	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA	
	GUÍA DE APRENDIZAJE EN CASA	
	SECCIÓN: BACHILLERATO	
NODO: CIENTÍFICO	ASIGNATURA: MEDIA TECNICA DE DISEÑO Y MULTIMEDIA	
GRADO: DECIMO	DOCENTE: STEFANNY CRUZ CANO	
GRUPO:		
ESTUDIANTE:		

FECHA DE INICIO_ 26/JULIO/2021

FECHA DE FINALIZACION 13/AGOSTO/2021

Competencia: Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.

Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.

Estructura guía: Guía # 1

1. Parte conceptual

TEORÍA DE LOS C

Colores-luz

6

Tarde de verano. Se halla usted en el campo. La tierra está húmeda, ha llovido y por una extraña paradoja, el sol sigue luciendo camino de poniente. En el inmenso cielo azul, de un claro y radiante azul ultramar, aparece entonces un fantástico arco de colores: es el arco iris.

Allí en la lejanía sigue lloviendo. Resulta que —ya lo sabe usted—, esas gotitas de lluvia, al recibir los rayos del sol, se comportan como millones de prismas cristalinicos; descomponen esa luz en los seis colores del arco iris.

Hace cerca de doscientos años, Newton reprodujo en una habitación de su casa el mismo fenómeno del arco iris. Se encerró para ello en un cuarto, completamente a oscuras, dejando pasar tan sólo, por un pequeño agujerito, un hilillo de luz, un rayo de luz solar; interceptó entonces ese rayo con un prisma —especie de varilla de cristal de forma triangular— y consiguió descomponer la luz blanca en los colores



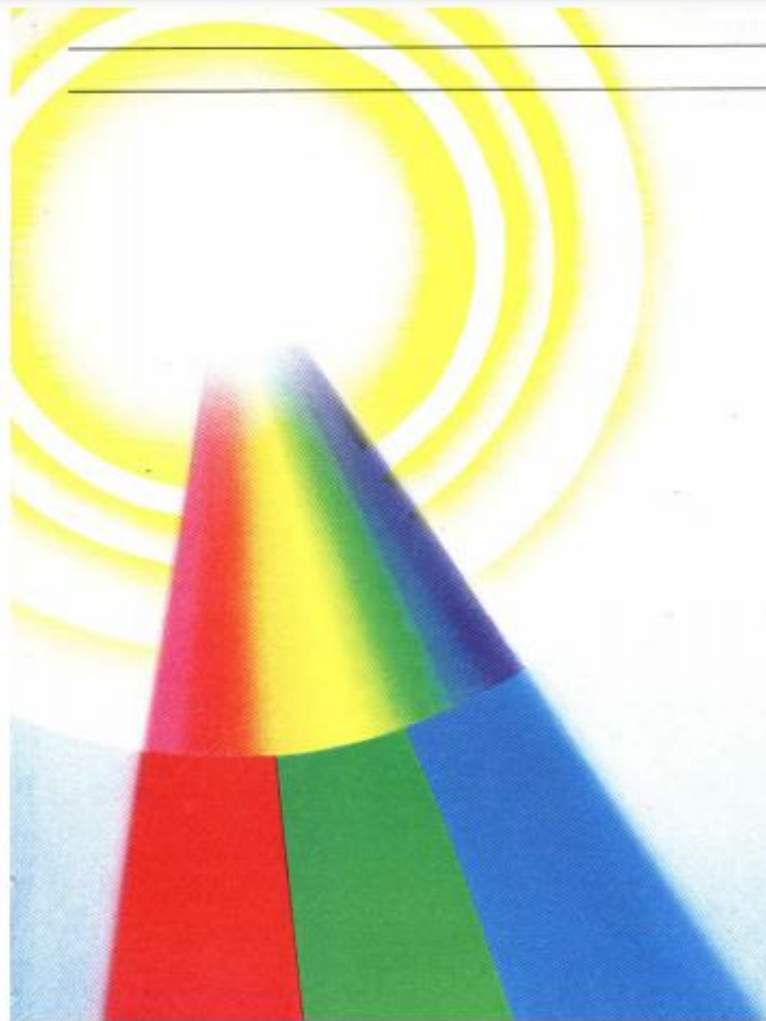
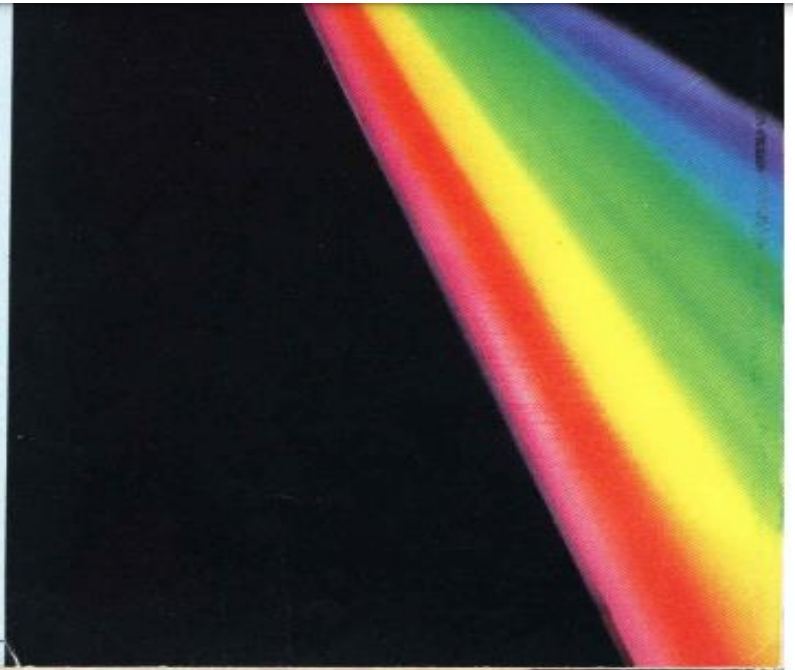
Colores del espectro

