



# IMAGEN MOVIMIENTO

La temática que abordamos gira en torno a la **relación del Diseño Gráfico con los medios audiovisuales**

cómo se articula la comunicación visual con los sistemas narrativos?

cómo se modifica la transmisión de contenidos a partir del uso de diferentes soportes?

Esta relación ha ido mutando en el tiempo en función de los avances tecnológicos, los movimientos culturales y los cambios que se van produciendo en la sociedad. En los últimos tiempos, la irrupción de los sistemas electrónicos y digitales ha producido una verdadera revolución en los modos de producción y circulación del mensaje audiovisual.

Los medios interactivos y las redes sociales se presentan hoy como un espacio de convergencia que admite múltiples configuraciones y constituyen el campo propicio para la experimentación y el cruce de diferentes lenguajes: La realidad virtual y aumentada, los relatos transmedia, las instalaciones interactivas, los videojuegos y todas las formas en que el audiovisual encuentra un modo de expansión.



# ESPACIO | MOVIMIENTO | TIEMPO

lo fugaz, lo efímero,  
la lectura  
en la construcción  
del mensaje audiovisual

Es un sistema de comunicación multisensorial.  
Promueve un procesamiento global de la información, que  
proporciona una experiencia unificada.  
Es un lenguaje sintético y sus elementos solo cobran sentido  
considerados en conjunto.  
Moviliza la sensibilidad

## Proceso proyectual

## Dimensiones del Lenguaje Audiovisual

### Semántica

Significado de los elementos morfosintácticos  
Recursos estilísticos y recursos didácticos

### Estructural, sintáctica

Planos, ángulos, composición, profundidad de campo  
Ritmo, continuidad, cadencia  
Iluminación, colores, intensidad de sonido, textos  
Movimiento del objetivo físicos, ópticos

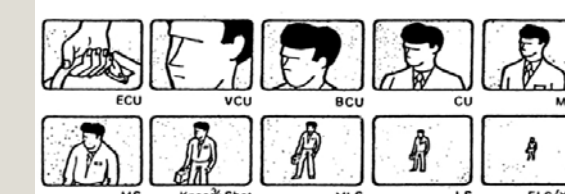
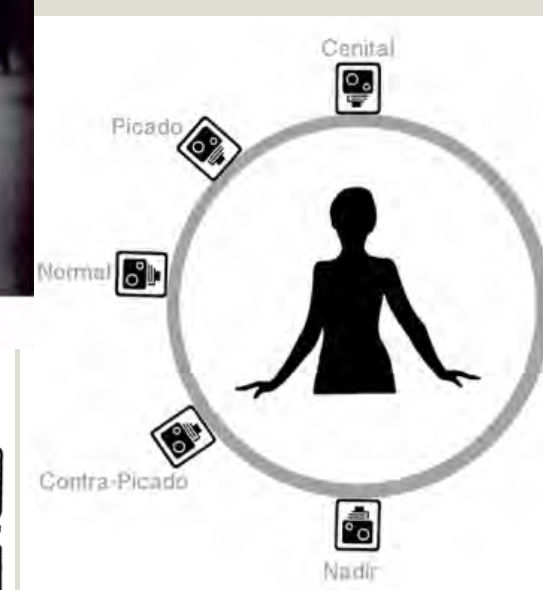
### Morfológica

Elementos visuales figurativos, esquemáticos, abstractos.  
Elementos sonoros voz, música, efectos, silencio

Tus ojos son oscuros  
**como el olvido**  
TUS LABIOS APRETADOS COMO EL RENCOR  
*tus manos dos palomas*  
**QUE SIENTEN FRÍO**  
*tus venas tienen sangre de bandoneón*

**Number**  
*(I am not talking)*  
**3058061**  
Yes, I remember how to get there on  
**dreams**  
*Summer & Plays*  
**Euphoria**  
**ROCKY**

**Economic**  
*(Popular Classics)*  
**£63.98?!**  
DENNY & POPPER  
**Pismař**  
Pocket Books  
& Legibility  
Ligatures\*



SEMANTIZACION



• expresividad / visibilidad

### 1- Idea y concepto

**Idea**

Una idea es una representación mental que surge del razonamiento o de la imaginación de una persona. Está ligado al conocimiento, la creatividad y el intelecto. Las ideas dan lugar a los conceptos. Con el concepto comienzo a reflexionar.

