

DOSSIER DE RECUPERACIÓ

EDUCACIÓ VISUAL I PLÀSTICA 4T ESO

NOM ALUMNE: _____

GRUP: _____

Realitza els apartats dels diferents trimestres que la professora t'ha marcat amb una X:

1R TRIMESTRE:

- **DIBUIX ARTÍSTIC:**
 - ◆ Llegeix, subratlla i resumeix els apunts sobre *teoria del dibuix* adjuntats a continuació.
 - ◆ Realitza les làmines de dibuix d'anatomia artística adjuntades a continuació (mans, rostre i cos).

2ⁿ TRIMESTRE:

- **DIBUIX TÈCNIC:**
 - ◆ Realitza en un full apart els exercicis de triangles explicats en el següent dossier.

3R TRIMESTRE:

- **EL MÓN DEL DISSENY:**
 - ◆ Llegeix, subratlla i resumeix els apunts sobre *teoria del disseny* adjuntats a continuació.
 - ◆ Realitza les làmines DinA3 adjuntades.

- **EL LENGUATGE AUDIOVISUAL:**
 - ◆ Llegeix, subratlla i resumeix els apunts sobre *el llenguatge audiovisual* adjuntats a continuació.
 - ◆ Realitza un vídeo curt en stop motion utilitzant l'aplicació que hem treballat a classe «Pic Pac stop motion y Timelapse».
 - ◆ Has de realitzar un storyboard de la historieta que gravis, en la qual hi has d'indicar els diferents tipus de plans i angles de visió que utilitzes.
 - ◆ Quan hagi acabat envia el vídeo per correu a mreixach@iespuigcastellar.xeill.net.

1R TRIMESTRE: DIBUIX ARTÍSTIC:

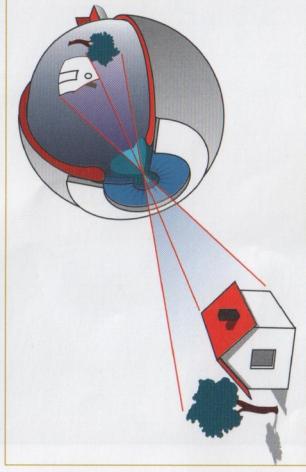
1

EL DIBUIX: PENSAMENT, REPRESENTACIÓ, COMUNICACIÓ



EL PROCÉS DE DIBUIXAR

En qualsevol activitat de dibuix, per simples que siguin la intenció i el resultat, s'hi amaguen les tres etapes d'un procés: veure-observar, recordar-pensar-imaginar i comunicar-expressar-representar.



Projecció d'una imatge sobre la retina de l'ull.

VEURE I OBSERVAR

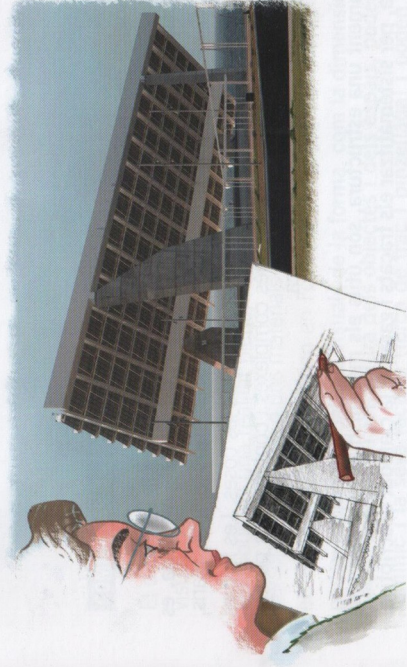
A través dels òrgans de la visió, els ulls, s'obté la informació visual del món que es transmet al cervell per processar-la. **Aquesta informació servirà per actuar a l'instant o es guardarà a la memòria per al futur.**

La intenció d'una mirada pot ser diversa i centrar-se en els aspectes, en els detalls de la realitat que interessa analitzar, representar... El context també influeix en la informació visual sobre un objecte. Per tant, els dibuixos, les imatges, les obres que se'n deriven, són diferents.

