



NOMBRE:

FECHA:

GRUPO:

Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información 1º Desarrollo Aplicaciones Multiplataforma

UND. 3 CSS Práctica 2

Utilizando el archivo [CSS práctica 2.html](#) que se facilita (este archivo no se puede modificar, de hecho, para la corrección de la práctica usaré el original, independientemente de si se me envía junto a la hoja de estilo o no), crea un archivo [practica2.css](#) que permita dar la apariencia que se especifica en los requisitos que se detallan.

Para que la práctica sea correcta, la hoja de estilo deberá cumplir los siguientes requisitos usando selectores:

- Por defecto, todo el texto debe ser “purple” y del tipo Arial.
- Todos los textos que aparecen en las etiquetas que sean adyacentes (hermanas y aparezcan inmediatamente detrás) a otra etiqueta deben tener el color “red”.
- Todos los textos que aparecen en las etiquetas que sean descendientes directos de una etiqueta (en este caso son todos, pero tiene que aparecer la regla css en la hoja de estilo) tienen que aparecer en cursiva (“italic”).
- Todos los textos que aparezcan en una etiqueta <a> con el atributo “href” y en el que este tenga el valor “#música”; y además sea descendiente de una etiqueta (también ocurre siempre esto último, pero tiene que aparecer en la regla css) deben tener una fuente tipo “Courier new”.
- Todos los párrafos (etiquetas <p> que sean de la clase “fake” y que sean adyacentes de otros párrafos de la misma clase, deben tener el color “teal”.
- Los párrafos (textos dentro de un <p>) que sean adyacentes a una etiqueta <hr> y estas a su vez lo sean de una <header> deben tener el color “fuchsia”.
- Los párrafos (textos dentro de un <p>) que sean descendientes directos de una etiqueta <div> deben tener color rojo y estar en negrita (font-weight: bold).
- Todas las etiquetas <h2> descendientes de etiquetas de la clase “letramolona” tienen que tener fuente calibri y color “grey”.
- El tamaño de fuente de los textos que estén dentro de una etiqueta de clase “peromasgrande” y que dicha etiqueta sea descendiente de una etiqueta de clase “grande”, será del 150 %. Además, estos textos deben ser de color “navy”.
- Todas las etiquetas <hr> que sean adyacentes a un párrafo (textos dentro de un <p>) deben ser azules y tener 5 px de grosor (background-color: blue; height: 5px;).
- Los párrafos (textos dentro de un <p>) que sean descendientes de una etiqueta de clase “naranja”, la cual sea adyacente a una etiqueta <header> y esta a su vez, sea descendiente directa de una etiqueta con id “sexto”, deben estar en cursiva (“italic”) y de color naranja.

Es posible que algunas de las condiciones tengan conflicto con otras, por lo que la visualización será en función de la prevalencia de dichas condiciones.

Para que puedas comprobar si lo has hecho bien, este es el aspecto que tiene que quedarte (es posible que alguna de las fuentes que se pide: verdana, calibri... no la tengas instaladas y cambie eso, pero es lo único que puede cambiar):



NOMBRE:

FECHA:

GRUPO:

Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información

1º Desarrollo Aplicaciones Multiplataforma

Razones por las que 'Star Trek' es superior a 'Star Wars'

1. *Su universo es más rico*
2. *Agradar al fan: el gran lastre de Star Wars*
3. *La música*
4. *Un mensaje para la posteridad*
5. *Sus alienígenas son mejores*
6. *Los viajes en el tiempo*

Puede que hasta hace poco pensaras que 'Star Trek' era una mala copia de 'Star Wars'. Un subproducto cutre dirigido exclusivamente a nerds que se pasan el día viajando de convención en convención disfrazados con pijamas de colores y un nulo sentido del ridículo. Jamás se te pasaría por la cabeza pensar que le pudiera toser ni un poquito a la franquicia cinematográfica más descomunal de la historia del cine.

Me temo, joven padawan, que los prejuicios nublan tu mente: 'Star Trek' fue creada 13 años antes que 'Star Wars' y gran parte de los méritos creativos de esta última fueron robados de otras fuentes, siendo 'Star Trek' una de ellas.

