



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE LAURA

HACIA LA TRANSFORMACION CON AMOR

NIT 8060035965- DANE 113001002413



GUIA DE APRENDIZAJE #6 –AREA DE ARTÍSTICA-8°

Docentes: Beatriz Paola Mallarino – Alexander Guerrero Ramírez

Periodo: Tercer Período

Semana: 15-10-2021/04-11-2021

Fecha límite de entrega: 04-11-2021

Fecha de revisión: 15-10-2021/04-11-2021

Propósito de aprendizaje:

- Comprende la diferencia entre el signo y la señal.
- Aprecia el simbolismo como movimiento artístico y de expresión
- Crea una obra inspirada en el movimiento simbolista
- Reconoce elementos del lenguaje cinematográfico.

INTRODUCCIÓN

TEMAS:

3. El signo y la señal
4. El simbolismo
5. El lenguaje cinematográfico



CONCEPTOS BÁSICOS:

- **SIGNO:** se utilizan para transmitir información de carácter universal.
- **SEÑAL:** es un signo, un gesto u otro tipo de informe o aviso de algo. La señal sustituye, por lo tanto, a la palabra escrita o al lenguaje.

Si deseas ampliar tus conocimientos, visita el siguiente enlace:

<https://www.caracteristicas.co/simbolismo/>

<https://www.culturagenial.com/es/simbolismo/>

<https://www.ecured.cu/Simbolismo>

<https://www.chamanexperience.com/video/que-es-el-lenguaje-cinematografico-elementos/>

INDAGACIÓN

¿QUÉ VOY A APRENDER?

¿Qué es el simbolismo?

El simbolismo fue uno de los movimientos literarios y artísticos más importantes que se originó en Francia en 1886. Se valía del uso de símbolos (signos que se relacionaban con lo abstracto) para representar las emociones y una imaginación desbordada. El movimiento consideraba al mundo como un misterio y al arte como un sueño.



CONCEPTUALIZACIÓN

LO QUE ESTOY APRENDIENDO

3. El signo y la señal

El **signo** es el que tiene la capacidad de transmitir contenidos que son totalmente representativos, o sea que cualquier persona en el mundo sabrá el significado de esa imagen; los signos también pueden ser palabras o aromas universales.

Existen varios tipos de signos los cuales son:

- verbales (una carcajada o una sonrisa),
- no verbales (un prohibido),
- táctiles (sistema braille),
- auditivos (escuchar la unión de instrumentos nos dan el género de una música), y
- visuales (la luz de los semáforos).



Se captan de manera sensorial donde sobresalen el oído y la vista y pueden intervenir diferentes procesos, tanto comunicativos como cognoscitivos. Cuando escribimos, también los utilizamos a través de los signos de puntuación (., ;), (!) signos de admiración, (¿?) signos de interrogación. También tenemos signos matemáticos: (-) para restar, (+) para sumar, (x) para multiplicar; según el signo que veamos sabremos qué operación hay que realizar. Los signos se utilizan para transmitir informaciones universales. Los rayos y el humo pueden entrar en esta categoría y hasta ser comprendidos por los animales.

Señal es aquello que, como la palabra indica, señala. Ésta puede ser escrita, verbal, visual, o en cualquier otra forma perceptible al intelecto; indicando la presencia, proximidad o dirección de una cosa o idea. Por ejemplo: una señal de cruz en la ruta indica un cruce; los colores estridentes de un insecto seguramente nos avisa que es ponzoñoso; o la lectura que hacemos de los gestos y actitudes de otra persona pueden servirnos para percibir sutilezas acerca de ella.

Las señales son signos similares a los pictogramas cuya función es provocar una acción en el espectador. Suelen estar enmarcadas por formas geométricas sencillas y utilizar códigos universales.



4. El Simbolismo

El simbolismo se destacó por el contenido poético que perseguía la búsqueda interior de verdades universales, desde la espiritualidad, la imaginación y los sueños. Se contraponía a los movimientos del naturalismo y del realismo que mostraban de manera exacerbada la realidad cotidiana.

El simbolismo es un movimiento que reacciona contra los valores del materialismo de la sociedad industrial, busca la verdad universal y persigue una búsqueda interior más espiritual.

