejo resolló, soltó al fin a Hugo y lo apartó de un empujón.

– ¡Pues déjame en paz, entonces! No vuelvas a esta juguetería ni te acerques más a mí.

Hugo se frotó el brazo y dio un paso atrás, pisando sin querer el ratón de cuerda que había dejado caer.

El viejo se estremeció al oír el crujido del juguete aplastado.

Hugo recogió los fragmentos del ratoncillo y los puso sobre el mostrador.

– No puedo marcharme sin mi cuaderno.

– Ya no es tuyo, niño. Ahora es mío, y haré con él lo que me dé la gana –el viejo agarró la caja de cerillas de Hugo y la agitó–. ¡Puede que lo quemé!

– ¡No!

Sin hacer caso, el viejo recogió todos los objetos que Hugo se había sacado de los bolsillos, incluyendo el cuaderno; los colocó sobre un pañuelo, ató las puntas y cubrió el paquete con las manos.

– Entonces dime quién hizo esos dibujos. Hugo se quedó callado.

El viejo dio un puñetazo en el mostrador que sacudió todos los juguetes.

– ¡Lárgate de aquí, ladronzuelo!

– ¡El ladrón es usted! –gritó Hugo mientras echaba a correr.

El viejo juguetero siguió rezongando, pero Hugo ya solo oía el eco de sus propios pasos, que rebotaba contra las paredes de la desierta estación.

El cine es un lenguaje que cuenta historias con imágenes y sonidos.

Hablaremos primero de las imágenes; en cine, cuando se habla de las imágenes se habla de la fotografía: todo lo que se ve en el recuadro de la pantalla y cómo: el tamaño de los personajes y objetos; qué está delante y qué detrás; desde dónde vemos (desde arriba, a la altura de nuestros ojos...); si hay mucha luz o poca, los colores, la intensidad del brillo, y muchas cosas más. Siguiendo estas pautas, describe con detalle este fotograma: ¿Qué elementos muestra la imagen (personajes, posturas, gestos, miradas, objetos,

espacios...)? ¿Hay personajes de distinto signo (adultos/niños...)? ¿Qué tipo de relación hay entre ellos? ¿Qué miran? Ponle título.



Y ahora el sonido. ¿Qué se oye? ¿Hablan (escribe el diálogo), gritan? ¿Otros sonidos, cuáles; música, de qué tipo?

El cartel de la película

¿Qué nos dice este cartel sobre la película?

¿Qué interrogantes te plantea?

¿Qué nos dice la fotografía?

¿De qué nos informan las letras?

¿Qué expectativas te crea en su conjunto?

Para después: al final del film, ¿crees que se han cumplido las expectativas que ofrecía? ¿Por qué?



Durante la película conviene fijarse en:

Que además de la historia principal de Hugo, hay otras pequeñas historias que forman parte de la vida de cada día en la estación.

Que hay diferentes *flashbacks* o saltos atrás en la acción siempre que los personajes recuerdan hechos del pasado.

La interpretación de los actores y actrices, que es muy buena.

Los diferentes fragmentos de películas antiguas que se van viendo.

Actividades posteriores.

Repasamos.

¿Conoces otras películas que tengan como protagonistas a niños o niñas?

¿Y libros?

¿Cuántos años pasan aproximadamente desde el inicio de la película hasta la última escena, cómo lo sabemos en la película?

¿Verdadero falso?

Los autómatas son máquinas que imitan la figura y los movimientos de seres animados (animales y humanos). V F. Como atracción era frecuente encontrarlos en las ferias de principios del siglo XX, como figuras individuales y componiendo escenas. V F.

Si buscas en Internet verás ejemplos.

En las imágenes de los *flashbacks* donde se nos cuenta la obra de Georges Méliès, aparece el estudio de este gran cineasta instalado en Montreuil, en las afueras de París (71'). ¿Qué especiales características tenía este edificio?

Isabelle habla mucho de libros, ¿recuerdas los títulos, sabes sus autores? ¿A qué género literario pertenecen estas obras? ¿Puede decirse que las obras citadas tienen algo en común con las películas de Méliès; y con la historia de *La invención de Hugo*?

Analizamos la película.

