
	SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTION DE CALIDAD PROCESO DE FORMACION Y EVALUACION	M-FM-V- EI	
	GUÍA DIDÁCTICA DE APRENDIZAJE EDUCACION ARTISTICA GRADO 10°	2020	

Docente: JUAN DIEGO MARTINEZ

NUMERO:3185229739

CORREO: juan.martinez@gimnasiograncolombiano.edu.co

TEMA: IMAGEN CINEMATográfica

Área: educación artística	Nivel: DECIMO	Grado: 10A – 10B
Fecha: 14 de AGOSTO – 21 de AGOSTO	N° de clases: 4 clases	Objetivos: •conocer las características del GUIÓN GRÁFICO. •Establecer relaciones interdisciplinarias a partir de la comprensión lectora.
Estándar Estándar Reconozco las principales características DEL GUIÓN GRÁFICO	Competencia: Compara desde una perspectiva estética diferentes contextos sociales e históricos.	DBA: Habilidad para percibir y enfocar el mundo desde un punto de vista ético y estético.

Resultado de aprendizaje esperado:

El estudiante desarrollará habilidades manuales, relacionará el arte con su entorno, y conocerá aspectos clave de LA IMAGEN CINEMATográfica.

DESARROLLAR LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES:

1. LEA LA INFORMACION REFERENCIADA EN EL DOCUMENTO.
2. ESCOJA UNA O VARIAS PELICULAS DE SU GUSTO.
3. A PARTIR DE LAS PELICULAS SELECCIONADAS, IDENTIFIQUE LOS TIPOS DE PLANOS QUE ENCUENTRA EN DICHAS PELICULAS.
4. REALICE UNA REPLICA PICTORICA DE CADA UNO DE LOS PLANOS REFERENCIADOS, BASADAS EN LAS PELICULAS SELECCIONAS POR USTED.

TIPOS DE PLANOS CINEMATográfICOS

1. ANGULACIÓN

- **Plazo Zenital:** También llamado “plano cenital”. Es un plano realizado desde arriba, justo encima de los sujetos u objetos, con un ángulo de 90 grados perpendicular al suelo, como si se hubiese captado desde un satélite o un helicóptero. Generalmente tiene un efecto estético de la imagen.



- **Plano picado:** La cámara graba a una altura ligeramente superior a los ojos (en caso de sujetos) o de la altura media (en caso de objetos), con la cámara ligeramente orientada hacia el suelo. Se utiliza para transmitir al observador que alguien es inferior, inocente, débil, frágil, inofensivo o incluso para ridiculizar. Un ejemplo sería el robot R2D2 al inicio de la película “Star Wars IV, Una nueva esperanza”, especialmente en escenas un poco cómicas cuando discute con el robot C3PO.



- **Plano contrapicado:** La cámara se sitúa enfrente y a una altura ligeramente inferior a los ojos del sujeto, o inferior de la altura media de un objeto. Con la cámara ligeramente orientada hacia el techo. Es el plano opuesto al plano picado. Sirve para ensalzar y magnificar al sujeto u objeto. Un ejemplo típico es Darth Vader en la película Star Wars, en todas las escenas la cámara lo graba en contrapicado para ensalzar su tenebrosidad. En los últimos tiempos también se utiliza este plano cuando los políticos graban sus mítines con circuitos cerrados propios y luego pasan las imágenes a los informativos, para “magnificar” a sus líderes.



- **Plano Nadir:** La cámara se sitúa totalmente por debajo del sujeto, con ángulo perpendicular al suelo. Se usa a nivel estético para dar dramatismo, interés a la escena o da dinamismo a la acción.

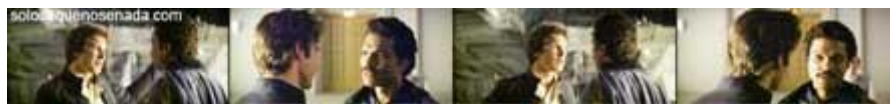


- **Plano dorsal:** También llamado “plano semisubjetivo”. Nos explica que ve el protagonista pero incluyéndolo, nos confirma nuestro rol de espectadores, no de posibles protagonistas. También nos

da un poder sobre los sujetos: nosotros los vemos pero ellos a nosotros no. Es típico de las películas de miedo, cuando están a punto de atacar a una persona por detrás.



- **Escorzo:** Incluye al sujeto protagonista de cara y al sujeto que escucha de espalda. Enfatiza al sujeto que tiene la acción en ese momento (por ejemplo, hablar). La cámara se sitúa detrás del sujeto filmado, en 45 grados.



- **Perfil:** También llamado “plano lateral”. La cámara está a un lado del sujeto.



- **Frontal:** También llamado “plano normal” o “plano neutro”. El ángulo de la cámara es paralelo al suelo y delante del sujeto que se está grabando, a la altura de los ojos. Nos muestra al sujeto y su aspecto físico. En caso de ser un objeto, se graba a su altura media. Es el plano más habitual.



- **Flip over:** Este juego de cámara sirve para subvertir nuestras expectativas con un inesperado movimiento de cámara de 180 grados que nos indica que lo que estábamos viendo estaba en realidad al revés. En el ejemplo hay un bebé con superpoderes sentado tan ricamente, y después del movimiento de 180 grados vemos a la madre caminando por el suelo “real” (último fotograma) y con este movimiento de cámara descubrimos que el bebé, en realidad está sentado ¡en el techo boca abajo!.



- **Plano holandés:** Llamado también “plano aberrante”. La cámara está inclinada unos 45 grados y comunica al espectador un efecto de inestabilidad, a la vez que sirve para dar dinamismo a la escena.



INFOGRAFÍA:

<https://www.solosequenosenada.com/2011/02/14/tipos-de-planos-cinematograficos-ejemplos-con-fragmentos-de-peliculas/>