Hace referencia a la independencia del arte en relación al resto de los ámbitos de la vida e intenta expresar la angustia y el sentimiento más profundo del artista. Busca jugar con la percepción, la imaginación y la irrealidad del espectador, lo que le provoca una fuerte atracción.

El arte del simbolismo representa lo opuesto al realismo y cada símbolo que emplea tiene una concreción propia del artista y una visión subjetiva del espectador, es decir, que no tiene una única interpretación y se destaca por el contenido más que por su técnica o estilo.



El Beso, de Gustav Klimt



Ojo globo, de Odilon Redon, 1898

El simbolismo encuentra exponentes como Gustave Moreau (francés que nace en 1826 y muere en 1898). Sus pinturas más destacadas son "Júpiter y Semele", "Europa y el toro" y "los unicornios".

Sin duda uno de los más importantes representantes del Simbolismo es Gustav Klimt (1862-1918), de cuyas obras se podrían destacar El beso, El friso de Beethoven, Palas Atenea, Judith I, Las tres edades de la mujer, Nuda Veritas y Dánae. La mayoría de sus cuadros están cargados de un sentido lírico-decorativo y retratan a mujeres fatales, jóvenes, pelirrojas y sensuales.

También está el artista Odilon Redon, otro francés que nace en 1840 y fallece en 1915. Como obras importantes, hay que destacar "El carro de Apolo", "Druida" y "viejo alado con larga barba".

Hay que destacar también a "Los Nabis", un grupo de tres artistas que son Félix Vallotton (suizo, 1865-1925) (obra: "La pelota"), Pierre Bonnard (francés, 1867-1947) (obra: "Mujeres en el jardín") y Edouard Vuillard

(francés 1868-1940) (obras: "Jardines públicos" y "Los dos escolares") y finalmente con Néstor Martín-Fernández de la Torre desaparece el simbolismo tras su muerte, ya que él lo representaba siempre en todas sus pinturas.

Características relevantes:

- Color:

A veces se utilizaban colores fuertes para resaltar el sentido onírico de lo sobrenatural. Del mismo modo el uso de colores pasteles, por parte de algunos artistas, junto con la difuminación del color, perseguía el mismo objetivo.

- Temática:

Pervive un interés por lo subjetivo, lo irracional, al igual que en el romanticismo. No se quedan en la mera apariencia física del objeto sino que a través de él se llega a lo sobrenatural, lo cual va unido a un especial interés por la religión. Los pintores y poetas ya no pretenden plasmar el mundo exterior sino el de sus sueños y fantasías por medio de la alusión del símbolo. La pintura se propone como medio de expresión del estado de ánimo, de las emociones y de las ideas del individuo, a través del símbolo o de la idea.

5. El lenguaje cinematográfico

El lenguaje cinematográfico es el lenguaje que se usa en las producciones audiovisuales para explicar la historia que hay detrás de estas.

Generalmente es el director el que tiene el peso a la hora de tomar decisiones en cuanto a los recursos de este lenguaje que van a ser usados al realizar la producción.

El lenguaje cinematográfico sirve para transmitir un determinado mensaje al espectador, despertando en él unas emociones u otras y, por lo tanto, ha de ser estudiado con precisión previamente. El lenguaje cinematográfico es el lenguaje, puramente audiovisual, del que sirve el director de una película para poder explicar la historia que desea. Este lenguaje está compuesto por la superposición de los siguientes elementos: el espacio, el ritmo, el movimiento, el sonido, el montaje, la iluminación, el tono y el color. Todos estos, según la manera en la que los utilice el director, servirán para expresar o explicar los diferentes argumentos que puede tener una película.

Este lenguaje está basado en el montaje cinematográfico. Los planos se organizan narrativa y rítmicamente de forma que la sucesión entre los mismos tenga cohesión y sentido. La acción narrada por cada uno de los planos hace que el cambio entre estos sea lo más parecido posible a la manera como el ser humano entiende o percibe la realidad, haciendo así que el espectador entienda aquello que ve como realidad y no encuentre ninguna anomalía durante la visualización de la película.