En general, la mayoría de las películas tienen unos protagonistas que han de resolver algunos problemas (así la historia avanza y nos interesa). Y, también, suele haber alguna historia de amor o amistad. Repasa *La invención de Hugo Cabret* y mira a ver si esto es así:

¿Quién sale? Protagonistas principales y secundarios, positivos y negativos (se les llama antagonistas).

¿Qué les pasa? Principales problemas a resolver; tramas secundarias, menos importantes.

¿Cuándo sucede? ¿En qué época?

¿Dónde? Describe los escenarios, interiores o exteriores:

Historia de amor o amistad.

El cine es un lenguaje que cuenta historias con imágenes y sonidos.

Cuando Hugo es perseguido por el inspector y el perro Maximilian, se cuelga del reloj exterior de la estación, como en una célebre escena de la historia del cine que hemos visto en la primera parte de la película (38'36''). ¿Cómo se titula la película en que sale esa escena y quién la protagoniza?



Si no lo sabes, pregunta en tu casa o busca en Internet.

Describe con detalle este fotograma. ¿Qué elementos muestra la imagen (personajes, posturas, gestos, miradas, objetos, espacios...)? ¿Hay personajes de distinto signo (buenos/malos, adultos/niños...)? ¿Qué tipo de relación hay entre ellos? ¿Qué te sugieren los colores utilizados, y la luz? Escribe el diálogo. Ponle título.



Explica qué te sugiere la música de la escena en la que Hugo quiere coger el ratón mecánico de la tienda de juguetes de la estación (4'). Primero escúchala sin ver las imágenes, después con ellas.

El cine y los libros nos cuentan historias de formas distintas.

Describe este fotograma como ya has hecho antes. Después ponle título.



¿Te gusta leer? ¿Y a Hugo?

¿Es cansado leer? ¿Qué nos aporta la lectura?

¿Hay biblioteca donde vives; tienes el carné? Si la primera respuesta es sí y la segunda es no, esta semana has de ir e informarte para sacártelo.

Haz una lista con tus cinco libros favoritos y di por qué te gustan.

Y otra con las cinco películas. Averigua si alguna se basa en un libro.

A Isabelle qué le gusta más, ¿leer o ir al cine? ¿Y a Hugo?

¿Cuál es para Isabelle *el lugar más maravilloso del mundo* y por qué?

Lee el VII y compáralo con el fragmento de la película (27' - 31'41'').

Hugo nunca había entrado en la librería, pero sabía perfectamente dónde estaba.

Conocía la estación como si fuera su casa. Ante la cafetería, a cuatro pasos de la sala de espera principal, había dos mesas de madera cubiertas de libros que flanqueaban una puerta que decía: R. Labisse, LIBRERO, LIBROS NUEVOS Y DE SEGUNDA MANO.

Al abrir la puerta, Hugo hizo sonar una campanilla. No paraba de frotarse los botones de la chaqueta, hasta que uno se le cayó. Se lo metió en el bolsillo y continuó frotándolo. El corazón le latía muy fuerte.

La tienda olía a papel viejo, polvo y canela. Le recordaba la escuela y le hizo venir a la memoria una imagen fugaz y agradable de su vida de antes. Sus mejores amigos, Antoine y Louis, tenían el pelo negro y les gustaba hacerse pasar por hermanos. Hugo hacía tiempo que no pensaba en ellos. El más alto, Antoine, le solía decir Tic-Tac porque siempre llevaba engranajes en los bolsillos. Hugo se preguntó cómo les debía ir en la vida. ¿Seguirían haciendo ver que eran hermanos? ¿Le echarían de menos?

También recordó que a veces, por la noche, su padre le leía los relatos de las

aventuras increíbles de Julio Verne y los cuentos de Hans Christian Andersen, que eran las favoritas de Hugo. También echaba de menos que le leyeran libros.

Había un dependiente sentado tras el mostrador, entre dos pilas de enciclopedias. Hugo miró alrededor. De entrada no vio a nadie más, pero entonces, como una sirena que saliera de un mar de papel, la chica apareció en el fondo de la tienda. Cerró el libro que leía y le hizo un signo de que se acercara.

- El tío Georges aún tiene tu libreta.

- ¿Cómo sé qué dices la verdad? Ya me mentiste el otro día.

- No te mentí yo. Es él el que engaña.

- ¿Por qué me dices eso? ¿Por qué me quieres ayudar?

La chica estuvo un momento pensando.