No es mi intención provocar a una masa enfurecida de fanboys. Lo cierto es que existe al menos un argumento de peso para no comparar las dos sagas espaciales más influyentes de la historia del audiovisual: juegan en dos ligas distintas. 'Star Wars' es fantasía heroica y 'Star Trek' es ciencia ficción, tienen objetivos muy diferentes y es prácticamente imposible encontrar puntos en común realmente relevantes más allá del naves espaciales y rayos de colores.

1. Su universo es más rico

Empezamos con un hecho frío y objetivo: 'Star Trek' triplica a 'Star Wars' en cantidad de material audiovisual canónico. Solo por eso es lógico asumir que ha tenido más horas para desarrollar su continuidad y abordar los diferentes elementos que conforman su lore con mayor profundidad. Pero no solo es una cuestión de números: con nueve películas y varias series de animación en su haber, **Star Wars** ha tenido tiempo de sobra para construir un universo tan rico como el de Star Trek... el problema es que no ha querido.

Mientras la creación de Gene Roddenberry apostó desde un principio por un mundo coherente y una sofisticada cronología, **Star Wars** ha centrado su atención una y otra vez en el conflicto luz/ oscuridad, sin profundizar en los grises y rechazando de raíz cualquier aproximación mínimamente intelectual a la psicología de sus personajes. Por no hablar de todo lo relativo a cultura y tecnología, cuya intencionalidad creativa nunca va más allá de lo estético.

Al menos existe todo un submundo de productos derivados formado por cientos de novelas, videojuegos, cómics y juegos de rol donde Star Wars sí ha conseguido ampliar su universo mucho más allá de lo visto en el cine. Pero claro, Star Trek también tiene su propio universo extendido igual de denso e inabarcable...

2. Agradar al fan: el gran lastre de Star Wars

Del western filosófico-espacial concebido inicialmente por Roddenberry hasta la actual 'Star Trek Discovery' existe un extenso proceso de transformación con decenas de visiones creativas en constante colisión y al menos tres grandes reinversiones para adaptarla a la sociedad del momento.

No vamos a decir que Star Trek sea un ejemplo vanguardia audiovisual, pero sí que existe una intención de inspirar a los espectadores a través de ideas estimulantes, aunque muchas veces estas puedan ser rechazadas por el núcleo duro de los fans. En cambio la forma en la que Star Wars ha sido y es gestionada por sus, ejem, administradores tiene algo de religión. Todo autor que fliche por la franquicia tiene que plegarse ante la exigencia de la productora, diluir su estilo al máximo y rendir tributo a los textos sagrados (las dos primeras películas).

¿El objetivo? Mantener y ampliar la base de fans dándoles exactamente lo que ellos quieren. En realidad estamos ante el clásico ejemplo de cultura empresarial rancia basada en anular y someter la creatividad de sus responsables y ponerles a exprimir una gallina a la que le quedan más bien pocos huevos por poner: un error de proporciones galácticas cuyas consecuencias veremos más pronto que tarde.

3. La música

Este punto entronca directamente con el anterior: la música de 'Star Wars' es John Williams. Y punto. No hay vida más allá de las fanfarrias del reconocido compositor. 'Star Wars' tiene que sonar a 'Star Wars': que nadie se atreva a componer una sola nota discordante. El propio Williams recibió no pocas críticas por parte de los fans por distanciarse levemente de su obra en 'El Despertar de la Fuerza'. Disparatado cuanto menos.

Volvamos a Star Trek y analicemos su trayectoria musical: Alexander Courage, Jerry Goldsmith, James Horner, Leonard Rosenman, Cliff Eidelman, Ron Jones o Dennis McCarthy entre otros muchos. Todos ellos con una identidad autoral muy definida y unas partituras de calidad incuestionable, contribuyeron a un legado en constante expansión sin por ello renunciar a algunos elementos definitorios y fanfarrias simbólicas casi tan presentes en la cultura popular como los temas centrales de Star Wars.

Hay un caso muy representativo de este problema. Michael Giacchino, uno de los mejores compositores de la actualidad, fue autor de la memorable partitura de 'Star Trek' (2009). Un trabajo donde su reconocible estilo basado en temas minimalistas y un uso predominante del piano emergía para redondear una obra épica, contundente y refrescante, aunque respetuosa con la tradición sonora de la saga (incluyendo una reformulación del tema original de Courage).