Per exemple, un artista que pinta un paisatge no està pendent ni obté el mateix tipus d'imatge que un enginyer que projecta el traçat d'una carretera en el mateix paratge.



Victòria Tubau, 2007.



RECORDAR, PENSAR I IMAGINAR

El cervell té arxivada informació visual sobre l'entorn, les persones i les coses conegudes. Per exemple, si s'evoca un amic, immediatament es visualitzen al cap les faccions, els gestos, la manera de set...

Quan s'està dibuixant o pintant del natural, la vista examina les formes, els contorns, els colors, les textures... fins que la informació visual que interessa queda recollida. Quan es torna a mirar el paper, **els signes gràfics o plàstics es materialitzen en les formes, els colors i les textures emmagatzemats en la nostra memòria visual i el dibuix es converteix en testimoni d'allò que s'ha vist i de com s'ha percebut.**

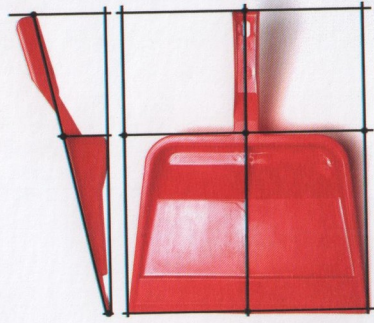
L'observació fa créixer la comprensió de la realitat, i la informació retinguda reverteix en la qualitat del dibuix. **Aquest exercici continuat que comporta el dibuix amplia la capacitat d'anàlisi de l'entorn i, de passada, afavoreix la capacitat de reaccionar àgilment davant les exigències de la vida quotidiana, encapçalades per les visuals.**

■ Dibuixar de memòria

Quan es dibuixa de memòria no es té la guia de cap realitat òptica, sinó del coneixement visual guardat. Aquest coneixement és l'essència d'allò més interessant que es va trobar en la realitat observada, els trets més significatius.

És evident que, per dibuixar de memòria, cal disposar d'un ampli bagatge de records visuals i de conceptes elementals sobre les formes, per poder-los aplicar com a recursos de lògica de la descripció i de la representació gràfica.

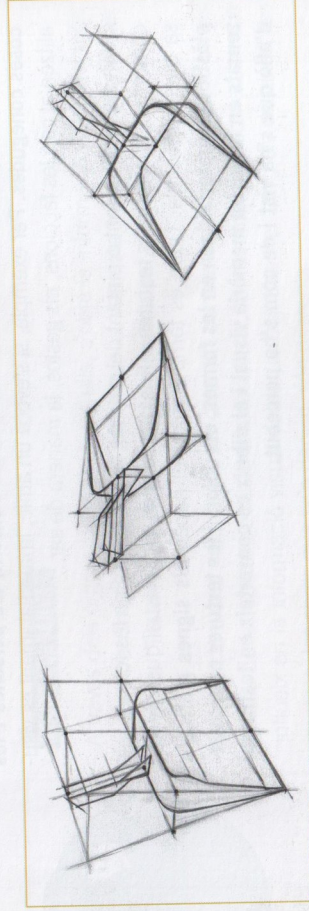
Quan es vol recordar un objecte, vénen al cap els seus trets essencials: estructura formal, dimensió i proporcions internes, colors, textures...; no se solen recordar els detalls accidentals d'una imatge determinada.



■ Aplicació de la lògica descriptiva

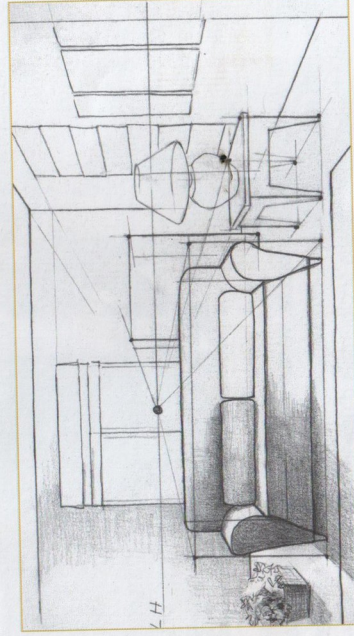
Els coneixements bàsics necessaris sobre les formes, per dibuixar de memòria, es fonamenten en els elements conceptuals geomètrics (punts, eixos, angles, plans, volums...) que s'utilitzen per entendre i dibuixar l'estructura de les coses. Les formes geomètriques senzilles s'estructuren altres de més complexes i contenen els punts i les línies essencials que cal saber situar amb lògica.