- Quiero ver qué hay en tu cuaderno.

- No puede ser. Es un secreto - dijo Hugo.

- Mejor. Me gustan los secretos.

Hugo pensó que era una chica muy extraña.

Ella llamó al dependiente que estaba sentado en el fondo de la tienda.

- Monsieur Labisse, me llevo el libro de fotografía. Lo devolveré pronto.

- Sí, sí, de acuerdo - dijo él discreto, mientras la chica salía de la librería sin volverse para mirar a Hugo.

Hugo no se acababa de creer a la chica. Quizás le quería tomar el pelo. Pero como no tenía nada que perder, fue a grandes zancadas hasta la parada de juguetes y esperó hasta que el viejo atendió a unos clientes. Los engranajes del cerebro le giraban descontrolados.

- ¿Qué haces aquí? - Preguntó el hombre.

Hugo respiró hondo.

- No me creo que haya quemado la libreta.

- ¿Ah, no? - El viejo puso voz de sorprendido. Se lo pensó un rato y dijo:

- Pues me da igual, la verdad. Quizá tienes razón y no era la ceniza de tu libreta lo que te di, pero no lo descubrirás nunca, ¿verdad?

Hugo se acercó un poco al mostrador.

El viejo puso bien los juguetes y dijo al muchacho:

- No deberías haber vuelto, Hugo Cabret. Vete ahora mismo.

Más tarde, sin embargo, solo en su cuarto, mientras pensaba en el autómata estropeado, Hugo se convenció de que debía seguir probando. Así pues, al día

siguiente volvió a la parada de juguetes. Y el otro. Y el otro también. Por la noche, bajo su cama, se acumulaban dibujos nuevos.

Finalmente, el tercer día, el viejo se le acercó con una escoba en las manos. Hugo hizo una mueca, pensando que le daría un golpe. Él, en cambio, le ofreció el mango y le dijo:

- Haz algo de provecho.

Hugo tomó la escoba y se puso a barrer el alrededor del puesto. El viejo no lo perdía de vista. Cuando terminó, Hugo le devolvió la escoba.

- Deme la libreta ahora.

El viejo se puso a toser y se metió la mano en el bolsillo. Sacó unas cuantas monedas.

- Ve a comprar un croissant y un café.

Hugo tomó la calderilla contento y volvió enseguida, con dos croissant y dos cafés. Comieron y bebieron en silencio.

Al terminar, el viejo se levantó, fue detrás el mostrador y cogió los restos del ratón de cuerda azul que Hugo había pisado cuando le había pillado robando. Puso las piezas rotas sobre el mostrador y dijo:

- Arréglalo.

Hugo se lo quedó mirando.

- He dicho que el arregles - repitió el viejo.

- Necesito mis herramientas - replicó Hugo.

El viejo sacó una lata llena de destornilladores, tenazas, limas y martillos de latón minúsculos.

- Usa las mías.

Hugo vaciló un momento, pero luego se puso a trabajar.

El ratón de cuerda se puso a correr ruidosamente por el mostrador.

¿Qué diferencias ves entre este capítulo de la novela *La invención de Hugo Cabret* y su correspondencia en imágenes de la película? ¿Por qué crees que el director introdujo estos cambios?

Elabora el *storyboard* de esta escena tomando como referencia el texto literario (el *storyboard* es como el tebeo de la película, y consiste en hacer el guión dibujando la idea de cada plano, su composición: el decorado, la

posición de los personajes, etc.; de esta manera, después, se encuadrará con la cámara según lo previsto. El dibujo no ha de ser muy elaborado, pero sí lo suficiente para hacerse una idea a la hora del rodaje).

El cine es el arte de la memoria y de la imaginación.

