

2

Linguaxe audiovisual

Aprenderás...

1

As características da linguaxe audiovisual.

2

Os fundamentos da linguaxe cinematográfica.

3

As características da linguaxe televisiva e a súa influencia no espectador.

4

As aplicacións da linguaxe audiovisual nas novas tecnoloxías.

Serás capaz de...



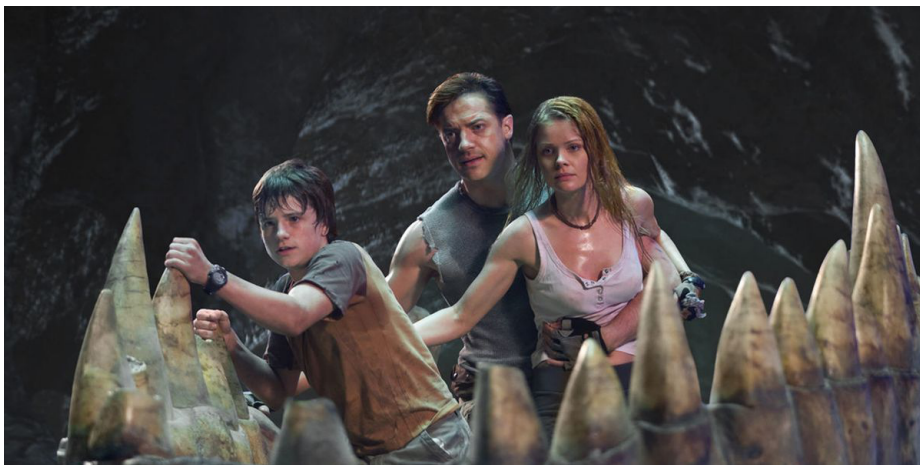
Recoñecer os elementos básicos da arte cinematográfica e apreciar os valores expresivos dunha creación audiovisual.



Distinguir os formatos televisivos e adquirir un criterio personal sobre as mensaxes contidas neles.



Valorar a influencia das novas tecnoloxías na emisión de mensaxes visuais.



Fotograma da película Viaxe ao centro da Terra. 2008.



Proxección de luces e imaxes sobre un edificio.



Cámara nunha grua gravando unha película

Desenvolve as túas competencias

Museos interactivos e virtuais

Os cambios sociais e as novas tecnoloxías influíron nos museos. Así naceron os museos interactivos, onde podemos tocar e manipular elementos. Nos museos virtuais, por outra parte, podemos visitar as coleccións dende calquera computadora domundo: teñen millóns de usuarios potenciais.

E TI QUE PENSAS?

Como pode influir o visitante dunha web dun museo nas propostas e actividades que o museo propoña?

Os museos dixitais empregan copias de pezas orixinais que o visitante pode tocar e manipular. Cres que así foméntase a participación e o interese dos visitantes? Como?

A CREACIÓN ARTÍSTICA CON IMAXE E SON

O cine é un medio audiovisual que non permite ao espectador modificar as escenas da película. Coñeces algún medio audiovisual que permita interactuar co tema que presenta?

Como interactúa o espectador cunha película tridimensional como *Viaxe ao centro da Terra*?

Observa as imaxes. En cales delas cres que ten importancia o son? Pode este modificar a mensaxe dunha imaxe?



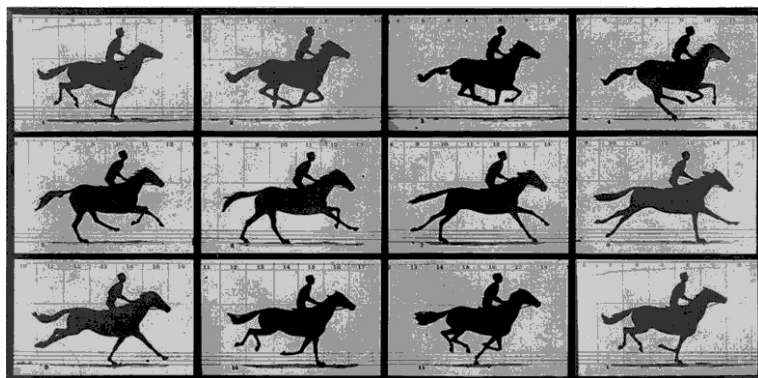
Proxección de luces nun concerto

A **linguaxe audiovisual** é un sistema de comunicación que integra elementos visuais figurativos, esquemáticos ou abstractos, e elementos sonoros: música, sons, ruídos e silencios.

O **significado** das mensaxes audiovisuais ven dado pola interacción entre son e imaxe, dentro dun contexto secuencial. O cine, o vídeo, a televisión e algunhas presentacións informáticas son os medios de comunicación que utilizan esta linguaxe.

O **cine** é unha arte e un medio de comunicación, ao igual que o vídeo, cuxa característica fundamental é a de narrar unha historia en movemento nun espazo, é un tempo e cun son determinados. Ao ser un medio de comunicación masivo inflúe significativamente nos gustos e sensibilidades das persoas e no seu modo de entender a realidade.

A **linguaxe cinematográfica** estrutúrase a partir de imaxes en movemento, conseguidas mediante a proxección de fotogramas a un ritmo de 24 por segundo.

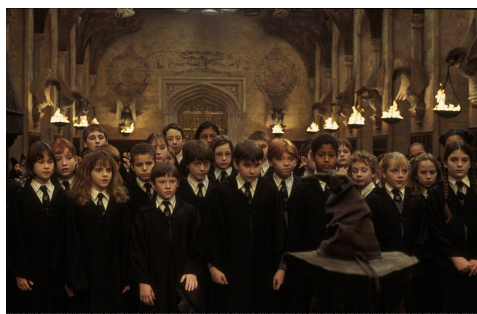


Os fotogramas son cada unha das fotografías que se impresionan sobre a película negativa cinematográfica.