Púrpura
Rojo
Amarillo
Verde
Azul cian
Azul oscuro

Años más tarde, el físico Young hizo lo contrario que Newton. Mientras éste *descompuso* la luz en los seis colores del espectro, utilizando un prisma, según hemos visto, Young *recompuso* la luz. Poniendo en práctica el experimento de las linternas, proyectó seis haces de luz con los seis colores del espectro y obtuvo la luz blanca.

Para comprender este fenómeno físico, el hecho de que varios colores intensos —oscuros, por tanto—, al ser mezclados, proporcionen un color más claro, hemos de pensar y recordar que estos colores son *colores luz*, colores proyectados mediante haces de luz, imi-

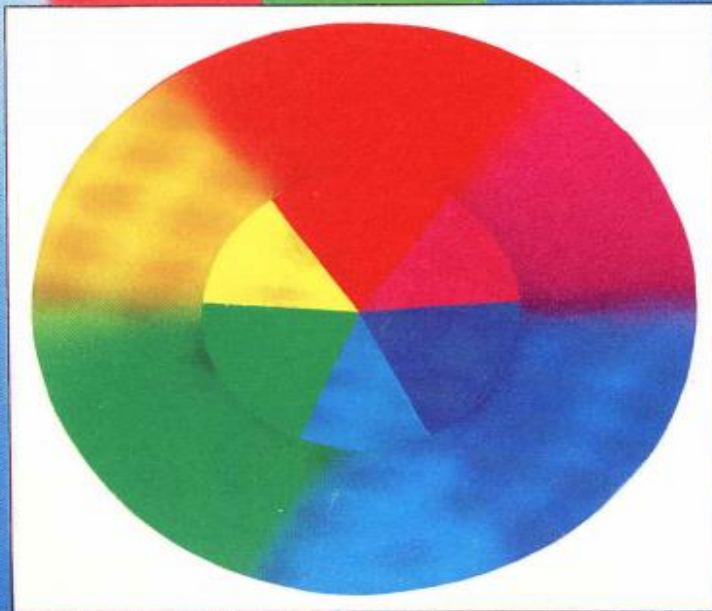
12



TEORÍA DE LOS COLORES

7

tando con ellos los efectos de la luz misma. Diremos, entonces, que si a un color luz añadimos otro color luz, la mezcla resultante ha de darnos forzosamente un *color luz más luminoso, más claro*. Lógicamente, pues, la suma del color luz *verde* y del color luz *rojo* ha de proporcionar un color luz más claro: el *amarillo*. Young demostró, además, algo verdaderamente importante para nuestro estudio. Investigando con sus linternas de colores, determinó, por eliminación, que los seis colores del espectro podían ser reducidos a tres colores básicos del mismo espectro, es decir, halló que con sólo tres colores —rojo, verde y azul oscuro— podía recomponer la luz blanca (figura 7). Y vio que mezclando estos tres colores por parejas, obtenía los tres restantes —azul cian, púrpura y amarillo—. Con lo cual determinó, en suma, cuáles son los colores *primarios* del espectro y cuáles los *secundarios*. Véalos en el recuadro siguiente (figura 8):



COLORES-LUZ PRIMARIOS

Rojo, verde, azul oscuro

COLORES-LUZ SECUNDARIOS

Obtenidos con la mezcla, por parejas, de los anteriores primarios.

Luz verde + Luz roja

= AMARILLO

Luz azul + verde

= AZUL CYAN (1)

Luz roja + azul

= PÚRPURA (2)

(1) *Azul cyan*: Ésta es la definición técnica y actual dada a este color luz secundario. La tonalidad del azul cyan responde a la de un azul neutro, de intensidad media.

(2) *Púrpura*: El color púrpura responde a un rojo acarminado —llamado en Artes Gráficas *magenta*—, de tonalidad media.

TEORÍA DE LOS COLORES

Absorción y reflexión

Todos los objetos reciben los tres colores luz primarios: azul, rojo y verde. Algunos cuerpos reflejan toda la luz que reciben; otros la absorben. Pero la mayoría absorben una parte y reflejan el resto. Esta ley física se resume así:

Todos los cuerpos opacos, al ser iluminados, tienen la propiedad de reflejar toda o parte de la luz que reciben.