Ordena los siguientes bloques narrativos del 1 al 28:

- Desde entonces toda la vida de Hugo se desarrolla entre las paredes de la estación, intentando no ser descubierto por la policía para evitar ser llevado a un orfanato.
- 10. Para recuperar el cuaderno, cueste lo que cueste, sigue al juguetero hasta su casa, donde vive Isabelle, una niña un poco mayor que él, ahijada de Méliès, que le ayudará en la recuperación del cuaderno.
- París, 1931. Hugo Cabret tiene 12 años; es huérfano de madre y vive con su padre, que es maestro relojero y le va enseñando el oficio.
- 4. El hombre le enseña a Hugo a mantener los relojes en marcha y le abandona a su suerte.
- Hugo necesita piezas para completar su obra y va cogiendo por la estación todo aquello que pueda ayudarle a reconstruir el autómeta, especialmente tornillos y muelles que sistemáticamente roba de una tienda de juguetes.
- Conmociónado, explica como había llegado a ser cineasta y a crear películas y cómo había inventado los efectos especiales. Asimismo, explica su frustración cuando tras el estallido de la I Guerra Mundial fue llamado a filas y tuvo que vender sus trabajos para conseguir algo de dinero y, a la vuelta, comprobó que había sido olvidado, por lo que tuvo que abrir la juguetería para sobrevivir: *Los gustos habían cambiado, pero yo no había cambiado con ellos.*
- 8. Un día es descubierto por el propietario de la tienda, un hombre malhumorado llamado Georges Méliès, que se enfada y le exige que se vacíe sus bolsillos y ponga sobre el mostrador todo lo que lleve.

- Además de trabajar en la juguetería, poco a poco logra reparar el autómata, sin poder hacerlo funcionar porque le falta la llave que permite darle cuerda.
- Entre las cosas, le encuentra y arrebatata un cuaderno de su padre con los datos necesarios para reparar el autómata con éxito, cuaderno que no se cree que sea suyo. Quedarse sin el cuaderno preocupa profundamente a Hugo.
- 2. Juntos disfrutan con el cine, que es el último invento, y su popularidad está creciendo mucho. Padre e hijo adoran las películas de Georges Méliès, el cineasta más destacado.
- Al día siguiente, Méliès muestra a Hugo un montón de cenizas que simula son de los restos del cuaderno, aunque se entera por Isabelle de que sólo es una venganza de cascarrabias para castigar su robo, sin que haya quemado la libreta.
- 12. La tenacidad del chico hace que Méliès le dé la oportunidad de recuperar el cuaderno si trabaja en su juguetería arreglándole los objetos y juguetes estropeados que Hugo le había robado.
- 14. Entretanto, La amistad entre Hugo e Isabelle aumenta al tener gustos comunes: hablar de lecturas de obras que les interesan a los dos, como las obras Julio Verne o las aventuras de Robin Hood; Hugo le habla del cine que conoce e incluso lleva a Isabelle a ver una película, cosa que su padrino le había prohibido siempre.
- 16. Los niños prueban la llave en el hueco en forma de corazón que tiene el muñeco y encaja con la forma de la llave. Al hacerla girar para dar cuerda al autómata, se reproduce la escena de una película y Hugo recuerda que es un filme del que su padre hablaba siempre, y decía que había sido una película de Méliès: *El Viaje a la Luna*.
- 6. Ajusta los relojes y trabaja en un proyecto inacabado de su padre, la reparación de un autómata que no funciona (un hombre mecánico que puede escribir con una pluma estilográfica).
- Los jóvenes descubren que el dibujo que hace el autómata al ponerse en acción también está firmado con el nombre del padrino de

Isabelle, Georges Méliès. Hugo va a casa de Méliès para mostrar el dibujo a Jeanne, la mujer de Georges, sin que la señora revele a los niños la relación que todo ello tiene con su marido. Cuando llega George a la casa, les obliga a esconderse en una habitación.

- 18. En ese tiempo, Isabelle y Hugo descubren un compartimento secreto donde hay una caja que contiene dibujos y fotografías que, accidentalmente caen y se desparraman por el suelo en el instante en que los padrinos de Isabelle entran en la habitación.
- El viejo Georges, al ver lo ocurrido, se siente traicionado y triste, porque todos esos viejos dibujos son suyos y parecen formar parte de un pasado que prefiere olvidar.
- Se cuelan en la sala sin pagar, ella queda fascinada por la película que ven. Poco a poco se va afianzando su amistad. Un día, por casualidad, Hugo descubre que Isabelle lleva una llave colgada al cuello a modo de medalla, y parece que puede ser la que le falta para activar el mecanismo de su autómata.
- 20. Al poco tiempo, Hugo hace amistad con el dueño de una librería de la estación a la que Isabelle va con frecuencia. El hombre ayuda a los chicos a encontrar un libro de historia del cinematógrafo. En un momento de su lectura les sorprende encontrar, en sus páginas, la afirmación de que Méliès ha muerto en la Gran Guerra (I Guerra Mundial, 1914-1918).
- Mientras intentan comprender la razón de tan tremendo error, el autor del libro, Rene Tabard, aparece en persona y los niños le cuentan que Méliès está vivo. Tabard dice que admira mucho los trabajos de Méliès y que tiene una copia de *El viaje a la luna*.
- Huye hacia lo alto de la torre del reloj principal de la estación y se esconde entre las agujas que se ven desde la calle. Así despista al inspector y recoge el autómata para llevarlo a casa de Isabelle, pero el inspector lo atrapa al llegar abajo y el autómata cae a las vías del tren. El chico lo intenta recuperar arrojándose a las vías, a pesar de la