Per explicar gràficament una estructura, són útils els mecanismes dels diferents tipus de perspectiva, per sistematitzar els traçats i garantir la claredat descriptiva. Per exemple, per dibuixar aquesta pala recollidora s'han fet servir els elements geomètrics que l'estructuren: punts de referència, eix de simetria, rectangles, prismes. Situant-los amb lògica en perspectiva, s'han obtingut de memòria dibuixos de l'objecte en diferents posicions.



Quan es vol fer la representació d'un espai imaginari, també cal aplicar la perspectiva sistemàtica per configurar el dibuix i mantenir les relacions de proporció i posició dels cossos a l'espai. Els efectes lumínics es raonen i dibuixen segons la direcció de la llum.

Per exemple, per representar de memòria un espai interior com el de la fotografia se situen al paper els elements definidors d'una perspectiva cònica: línia de terra, línia d'horitzó i punt de fuga. Les situacions en profunditat es dibuixen convergents a aquest punt. Les alçàries i les amplades, en les diferents situacions, queden deduïdes per aquestes direccions. Les profunditats, en aquest dibuix, s'han determinat intuïtivament.

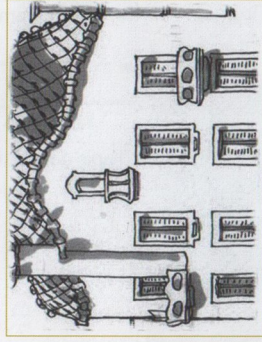


COMUNICAR: EXPRESSAR I REPRESENTAR

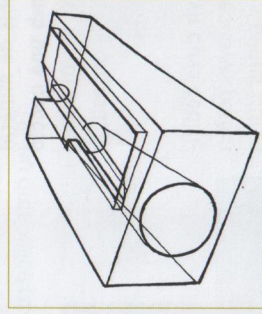


El dibuix és el camí més directe per expressar el fruit de la percepció i el pensament visual.

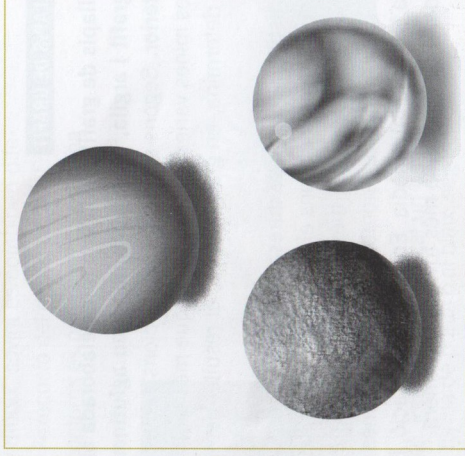
Un dibuix és una realitat plena, resultat del moviment de la mà sota la voluntat de la persona, i de la tria d'uns materials i unes tècniques. Els traços, les taques, les trames, els difuminats... no existien en l'objecte representat. **Aquests signes graficoplàstics poden expressar qualitats visuals de la forma, com la dimensió, el color i la textura, poden descriure l'estructura dels objectes i dels espais, poden representar l'entorn lumínic i la seva factura (força de traç i pinzellada) i poden suggerir el moviment real. Dependrà de la intenció comunicativa de l'artista el fet de prioritzar una d'aquestes possibilitats.**