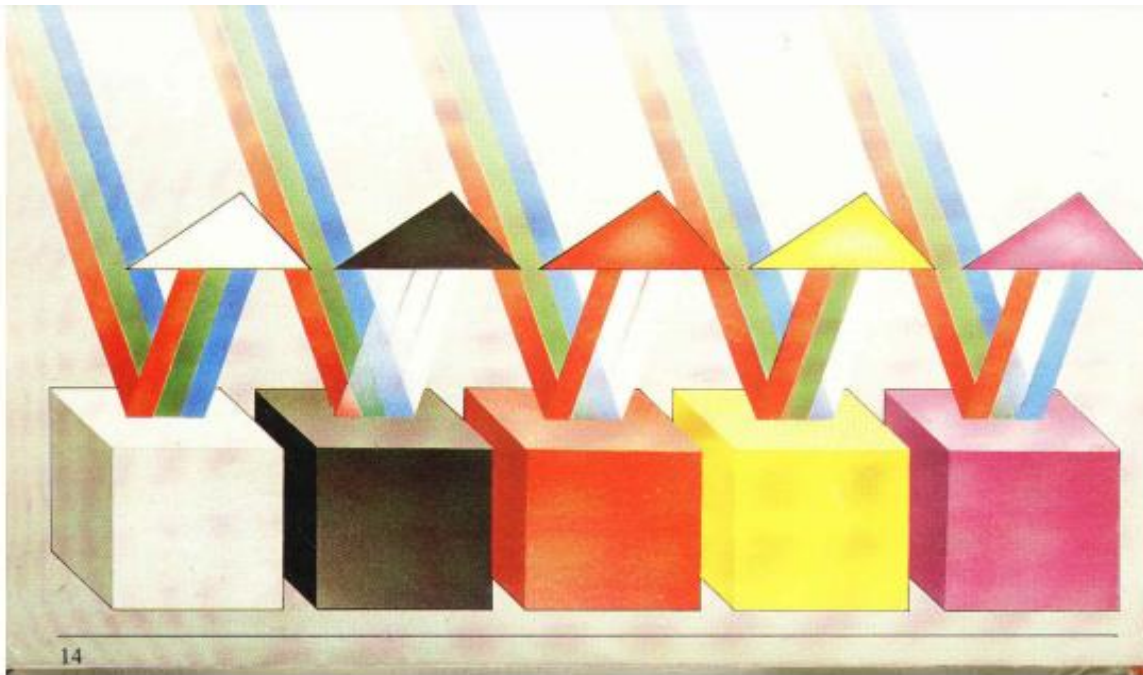
No se ha conseguido descifrar todavía por qué los cuerpos tienen el color que vemos en ellos, precisamente *éste* y no otro: por qué un tomate es precisamente de color rojo. Pero sí se sabe que ese tomate, al ser iluminado, recibe los tres colores luz primarios —el azul, el verde y el rojo—, absorbe los rayos de color luz azules y verdes, y re-

fleja los rojos, a consecuencia de lo cual lo vemos de ese color: rojo.

Las páginas de este libro que usted está leyendo ahora reciben igualmente esos tres colores luz invisibles —azul, verde y rojo— y tal como les llegan los devuelven, los reflejan, proporcionando por la suma de los tres el color blanco de las páginas, del papel.

Si el cuerpo iluminado es negro, ocurrirá todo lo contrario; en principio, llegarán al cuerpo negro los tres colores luz primarios; pero luego serán absorbidos totalmente, dejando el cuerpo sin luz, por así decirlo, a oscuras, razón por la cual lo veremos negro.

Vea, al pie de esta página, estos efectos de absorción y reflexión sobre varios cubos (blanco, negro, rojo, amarillo y magenta); vea los colores que reflejan y los colores que absorben, dando el color propio de cada cubo.



14

TEORÍA DE LOS COLORES

Luz, color y pigmentos

Fig. 12. Cuando la luz "pinta", lo hace sumando rayos de luz de distinto color, por adición o *síntesis aditiva*.

Fig. 13. Cuando pintamos con nuestros colores, lo hacemos sustrayendo luz, obtenemos estos colores por resta o *síntesis sustractiva*.



12

Cómo pinta la luz

Síntesis aditiva: Para obtener el secundario luz amarillo, la luz suma el color rojo al color verde, que al ser mezclados proporcionan un color (una luz) más claro: *amarillo*, obtenido por *suma*, o *síntesis aditiva*, de los colores *luz rojo y verde*.