inminente llegada de una locomotora. El inspector salva al niño (y al autómata) y lo detiene.

- 26. Hugo discute con el oficial cuando aparece Georges Méliès y reclama al niño alegando que se encuentra bajo su tutela.
- 28. Hugo se convierte en aprendiz de Georges e Isabelle decide ser escritora.
- Rehabilitado el prestigio de Georges Méliès por Tabard, se le hace un emotivo homenaje a su labor como cineasta. Rene Tabard dice que han podido rescatar y restaurar unas 80 películas del director. Georges agradece a Hugo sus acciones e invita a los asistentes a *perseguir sus sueños*.
- 24. Méliès creía que el autómata, una de sus mejores creaciones, se había destruido en el incendio del museo, y que no quedaba nada de su obra. Hugo quiere devolvérselo. Va a buscarlo a la estación, el inspector y su perro, que siempre le observan y persiguen por considerarle uno de los muchos pequeños raterillos de París, lo acorralan, pero escapa.
- 22. Hugo, Tabard e Isabelle van a casa de los Méliès con la película. Con miedo, por si su marido se entera, Jeanne accede a ver la cinta de *El viaje a la luna*. Tabard le reconoce como una de las actrices. Méliès se despierta por el sonido del proyector y va a la sala.
- Al poco tiempo, el padre muere en un incendio. Al quedarse totalmente huérfano el chico, adjudican su tutela a un tío suyo, relojero alcohólico responsable del mantenimiento de los relojes en la estación de tren de *Montparnasse*.

¿Verdadero o falso?

La gran contribución de Méliès al cine fue pensar que si se podían reproducir los paisajes, los objetos, las personas que nos rodean, también se podía representar lo que imaginamos: *El cineasta Georges Méliès fue uno de los primeros en darse cuenta de que el cine tenía el poder de capturar los sueños*. V F.

Únete tú a la película como un personaje, haciendo un papel nuevo, un personaje inventado que sea como tú. Y explica tu aportación a la historia.

El cine se dirige a los sentidos y al cerebro.

¿Qué secuencias de la película te han impresionado más y por qué?

¿Qué sientes cuando el guardia con su perro persigue a Hugo?

Esta es una actividad que se puede hacer con una escena sin sonido (o con un fotograma), y lo que se busca es una aproximación sensorial que potencie la imaginación: ¿Qué se ve?, ¿cómo huele?, ¿qué sonidos se escuchan?, ¿cuál es el tacto de las superficies que aparecen?, ¿cómo se sienten los personajes...?

Te proponemos que lo hagas con este fotograma: un interior día, estación.



¿Cómo reaccionan emocionalmente los personajes principales? ¿Recuerdas algún momento del filme donde sean muy explícitos sus sentimientos (ira, tristeza, temor, placer, amor, sorpresa, disgusto, vergüenza, alegría...)?

El cine nos hace vivir otras vidas. Los personajes.

Cuando vemos una película bien hecha vivimos como propias las aventuras de los personajes. El mecanismo que facilita esto forma parte de nuestra inteligencia emocional, y se llama empatía: la capacidad de ponernos en el lugar de los demás, de identificarnos con otros, compartiendo sus sentimientos y entendiendo sus pensamientos y emociones. Tú, ¿con quién te identificas en *La invención de Hugo*, quién te gustaría ser?

Por el contrario, ¿cuál es el que peor te cae? Razona la respuesta.

Elige un personaje del filme e inventa un diálogo entre él y tú. ¿Qué le preguntarías, qué le aconsejarías...?