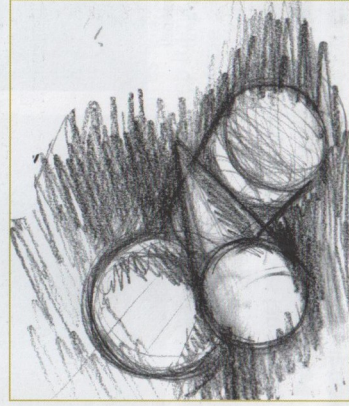
FORMA VISUAL DE L'OBJECTE



ESTRUCTURA DE FORMA I ESPAI



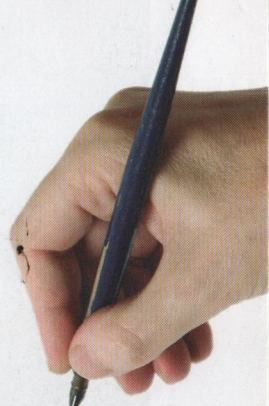
QUALITATS DE SUPERFÍCIE



CLAROSCUR



MOVIMENT I DIRECCIÓ



Per molt senzill que sigui, un dibuix pot representar una determinada realitat. Fins i tot permet fer visible aquelles idees que tan sols existeixen en la imaginació o en el record.

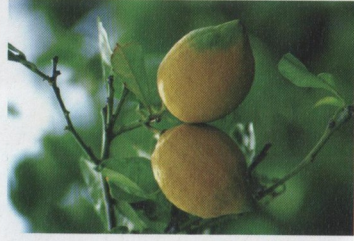
La configuració de les formes del dibuix no és deguda tan sols a la destresa manual de l'autor, sinó a un conjunt de processos que coordinen la mirada, la ment, el gest i l'experiència en l'ús de tècniques i materials. **El dibuixant es pot fonamentar en diverses estratègies: la transcripció dels contorns, la construcció de línies estructurals dels cossos i la modelització amb valors de clarobscur.**

EL CONTORN LINEAL DELS COSSOS

Davant una realitat observada, la vista tendeix a categoritzar-la i fragmentar-la. **Les formes amb més significació "es retallen" com figures sobre un entorn al qual no es dóna importància: el fons.** Ara bé, figura i fons són complementaris i la figura té tant forma com fons. **La vista crea una línia imaginària que fa de frontera entre la figura i el fons que rep el nom de contorn.**

Dibuixar les línies de contorn és el procés més elemental de configuració gràfica. La línia es converteix en una eina eficaç per transcriure els límits o contorns dels cossos en l'espai.

Les línies de contorn defineixen tant la forma-objecte com la forma-fons. Quan es dibuixa convé fixar-se alternativament en totes dues possibilitats, contraposar positiu i negatiu, per avaluar si s'està dibuixant bé la forma visual: les proporcions, les direccions... **Es tracta d'una espècie de doble correcció del resultat.**

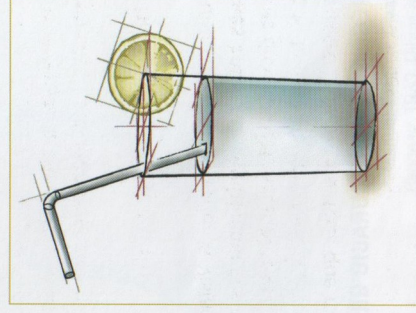
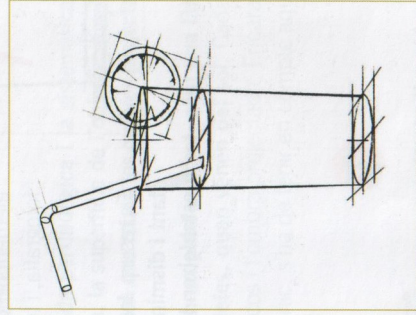
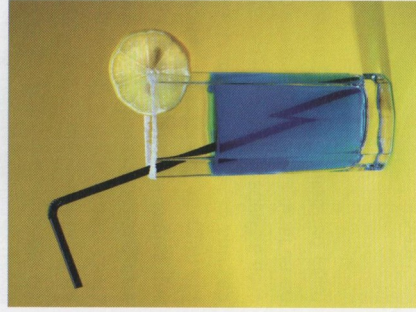


Ramon Casas. *Dibuixant*, 1891.
Sanguina.

Per exemple, quan es dibuixen aquests fruits, comprovar els espais buits entre les fulles ajuda a verificar que la forma d'aquestes és correcta.