13

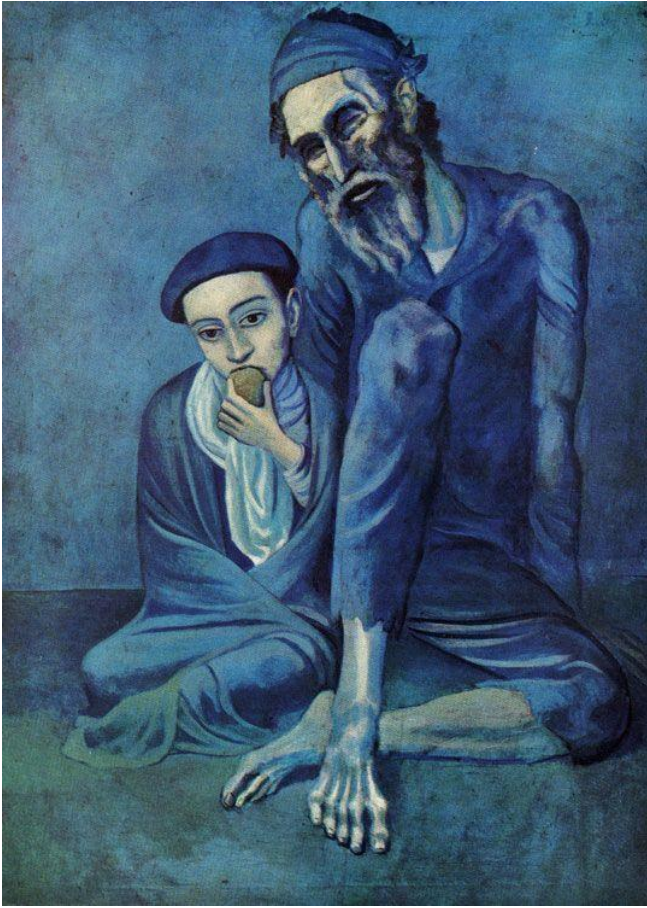
Cómo pintan los pigmentos

Síntesis sustractiva: Para obtener el secundario pigmento verde, mezclamos azul cian y amarillo. Respecto a los colores luz, el azul absorbe el rojo y el amarillo absorbe el azul. El único que ambos reflejan es el *verde*, obtenido por *resta* de *azul y rojo*.

Link del texto: [Teoría y práctica del color por José M. Parramon](#)

EJEMPLOS:

Monocromías



Colores complementarios



ACTIVIDADES:

1. *los estudiantes realizaran la selección de una serie de fotografías de retratos tomadas por ellos mismos (4 retratos) y se hará la edición de dichas imágenes en el programa de photoshop utilizando los ajustes de capa, estilos de capa y fusión, aquí se evaluará la teoría del color vista anteriormente aplicando los conceptos de colores complementarios y monocromías.*

Nota: las siguientes actividades las llevaran a cabo los estudiantes que no estén en alternancia y no cuenten con conectividad.

- 1 Lea de manera consciente el documento (Link lectura) y realice un resumen corto de lo leído.
2. Desarrolle 2 dibujos tamaño carta c/u, Monocromáticos

Temas:

- a-Medicina moderna
- b-La educación virtual
- c- tema libre

3. Crea un collage tamaño carta con un color primario y su complementario

Tema: Autorretrato

4. Justifique de manera escrita cada una de las imágenes realizadas. De un **nombre coherente a cada una de ellas.**


Recursos: los estudiantes podrán utilizar en el desarrollo de las diversas actividades los recursos que consideren necesario sean digitales o análogos (hojas de block, colores, marcadores, revistas, internet, TV, u otras medios que sean útiles para la actividad propuesta)

Bibliografía:

<https://gabrielagarbo.files.wordpress.com/2010/01/jose-parramon-teoria-y-practica-del-color2.pdf>

Observaciones: los dibujos deberán ser creaciones propias no se aceptara copias de imágenes de internet.

Las evidencias de las guías serán enviadas al classroom asignado para cada grupo, las cuales deberá estar marcadas con el nombre, grado y grupo, fecha de la guía correspondiente y serán entregadas dentro del tiempo asignado. Para los estudiantes que no cuentan con conectividad deberán recopilar sus trabajos de manera ordenada en una carpeta y ser entregada en los plazos que la institución estipule para ello.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA	
	GUÍA DE APRENDIZAJE EN CASA	
	SECCIÓN: BACHILLERATO	
NODO: CIENTÍFICO	ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	
GRADO: ONCE GRUPO:	DOCENTE: STEFANNY CRUZ CANO	
ESTUDIANTE:		

FECHA DE INICIO_ 16/agosto/2021

FECHA DE FINALIZACION 3/septiembre/2021

Competencia: Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.

Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.

Estructura guía: Guía # 2

Parte conceptual

El Photoshop en guerra: algo más que un retoque cosmético

Bórquez, María José

En su libro La construcción de la noticia, Miquel Rodrigo Alsina (1993) dice que se pueden resumir las definiciones de la misma a partir de dos grandes grupos. El primero es el que concibe a la noticia como espejo o reflejo de la realidad, partiendo de la objetividad como clave de la actividad periodística. Desde esta perspectiva, una noticia es potencialmente verdadera desde el momento en que puede espejar o reflejar lo que sucede. El segundo grupo es el que concibe a la noticia como una construcción discursiva de la realidad que hace un medio masivo de comunicación sobre un acontecimiento. Esta construcción nunca puede ser verdadera, sino verosímil. Esto es, según el diccionario de la Real Academia Española, “que tiene apariencia de verdadero, creíble por no ofrecer carácter alguno de falsedad”. La definición de noticia que propone Alsina (1993, p. 185) se inscribe en este último grupo en tanto la conceptualiza como una “representación social de la realidad cotidiana producida institucionalmente que se manifiesta en la construcción de un mundo posible”.