(Tu nombre) -

(El nombre del personaje) -

Caracteriza a los siguientes personajes: Cómo son físicamente, cuál es su carácter, cómo actúan:

Hugo.

Isabelle.

Georges Méliès.

El inspector.

La florista,

Mamá Jeanne.

El librero, señor Labisse.



El cine es un trabajo en equipo.

En el cine no solo trabajan las actrices y los actores. Para hacer una película hace falta el trabajo en equipo de mucha gente; si te

fijas en los títulos iniciales y en los finales lo comprobarás. Y ahora tú trabajas en el cine. Eres guionista y tienes que escribir otra escena para acabar la película de forma diferente.

Elige: añades un personaje más o lo eliminas, explicando cómo afecta eso al argumento.



Como verás en los carteles, según los países, la película tiene títulos diferentes: *Hugo Cabret* en Francia, *Hugo* en EE UU, *La invención de Hugo* en España. ¿Cuál te parece el mejor?

Si tuvieras que poner otro título a la película, ¿cuál sería y por qué?

Te han contratado como cartelista y has de diseñar un cartel con tu título.



Ahora escribes crítica cinematográfica y has de colgar en tu blog un comentario de la película. Hazlo e indica qué le sobra y qué le falta para ser "perfecta". Por cierto, ya de paso, ponle un bonito nombre a tu blog de cine.

Con el cine nos divertimos y aprendemos.

¿Qué cosas no has entendido bien de toda la historia?

En la escena en que Georges Méliès pasa las hojas del cuaderno donde están las instrucciones de montaje del autómatas, vemos una sucesión de imágenes del autómatas y tenemos la ilusión de movimiento (6'04''). Se trata un juguete óptico que se llama cine de mano o *flip-book*, considerado un antecedente del cine. Si quieres probar, es fácil de hacer.

En la escena final, en casa de los Méliès, llena de invitados, asistimos de forma fugaz a una conversación entre el profesor Tabard y el propio Méliès. El historiador dice que el origen del cine es el zoótropo (otro juguete óptico), mientras que el cineasta opina que la idea inicial de las imágenes en movimiento está en las pinturas de las cuevas prehistóricas... ¿Tú qué crees?

¿Verdadero o falso?

La película es un homenaje a la literatura y al valor de los libros; a los orígenes del cine y a la audacia de los pioneros como Méliès que, con su capacidad de inventar y crear de la nada una fábrica de sueños, hicieron posible el cine de hoy. V F.

¿Sabes cómo hacía Méliès el truco de hacer desaparecer personas u objetos?

Necesitaremos una cámara colocada en un trípode, paciencia e imaginación, como Méliès:

¡Los de la clase desaparecen! La condición imprescindible es que todos estéis absolutamente inmóviles. Todos los chicos y chicas de la clase os pondréis como si fuéramos a hacer una foto de grupo. Usaremos una

videocámara en un trípode, grabaremos unos segundos y pulsaremos la pausa. Tres chicos y dos chicas saldrán del encuadre, mientras los otros compañeros quedarán muy quietos. Lo repetiremos unas cuantas veces hasta que no quede nadie. Después miraremos lo que hemos grabado y veremos como toda la clase ha ido desapareciendo poco a poco. También lo podemos hacer al revés, claro, y entonces... ¿Qué se verá?

Marca las respuestas que crees que mejor definen la película (y añade otras):
Divertida . Juvenil . De ficción pero basada en hechos reales .
Recomendable . Interesante . Con mensaje . De aventuras . Con un toque romántico . Para todos los públicos . Basada en una novela gráfica .
Demasiado infantil . Entretenida . Una historia que hace pensar .
Película en homenaje a Méliès y otros pioneros . Aburrida y lenta . Es una clase de cine ...

Y después de algún tiempo, repensamos la película.

Se trata de estar atentos al recuerdo que la película deja después de unos días. Ese "poso", lo que queda, es una impresión en la que se funden nuestra reflexión sobre lo que hemos visto, lo que hemos aprendido después de hacer las actividades y la vida propia que la historia cobra en nosotros.

Cuenta la película que has visto a tu familia (y si quieren verla, pídelo prestado en el colegio).

Para hacer esta guía hemos consultado la unidad didáctica correspondiente de Celia Romea Castro en <http://www.cine-de-literatura.com/>, la de Ramón Breu para Cinescola y la del GrupIREF.