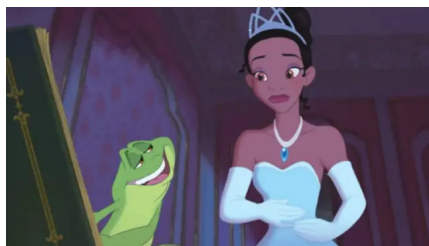
■ O encuadre

O **encuadre** é o espazo que capta o obxectivo da cámara cinematográfica. O plano é un encuadre dende un lugar e ángulo de visión determinados. Cada plano ten un valor expresivo diferente, e pódense clasificar segundo a amplitude da escena que recolle.

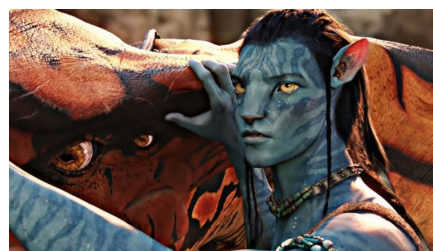
- O **plano xeral** abarca unha gran parte do escenario natural o decorado. integra ao personaxe no seu ambiente, sen mostrar apenas rasgos da súa personalidade. Expresa ideas como soidade, liberdade, etc. Se utiliza para comezar unha secea ou para situar unha acción.
- O **plano medio** pode abarcar dende a altura do peito da personaxe se o plano é **medio curto**, dende os xeonllos se é un **plano americano**, por debaixo dos xeonllos se é un plano medio amplo. Ten un gran valor expresivo, dramático e tamén narrativo.
- O **primeiro plano** abarca a cabeza e os ombros e utilízase para mostrar a expresión e o sentimento interior do personaxe.



Fotograma da película *Harry Potter e a pedra filosofal*.
Plano xeral.



Fotograma da película *Tiana e o sapo*.
Plano medio.



Fotograma da película *Avatar*.
Primeiro plano .

■ Movements e angulacións da cámara

Os **movements de cámara** utilízanse para dar axilidade á narración, acompañar o desplazamento dos personaxes e crear efectos subxectivos. Existen basicamente tres movements de cámara:

- As **panorámicas** realízanse coa cámara apoiada sobre un trípode.

Se pode xirar a cámara en horizontal, en vertical ou en oblícuo. Se utilizan para guiar a mirada do espectador por un percorrido determinado.

- O **movemento de traslación** ou travelín consiste en desprazar a cámara sobre unha plataforma con raíles ou guías. No travelín de profundidade en avance, a cámara desprázase de atrás cara adiante, e utilízase para dar un maior dramatismo á acción. O travelín de profundidade en retroceso é inverso ao anterior, e o seu efecto de afastamento transmite emotividade ou relaxación. No travelín lateral a cámara móvese acompañando ao personaxe.

- O **zoom** é un movemento do obxectivo da cámara, e utilízase para crear efectos de afastamento ou acercamento, con deformación do espazo real.

As **angulacións de cámara** son os puntos de vista dende os que se toma a escena rodada. Se utilizan para producir no espectador sensacións de tranquilidade, angustia, superioridade, etc.

No ángulo **normal** a cámara sitúase paralela ao chan, a altura dos personaxes. No **picado** a cámara sitúase arriba e inclinada sobre a escena filmada. E o **contrapicado** é o inverso do picado.

■ Estrutura narrativa dunha película

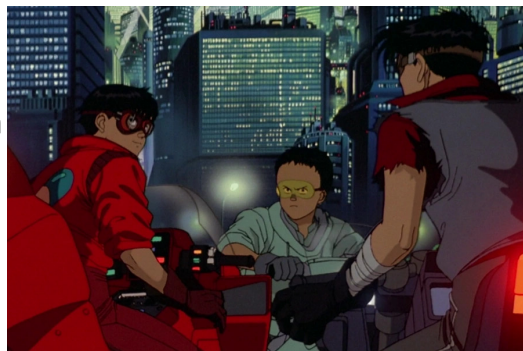
Todas as partes da narración explícanse no guión técnico, no que quedan detallados os planos, as escenas (accións que transcorren nun mesmo tempo e lugar, compostas de varias tomas de planos) e as secuencias (narracións completas compostas de varias escenas), cos respectivos diálogos.

A **estrutura narrativa** dunha película refírese ás partes fundamentais no que se divide o desenvolvemento da historia.

- O **arranque** o compón a secuencia ou as secuencias onde se presentan aos personaxes, os escenarios e a trama sobre a que xira a historia.

- O **nó** é a parte máis longa da historia, formada por varias secuencias nas que teñen que quedar definidas as cuestións ou colfitos que se presentan no arranque.

- O **desenlace** é a parte do peche da historia na que os personaxes desenvolveron os seus cometidos e o espectador ten as claves para comprendelos.



Fotograma da película
Akira, 1988.
Plano contrapicado



Story board ou conxunto de debuxos en
forma de viñetas que explican os planos
ou secuencias dunha película.

ACTIVIDADES

1. Observa varios anuncios publicitarios e analiza os diferentes movements de cámara.
2. Elix unha película que che guste e detecta cantas escenas teñen dúas das súas secuencias, e que tipos de planos abundan máis nestas escenas.