Los individuos aprehenden su entorno a través de representaciones que implican una actividad de reproducción de las propiedades de los objetos, reproducción entendida no como imitación ni mera copia de una realidad externa, sino como un remodelado, una construcción mental del objeto. En cuanto a la producción institucional hay que decir que la noticia es producto de una organización compleja y que el periodista posee un rol socialmente institucionalizado que lo legitima para llevar adelante su actividad. El mundo posible, por su parte, es el mundo narrativo construido por el periodista a partir de otros dos mundos: el real (universo de los acontecimientos) y el de referencia (contextos en que se puede encuadrar el acontecimiento acaecido). En cuanto a la diferencia entre estos dos grupos de definiciones de noticia (el tradicional, como espejo; y el de construcción donde se estudia la actividad de los informadores y de las organizaciones de los medios), hay que decir que la misma puede ser útil para analizar el escándalo que se suscitó por la intervención que realizó un fotógrafo de la agencia inglesa Reuters sobre una fotografía de guerra a través del Photoshop. No hay que olvidar, en este sentido, que la edición o montaje es no sólo una herramienta técnica, un proceso mecánico que consiste en empalmar o yuxtaponer planos tomando decisiones acerca del punto de corte, la forma y velocidad de esta transición, el orden de tomas, su duración, etc.

La edición también tiene funciones de tipo prácticas y artísticas, lo que conlleva determinados efectos narrativos, de sentido, y emocionales. La edición, según Gerald Millerson (1990), puede trasladar el centro de interés y redirigir la atención a otro aspecto de la escena filmada o grabada, puede dar énfasis a una información u omitirla, puede yuxtaponer hechos que ocurren en tiempos y lugares diferentes, puede crear relaciones que no han existido, puede modificar todo el significado de una acción en un instante. Ahora, y tal como se verá a lo largo de este artículo, si se habla de límites en el uso de herramientas de edición o montaje parecería ser que ese límite está dado, en algunas ocasiones, por los ámbitos de aplicación de estas herramientas. Esto es, estaría permitido el retoque en moda o en publicidad para borrar arrugas o imperfecciones físicas, pero no en guerras. Entonces, y volviendo a las definiciones de noticia de las que se habló al comienzo, ¿se supone que si no se hubiera realizado un retoque en la humareda, incrementando y oscureciendo el humo tras el estallido del misil israelí sobre territorio del Líbano, se hubiera accedido a la “verdad” de lo sucedido? ¿Sería, en ese caso, la foto un fiel reflejo de la realidad? ¿O sería una determinada construcción que se hizo de un acontecimiento particular? Ernst Gombrich (citado por Jacques Aumont en *La Imagen*, 1992) y Jaime García Barroso (1987) son dos autores que pueden contribuir para empezar a responder estas preguntas.

En *Arte e ilusión* Gombrich presenta como su tesis central el hecho de que toda representación es convencional, incluso la más analógica. Sólo los espejos naturales funcionan como puros espejos: “la imitación deliberada, humana, de la naturaleza, implica siempre un deseo de creación concomitante con el deseo de reproducción (y que a menudo lo precede)” (Aumont, 1992). Por su parte García Barroso (1987), en su texto “Tratamiento de la información en televisión”, sostiene que dos de los elementos a considerar en el análisis de un plano son el marco y el encuadre/angulación del mismo. García Barroso (1987) dice que el plano presenta no toda la realidad sino sólo un trozo de ella, y que todo encuadre es una selección del mundo real. El fotógrafo profesional Gabriel Valansi, entrevistado por *Página/12* en relación a este tema, sostiene que “aún sin mediar ningún truco o montaje, es sabido (pero no aceptado), que de por sí un encuadre es una elección subjetiva de una porción de la realidad, y que sólo expresa la opinión y el punto de vista de quien edita la imagen”. Para Valansi, “ni siquiera el fotógrafo es el único dueño del sentido final de la imagen, porque su foto puede ser sometida a reencuadres”.

Evidentemente lo que ha tenido lugar, en el caso de la foto de la polémica, es un proceso de semantización: un hecho- como es el estallido de un misil en la masacre de Qana- se incorpora, bajo la forma de significaciones, a los contenidos de un medio de comunicación masivo. Tal como afirma Eliseo Verón (1971), toda semantización es el resultado de dos operaciones realizadas por el emisor del mensaje: la selección dentro de un repertorio de unidades disponibles (el misil, la humareda, etc.) y la combinación de las unidades seleccionadas para formar el mensaje (cómo fue presentada la foto en el medio). El autor español Lorenzo Vilches (1989), en su libro “Manipulación de la información televisiva”, también habla de selección cuando dice qué es lo que hacen las cámaras con los acontecimientos, en tanto enfocan ciertas acciones y olvidan otras, encuadran desde un cierto ángulo y no desde otros, etc.

El Photoshop. ¿Sólo un retoque cosmético?