**Concepto**

Es la idea que forma el entendimiento. Es una unidad cognitiva de significado. El concepto es una representación gráfica de la simbología representativa de las palabras, son "construcciones" o mejor dicho "proyecciones" mentales de todo lo que nos rodea .

**Guión literal**

Un guion literario es un documento que contiene una historia pensada para ser narrada en imágenes y sonido. Es el primer paso para realizar una película.

En el guion literario se detallan las acciones y los diálogos de los personajes, acompañándolos con descripciones generales de los escenarios, y acotaciones para los actores.

La historia se escribe de manera que resulte visible y se comprenda. Pero sin dar indicaciones técnicas para la realización de la película ni sobre el trabajo de cámara

### 2- Storyboard

El storyboard es el dibujo detallado de todas y cada una de las tomas de una narración audiovisual. Es esencialmente una serie de viñetas que se utilizan para ayudar al equipo de dirección a visualizar las escenas y encontrar problemas potenciales antes que estos ocurran.

Cuando una toma tiene movimiento se dibujan los momentos principales del mismo y se señala de alguna manera la continuidad de toma entre esas viñetas, no hay reglas.

Para ello también se cuenta con un espacio de texto aclaratorio sobre los tipos de planos, los movimientos de cámara y las posiciones de las mismas, el número de orden de las tomas y un breve resumen de la acción.

No es importante el valor artístico del storyboard sino su claridad representativa. Por esto, incluyen las instrucciones o apuntes necesarios que servirán al equipo de trabajo para que éste se desarrolle dentro de un plan preestablecido.

El storyboard no es una pieza acabada en sí misma sino que es una herramienta más de trabajo en un proyecto audiovisual.

### 3- Producción y Realización

La producción audiovisual es el arte de crear un producto para medios de comunicación audiovisuales, como el cine o la televisión. Abarca desde aspectos financieros (el capital), recursos técnicos y logísticos (los medios) hasta qué tareas se hacen cada día (el trabajo).



## RELATO AUDIOVISUAL



### PLANO

El plano es la unidad mínima de significado en cine, aquello que grabo de una forma concreta.



### TOMA

Es la cantidad de veces que, en el rodaje, se ejecuta un mismo plano. Realmente, la toma es un hecho que los espectadores nunca podemos diferenciar en el visionado de un film, ello solo lo sabrán los realizadores. Durante el rodaje, es habitual filmar varias veces un mismo plano hasta conseguir aquel que satisface las necesidades del director.



### ESCENA

Es el conjunto de planos unidos en el montaje, representando una acción o situación concreta. Unidad de espacio o tiempo.

En los guiones literarios, suelen ir numeradas y diferenciadas según el espacio (si cambia el espacio, cambia la escena).

Psicosis



### SECUENCIA

Es un conjunto de escenas que componen entre sí un momento filmico general. Una película suele estar formada por diferentes secuencias que se distinguen entre sí gracias a determinados «signos de puntuación fílmicos».