Algunos elementos del lenguaje cinematográfico

-Espacio cinematográfico

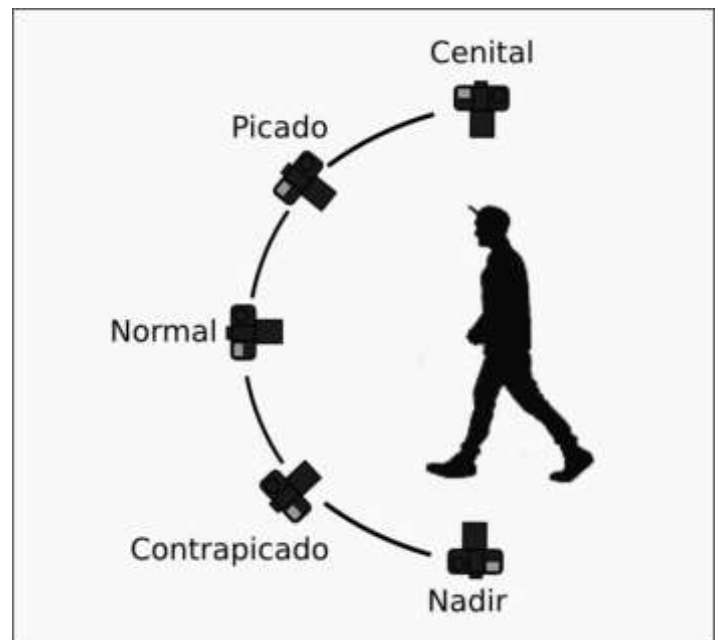
El espacio es el primer elemento de todos que tenemos que tener en cuenta cuando hablamos de lenguaje cinematográfico. En el cine el espacio es un espacio aparente, ya que podría no tener nada que ver con la realidad. Es decir, es el espacio que conseguimos que el espectador perciba a través de una representación de una realidad.

Dentro del espacio, tenemos diferentes cosas a tener en cuenta:

-Encuadre

El encuadre es este primer elemento que forma parte del espacio y hace referencia a todo lo que sale en la cámara y que, por lo tanto, acaba viendo el espectador. Piensa que, puesto que no puede salir todo en un encuadre, el director elige minuciosamente qué quiere que aparezca en el encuadre y, por lo tanto, aquello en lo que quiere que el espectador se fije.

Generalmente, en el día a día, somos las personas las que decidimos a donde mirar. Sin embargo, en una película o cualquier producción audiovisual, no es esto lo que pasa, ya que es el director quien decide lo que tenemos que ver (siendo esto lo que el mismo considera relevante a nivel narrativo).



Ángulo del encuadre

El ángulo del encuadre es la posición desde la cual se graba a esa persona u objeto que son los protagonistas de un plano.

Normal: una fotografía con un ángulo normal es cuando la línea entre la cámara y el motivo está completamente paralela al suelo (en caso de estar completamente horizontal). Además, la altura ideal es desde los ojos de la persona protagonista o desde el centro del objeto grabado. Este tipo de

ángulo no intenta dar ninguna sensación rara. A semeja la visión normal de un sujeto desde los ojos de una persona.

Picado: este ángulo implica que la fotografía se realiza desde una altura superior a la del motivo grabado. Cuando se trata de una persona siendo la protagonista se quiere mostrar como la esta está en inferioridad, física o mental. Y aunque esta característica no tiene por qué ser cierta, suele dar esa sensación. Por otra parte, también puede usarse para mostrar parte del escenario que no podría verse con un plano normal.

Contrapicado: es el contrario al caso anterior. Se realiza la grabación desde debajo del sujeto, haciendo que este tenga un protagonismo considerable en la fotografía, magnificándolo. Los objetos suelen parecer más altos de la cuenta. Si se aplica a un retrato puede dar la sensación de persona poderosa, fuerte y superior. Por supuesto, si combinamos esto con el uso de un objetivo angular, el efecto se acentúa considerablemente. Muchas veces puede incluso dar la sensación de que el protagonista es malvado o amenazante al grabar desde este plano.

Cenital: este plano es parecido al picado, pero la grabación se hace desde arriba completamente del sujeto. Es decir, que la línea imaginaria que une la cámara con el sujeto es completamente perpendicular al suelo. El plano cenital se usa mucho en cine y en planos aéreos (drone, helicóptero, etc...).