Ahora, si se supone que ninguna imagen es real, que el mero enfoque ya implica un sesgo, ¿por qué tanto revuelo alrededor de una fotografía? Es cierto que la foto podría haber pasado desapercibida entre el extenso catálogo de imágenes bélicas de Reuters, pero no lo fue: cientos de cibernautas denunciaron el truco y esto llevó a que la fotografía se instalara en el centro de la polémica. Así, para el sitio www.esisrael.org, las dos columnas de humo intenso colaborarían con el terrorismo islámico al intensificar la potencia del impacto. Y no fue sólo esto lo que derivó de la publicación de la foto: se habló de que la superposición de viviendas densifican la población, que la palidez del cielo lleva a imaginar la modificación ambiental que produciría un ataque químico, que el incremento de los amarillos y los rojos en las fachadas de las casas aumenta el pintoresquismo del paisaje atacado y tiende a generar lazos de empatía con el agredido, etc. Roland Barthes (1982) seguramente se sumaría a esta última apreciación ya que en su obra “*La cámara lúcida*” se observa que al autor francés no le gusta demasiado el color en la imagen fotográfica. Barthes cree que: en toda fotografía el color es una capa fijada ulteriormente sobre la verdad original del Blanco y Negro. El Color es para mí un postizo, un afeitado (...) lo que me importa no es la ‘vida’ de la foto, sino la certeza de que el cuerpo fotografiado me toca con sus propios rayos, y no con una luz sobreañadida (Barthes, 1982, p. 128).

Pero además de las opiniones antes expuestas y del parecer de Barthes (1982), hay que decir que el truco le

costó el puesto al fotógrafo Adrián Hajj que fue acusado de “uso erróneo de software de edición de fotografías”, además de sacarle de circulación más de 900 fotos sospechadas. Diego Levy, otro fotógrafo entrevistado por *Página/12*, considera que la manipulación de imágenes nunca tiene usos legítimos, ni siquiera –dice Levy– cuándo sólo se trata de achicarle las caderas a una “diva” como Susana Giménez. Para Levy, el uso del Photoshop ha sido la gran revolución de los últimos tiempos en fotografía, pero la mala utilización del mismo es imperdonable, sobre todo en periodismo, ya que modificar o alterar una imagen es manipular al lector. Claro que la manipulación puede entenderse en dos sentidos diferentes. Puede concebirse como una operación intencional a través de la cual se busca engañar, ocultando, omitiendo o exagerando determinada información con la idea de que se imponga un determinado punto de vista por parte del emisor. O puede entenderse la manipulación como la entiende Vilches (1989). Según este autor, que trabaja desde una perspectiva semiótica, se debe despojar a la manipulación de su carácter demoníaco o perverso en tanto es una operación textual que se realiza en todo acto comunicativo desde el momento en que una cámara se emplaza de un determinado modo; sea televisión, cine o fotografía. Y es una operación textual porque la “realidad” se ve convertida en un texto. Si uno se atiene a lo que efectivamente sucedió con este fotógrafo y con esta foto en particular parecería imponerse, casi sin discusión, el primer sentido sobre el segundo. El diario *El País*, uno de los más importantes de España, prohíbe en su manual de estilo “toda manipulación de las fotografías que no sea estrictamente técnica (edición periodística, eliminación de deterioros o corrección de defectos de revelado). Por tanto no se puede invertir una fotografía, ya se trate de paisajes, edificios o personas”. Lo que es innegable es que, tal como señala Susan Sontag (2000), la manipulación de la fotografía antecede largamente a la era digital y a los trucos del PhotoShop en tanto siempre ha sido posible que una imagen fotográfica –por ejemplo a través de medios auxiliares como los aumentos que hacen patentes ciertas cosas al tiempo que ocultan otras– tergiversar las cosas. De todas formas, Sontag (2000) reconoce que las posibilidades de arreglar o manipular electrónicamente las imágenes son hoy mayores que nunca, por no decir casi ilimitadas. Todo lo antes dicho demuestra una vez más que la edición mediante una técnica como el Photoshop es más, mucho más, que un mero retoque cosmético.

EJEMPLOS:

(Una misma escena con diferentes miradas o encuadres)





ACTIVIDADES


1. Realizar una lectura atenta del anterior texto analizando su tesis principal y que ideas puedes sacar con relación al trabajo que realizamos en los programas de edición de imagen.
2. Explica con tus propias la mirada o posición de los autores **Ernst Gombrich** y **Jaime García Barroso** acerca de la relación o los interrogantes sobre la fotografía como reflejo de realidad.}
3. Exponga su posición frente al caso del fotógrafo Adrián Hajj (Reuters) frente a la polémica generada a partir de la fotografía bélica que este intervino.
4. Seleccionaran una fotografía documental sobre una noticia actual de relevancia puede ser a nivel político, social o cultural y la modificaran agregando nuevos elementos o quitando algunos, también podría variarse desde el color o resaltando lo que más les llame la atención de la imagen (esto queda a criterios según lo que quieran reflejar en la imagen). Posteriormente redactaran un texto (mínimo media página) en el que describirán como cambio la realidad de la foto según la edición realizada.

Nota: para la realización de este ejercicio podrán utilizar los recursos que bien tengan a su disposición sean digitales o análogos y para la presentación de ejercicio conservaran la fotografía original para contrastarla con la imagen editada por ustedes.