Resulta significativo que siete años después a Giacchino le llegase el encargo de 'Rogue One: Una historia de Star Wars', un más que notable trabajo realizado en tiempo record donde su estilo fue sepultado bajo la pesada losa de la imitación más desvergonzada. Creo que nadie duda de la calidad de la partitura de 'Rogue One', pero es una pena que un compositor de su talla no pueda hacer una aportación de mayor valor que contribuya a ampliar el scope sonoro de 'Star Wars' como sí lo pudo hacer con 'Star Trek'.

4. Un mensaje para la posteridad

El ADN de Star Trek es una celebración de la diversidad en clave optimista y a lo largo de todas sus encarnaciones se ha intentado potenciar esta característica con repartos de personajes inusualmente inclusivos -para su época- y cientos de historias donde primaba la metáfora de contenido social y reivindicativo.

Como en la mejor ciencia ficción, **Star Trek** brilla cuando habla de nuestro presente, como en la estupenda 'Star Trek VI: Aquel país desconocido' (un reflejo de la caída del telón de acero), una película que además de su valioso contenido, también cuenta grandes batallas espaciales que no tienen nada que envidiar a las de cualquier película de Star Wars. Una demostración de que se puede hacer una película con un guión interesante y cerebral, sin renunciar en ningún momento a un gran espectáculo pirotécnico.

Lo más cerca que tenemos en Star Wars es el mensaje político que George Lucas intentó sembrar en la trilogía de las precuelas, sobre todo en la estimable 'La venganza de los Sith'. Pero debido a su desastrosa ejecución y al rechazo de los fans, es improbable que los senderos de Star Wars vayan a retomar ese camino visto lo visto... Al menos la llegada de Disney ha supuesto algunos avances en material de diversidad. Algo es algo.

5. Sus alienígenas son mejores

Aquí no hay polémica que valga: te pueden molar mucho Chewie, los porg, los Jawas, los ewoks o incluso EL INNOMBRABLE, pero los alienígenas de Star Wars en el mejor de los casos son mascotas cuquis, y en el peor excusas miserables para crear nuevo merchandising.

En Star Trek tenemos: vulcanos, klingons, romulanos, ferengis, andorianos, cardasianos... y todo esto sin entrar en mestizajes y otras formas de vida más difíciles de definir. Todas ellas razas alienígenas con su historia, culturas complejas, idiomas propios, tradiciones religiosas y sistemas político-económicos completamente diferenciados. Nada más que añadir a este respecto, señoría.

6. Los viajes en el tiempo

Qué Star Wars se ambienta en un universo fantástico similar al de los cuentos de espada y brujería debería proporcionar a sus responsables un lienzo en blanco para desarrollar todo tipo de historias... Pero su microológica interna, tan cerrada y empecinada en reutilizar una y otra vez los mismos tropos, no se lo permite. Por esa razón el solo hecho de plantear un viaje en el tiempo dentro en el contexto de Star Wars parece totalmente fuera de lugar...

Es una pena, porque los viajes en el tiempo son un recurso dramático alucinante con casi infinitas posibilidades. Muchos de los mejores momentos de Star Trek han utilizado esta idea para contar grandes historias que curiosamente, no tienen nada que ver con el hecho del viaje temporal (y menos mal: el recurso nunca debería eclipsar al subtexto). No importa que no siempre sean teorías científicas de lo más plausible, solo es necesaria cierta coherencia y un mínimo de sensatez a nivel de guión para que la suspensión de la incredulidad haga su trabajo con los espectadores.

Realmente me gustaría ver un viaje en el tiempo que pudiera encajar en Star Wars, hay formas de hacerlo sin que chirrie demasiado, usando alguna explicación más mística que científica sería asumible. Pero de nuevo, me temo que los fans no pondrían buena cara y Disney no está por la labor de tocar demasiado su licencia más valiosa.



NOMBRE:
FECHA:
GRUPO:

Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información

1º Desarrollo Aplicaciones Multiplataforma

PROPIEDADES A USAR EN ESTE PRÁCTICA:

- **Tipo de letra:** font-family: verdana, arial...
- **Estilo de letra:** font-style: italic;
- **Grosor de letra (negrita):** font-weight: bold;
- **Tamaño de letra:** font-size: xxx%;
- **Color de letra:** color: red, blue...
- **Grosor separador <hr>:** height: 5px;
- **Color separador <hr>:** background-color: blue;