Nadir: llegados a este punto, ya puedes imaginarte lo que es este. Efectivamente, lo contrario al cenital. Es una toma 100% desde debajo del sujeto. En este caso, la línea imaginaria que une la cámara con el sujeto es 100% perpendicular con el cielo/techo.

-Tipos de plano

En el lenguaje cinematográfico tenemos diferentes tipos de planos. Estos planos, que van a ser explicados a continuación, varían en función de la apertura del encuadre con respecto a un elemento en concreto (generalmente con respecto a la persona u objeto protagonistas de la toma en cuestión).



Gran plano general: este plano es el más descriptivo y objetivo posible que sirve para contextualizar la acción que está pasando o va a pasar.

Plano general: o plano entero, es un plano en el que aparece una persona entera. Suele usarse para dar mucha importancia al fondo, queriendo ubicar a una persona en un lugar concreto y característico.

También se usa cuando todo el cuerpo de una persona transmite algo (por ejemplo: alguna pose específica, elementos de ropa que aporten a la composición, etc...). La función de este plano es meramente descriptiva.

Plano americano: este plano consiste en sacar a la persona a partir de las rodillas. Es un plano muy cinematográfico. Me gusta mucho porque le das importancia al fondo sin quitarle protagonismo a la persona. Este plano surge del cine de vaqueros, en el que no podía verse la pistola de los protagonistas con un simple plano medio.

Plano medio: en un plano medio encuadras a una persona a partir de la cintura. En este caso, la atención se centra más en la cara de la persona, aunque su postura todavía puede tener protagonismo. Se suele usar para mostrar interacciones poco íntimas entre dos sujetos.

Primer plano: en este tipo de plano la atención se centra puramente en la cara. Consiste en grabar desde los hombros hasta el final de la cabeza (esta se suele grabar entera). En este tipo de plano se consigue que el espectador conecte a un nivel más íntimo con el personaje grabado.

Primerísimo primer plano: es como el primer plano, pero en vez de aparecer toda la cabeza, es un plano que va desde la frente a la barbilla (obviamente puede variar depende de quien lo grabe). No es muy común, pero provoca muchísima conexión entre el espectador y el personaje grabado.

APLICACIÓN

PRACTICO LO QUE APRENDI

Tema 3:

1. En un octavo de cartulina realiza una señal que pueda ser útil dentro del salón de clases o la institución, para esto puedes tener en cuenta las normas establecidas en la institución, por ejemplo: no consumir alimentos dentro del salón de clases, guardar silencio, no correr por los pasillos, etc.



Tema 4:

1. Investiga la vida y obra del artista Gustav Klimt y escríbela en tu cuaderno, escribe además la descripción o análisis de la obra de este artista que más llame tu atención.
2. En un octavo de cartulina o cartón paja realiza una pintura inspirada en el movimiento Simbolista.

Tema 5:

1. Observa la película Intensamente y señala en ella los elementos cinematográficos que observes, puedes señalar por lo menos dos tipos de planos y dos tipos de encuadre, puedes describir con palabras la escena o tomar un pantallazo de esta.
<https://www.youtube.com/watch?v=aZmv7lCRvsl>

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

¿CÓMO SÉ QUE APRENDÍ?

Toma una fotografía de tu trabajo y envíala por correo electrónico a tu docente, escribiendo en el asunto nombre completo y grado, vía correo electrónico recibirás la retroalimentación, comentarios y sugerencias de tu trabajo.

Si eres estudiante de la docente Beatriz Mallarino puedes enviar tu taller resuelto, al correo: artisticaiemadrelaura@hotmail.com



Si eres estudiante del docente Alexander Guerrero Ramírez puedes enviar tu taller resuelto, al correo: artemadrelaura@gmail.com

AUTOEVALUACIÓN

¿QUÉ APRENDÍ?

En la siguiente tabla encontraras los indicadores de desempeño que se trabajaron en esta guía, marca con una x la casilla que corresponda teniendo en cuenta tus nuevos conocimientos.

INDICADOR	SI	NO
Comprendo la diferencia entre signo y señal.		
Creo una obra inspirada en el movimiento simbolista.		
-		
Reconozco elementos del lenguaje cinematográficos.		