5. **Ejercicio fotográfico:** en un primer momento deberán tomar una fotografía de un lugar abierto o una escena en un lugar determinado, deberán empezar con un plano general o panorámica del lugar y luego tomaran 6 fotografías más de la misma escena pero con diferentes encuadres o planos, ejemplo: un plano de detalle, un plano en contra picada, entre otros. La idea de este ejercicio es que de una misma escena o realidad se muestren diferentes momentos o instantes contenidos en la misma toma.
6. Defina cuál es la tarea o el trabajo para el que fue diseñado photoshop y cuáles son las herramientas básicas con su respectiva función y gráfico (dibújelos o pegue la imagen según sus recursos)

Recursos: los estudiantes podrán utilizar en el desarrollo de las diversas actividades los recursos que consideren necesario sean digitales o análogos (hojas de block, colores, marcadores, revistas, internet, TV, u otras medios que sean útiles para la actividad propuesta)

Bibliografía:

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA	
	GUÍA DE APRENDIZAJE EN CASA	
	SECCIÓN: BACHILLERATO	
NODO: CIENTÍFICO	ASIGNATURA: MEDIA TÉCNICA DISEÑO Y MULTIMEDIA	
GRADO: DECIMO	GRUPO:	DOCENTE: STEFANNY CRUZ CANO
ESTUDIANTE:		

FECHA DE INICIO_ 6/septiembre/2021

FECHA DE FINALIZACION 30/septiembre/2021

Competencia: Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.

Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.

Estructura guía: Guía # 3

Parte conceptual

LENGUAJE AUDIOVISUAL

Planos y encuadres

Como dijimos al mencionar a Griffith y para seguir un cierto ordenamiento cronológico en la creación del lenguaje, en primera instancia debemos considerar las decisiones sobre como encuadrar una toma para que ésta sea acorde con la situación dramática construida y también con la impronta de estilo original del director. Utilizaremos como ejemplos imágenes del filme Machuca.

Posada menciona una tipología de planos que suele tomar la figura humana como parámetro indicador:

Long Shot (Plano general). Abarca todo el escenario, todo un paisaje, toda una multitud, precisa lugar y tiempo y es descriptivo. Otros llaman a este encuadre **Gran plano general (GPG)** o **Plano general lejano**, donde no pueden identificarse los rasgos de las personas y se utiliza para demostrar la grandiosidad de un escenario o la soledad de un ser humano en ese gran espacio.



En estos ejemplos vemos, en el primer caso, un GPG donde Gonzalo, de espaldas, observa la desolación: en el lugar donde estaba la villa ya no hay nada, la montaña ocupa prácticamente todo, los militares arrasaron el espacio.

En el segundo caso el Padre McEnroe, luego de que Pedro Machuca se presentara, le indica que se integre en el espacio del aula (estos fotogramas y los siguientes, utilizados como ejemplos de encuadre, pertenecen al filme Machuca).

Full Shot. Cuando la cabeza y los pies del personaje coinciden aproximadamente con los límites superior e inferior de la pantalla. Revela la identificación física de la persona. Este encuadre puede denominarse en castellano **Plano general corto**

(PGC), total o entero, enfocando todo el cuerpo del personaje permitiendo identificar el escenario en el que se incluye, marcando la importancia del espacio y el conjunto, o como un personaje se inserta en él.



En estos ejemplos de PG vemos ahora al grupo de alumnos recién ingresados pertenecientes a la clase baja y que son observados por la mirada extrañada de los alumnos de clase media que asisten a la escuela Saint Patrick (obsérvese que el director nos pone en el lugar de la mirada de los alumnos de clase media a la que el mismo pertenece, remarcando el carácter autobiográfico de la historia narrada). Los cuerpos están en una posición de obediencia y nos dan la sensación de desprotección, lo que se remarca en los brazos y las miradas, más cierta desprolijidad en la vestimenta.

En el segundo caso los uniformados que muestran sus armas y agitan sus brazos, agreden a los integrantes de la villa que están estáticos y de espaldas apoyando sus manos en la pared; llama la atención que el color está solo en la ropa de los jóvenes que son reprimidos y que las fuerzas de represión están en blanco y negro lo que refuerza el carácter documental de la situación pero también remarca, desde el hoy, aquello que es insoportable y anacrónico, en el sentido de nunca más y de tiempo ya superado; por el contrario el color puede representar la resistencia que de alguna manera renace en las democracias de hoy.

Los detalles observados hacen a una decisión tanto estética como ética por parte de los realizadores.

Medium Shot o Plano medio. Cuando la figura humana no aparece entera, sino recortada a cierta altura. Se pueden distinguir tres tipos:

- **Plano americano (PA).** Cuando la figura se corta aproximadamente a la altura de las rodillas. Utilizado en situaciones que exigen ciertos movimientos para evitar el recorte de partes del cuerpo, permiten un acercamiento a la gestualidad y las miradas.
- **Plano medio típico (PM).** Cuando la figura se corta por la cintura. Según Nueva Mirada es muy utilizado para los diálogos entre dos o más personas en tomas intercaladas o juntas.
- **Plano de busto o Plano pecho (PPE):** cuando se corta a la altura del pecho. De gran efecto dramático para demostrar la marcación de una mirada, una sensación, un cambio de estado de ánimo, sorpresa, encantamiento, etc.

- **Plano de busto o Plano pecho (PPe)**: cuando se corta a la altura del pecho. De gran efecto dramático para demostrar la marcación de una mirada, una sensación, un cambio de estado de ánimo, sorpresa, encantamiento, etc.