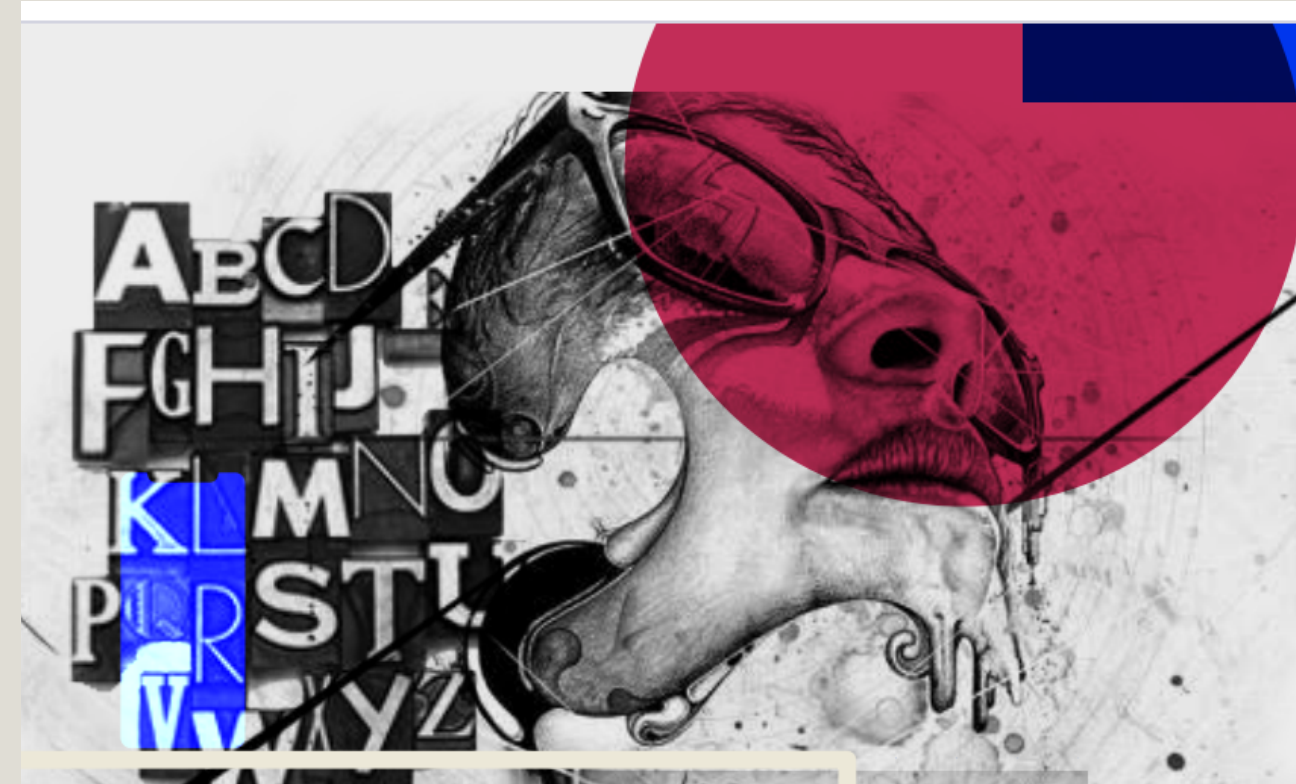
### SONIDO audiovision

Es un conjunto de escenas que componen entre sí un momento fílmico general. Una película suele estar formada por diferentes secuencias que se distinguen entre sí gracias a determinados «signos de puntuación fílmicos». Estos pueden ser: fundidos a negro, letreros, encadenados...



# Tema Cómo soy?

## concepto Ansiosa



### Guión Literal

ESCENA 1  
INT. FACULTAD

MARÍA..SENTADA. El tiempo pasa y María sigue esperando.Saca el celular queriendo contabilizar el tiempo. El bullicio de esa tarde en facultad hace que se sienta más ansiosa. Siente que es insoportable. Como siempre le pasa,sus pies se mueven insesantemente, se come las uñas... de repente ve que la espera llega a su fin.



### Guión Técnico

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento Dirección	Acción	Texto	Sonido
1	1	Plano Medio		María está Esperando impaciente Saca el celular .		Sonido ambiente facultad
1	2	Plano corto		Los pies se mueven incesantes		Sonido ambiente facultad
1	3	Plano Detalle		María se come las uñas		Sonido ambiente facultad
1	4	Primerísimo primer plano		Rostro de María con la mirada hacia el suelo se ve la gorra levanta sus ojos mira fijo a cámara		Sonido ambiente facultad