1

FOTOGRAMA 1: los tres protagonistas se unen en un canto común en un PM; alegres se sienten integrados entre ellos y con la gente en la manifestación en la que se pierden sus miradas.



2

FOTOGRAMA 2: la situación de mayor intimidad se muestra en PA, con los dos personajes sentados abstraídos entre sí.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Wi

Finalmente tenemos:



Close Up (Primer plano, PP). Plano que presenta el rostro y parte de los hombros. Es utilizado para mostrar expresiones, subrayar la importancia de un gesto o mirada o aproximar al espectador a las emociones del personaje.

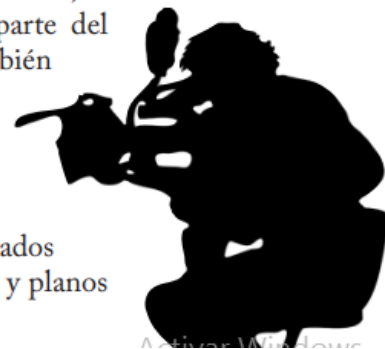


Big Close Up (Primerísimo primer plano, PPP). Presenta sólo el rostro, recortado en la frente y en el mentón. Este plano no solo nos acerca a la expresión sino que intenta *prácticamente* meternos en el pensamiento de los personajes.



Plano de detalle (PD). Encuadra cualquier parte del rostro, las manos, los pies. Tratándose de otro objeto, cualquier parte del todo. Por deformación suele llamarse a estos planos también primer plano aunque debe evitarse este error para no producir confusiones.

En la página siguiente tenemos ejemplos de distintos filmes premiados por Signis que hacen uso de encuadres cerrados (primeros planos y planos detalle compuestos):



Primer Plano

En este tipo de encuadre el **plano se corta en los hombros** y sigue hasta la cabeza. Es el más utilizado en fotografías donde queremos resaltar el maquillaje o el rostro.

Acerca al espectador mucho más al sujeto, es un plano perfecto para escenas **íntimas**, también se conoce como **primer plano menor** o **plano de retrato**.



Primerísimo Primer Plano

La cara del sujeto es lo más importante, **el plano ocupa desde la barbilla o mentón** aproximadamente hasta la mitad de la frente o un poco por encima de ella.

En este **tipo de planos** hay que tener cuidado con la profundidad de campo, si por ejemplo utilizas **un objetivo 50mm 1.8** o alguno parecido con **distancias focales** muy pequeñas, asegúrate de **calcular bien la profundidad de campo** y enfocar en los ojos o puede que lo lamentes después en el revelado.



Plano detalle

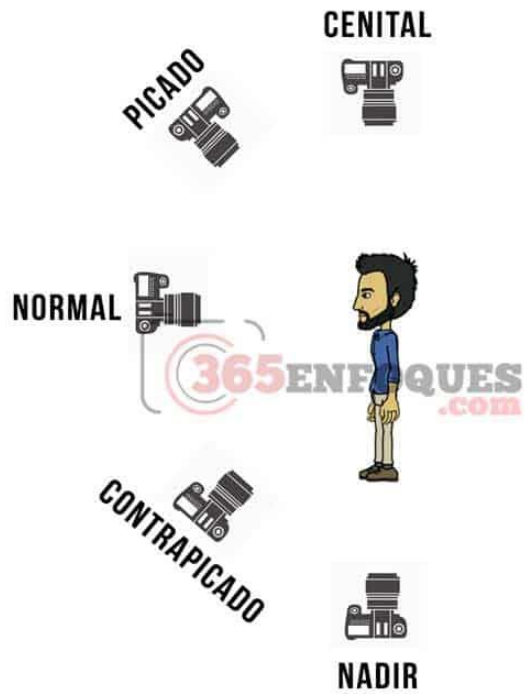
El *plano detalle* se encarga de mostrar una zona determinada de la escena, **no se centra en el sujeto** completo, si no en un elemento que sujete, un complemento, un solo ojo, labios, etc.

En este tipo de plano **habrá que cuidar el encuadre y composición** ya que serán los protagonistas de la imagen, además de trabajar la capacidad de observación.



Tipos de planos en cine y fotografía según el ángulo

Te he preparado un gráfico para que puedas comprender los **tipos de ángulos** de cámara más importantes de un solo vistazo.



EJEMPLOS:



[Handwritten signature]

ACTIVIDADES

1. Investiga sobre la composición de la imagen fotográfica y describe cada una de estas leyes.
2. Realice como mínimo 10 fotografías apoyándose en la información brindada en el documento y en la investigación de las leyes fotográficas.
3. Con las fotografías anteriores los estudiantes realizarán edición de imagen en photoshop para aplicar retoques de imagen y manejo de herramientas de color y pintura.

Recursos: los estudiantes podrán utilizar en el desarrollo de las diversas actividades los recursos que consideren necesario sean digitales o análogos (hojas de block, colores, marcadores, revistas, internet, TV, u otros medios que sean útiles para la actividad propuesta)

Bibliografía: http://signisalc.org/2017/userfiles/ckeditor/manual_el_cine_y_sus_lenguajes.pdf