DIBUIXAR A PARTIR DE LA FORMA ESTRUCTURAL

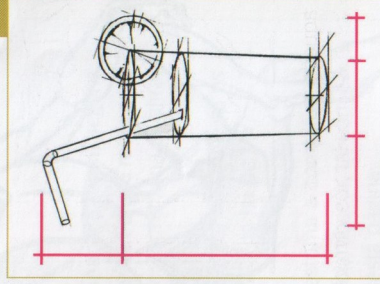
A més de transcriure els contorns visuals, la línia també pot explicar les relacions estructurals dels elements que configuren els objectes: punts de referència, eixos i formes geomètriques bàsiques.



Quan s'ha de dibuixar un element de clara estructura geomètrica, com ara el got de la fotografia, la fase inicial, l'encaix, pot consistir en la transcripció gràfica de la forma estructural, que permet controlar bé la configuració simplificada de les formes, les mesures i les proporcions, les alineacions, especialment les verticals i les horitzontals...

L'ANÀLISI DE PROPORCIIONS

Per analitzar mides i proporcions a ull i amb el llapis, s'estira el braç i es pren una part concreta del model com a unitat de mesura. **Aquesta unitat es compara amb les alçàries i amplades del model, i es constataen proporcions: el doble, la meitat...** Després es determina l'equivalent en el dibuix a la unitat establerta i les proporcions anteriors es traslladen al dibuix.



CONFIGURAR VOLUMS AMB CLAROSCUR

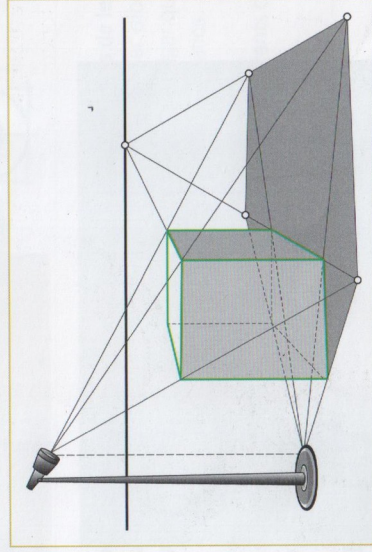


La incidència de la llum en els cossos provoca zones clares i fosques a les seves superfícies. Alhora els cossos il·luminats projecten ombres al seu entorn.

Aquests efectes de llum i ombra es poden recrear amb materials gràficoplàstics sobre el paper amb taques, gradacions, tramats..., que representen la impressió visual del clarobscur produït per la il·luminació.

La il·luminació d'un model està determinada per la lògica i la sistemàtica que creen tres factors: la font dels raigs de llum, la superfície de l'objecte que conté les ombres pròpies i les superfícies de l'entorn que reben les ombres projectades.

Els raigs de llum poden ser convergents en un punt concret, com una làmpada, una espelma... o considerar-se paral·leles, quan vénen del sol. Cada raig crea a l'espai un triangle rectangle amb el cos i l'ombra projectada. Encara que no es facin servir instruments de dibuix tècnic, s'ha de tenir en compte aquesta regla per delimitar les ombres projectades.



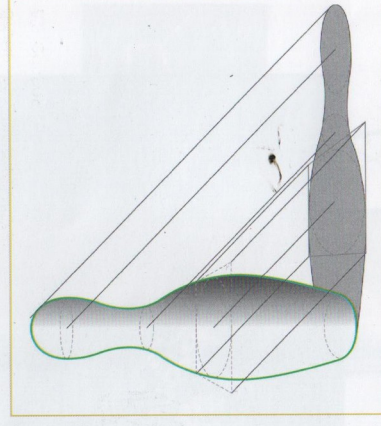
Quan un cos té cares planes, cada una té un grau d'il·luminació diferent segons l'angle d'incidència dels raigs lumínics: la zona més propera a l'angle recte serà la més clara. Els artistes del cos marquen els canvis de valor d'una zona a l'altra.

Quan el cos té superfícies corbes, es produeix un degradat. Si la curvatura és constant, el canvi de la zona més clara a la més fosca també ho ha de ser.

Per configurar formes i espais en un dibuix realista, s'acostuma a combinar la definició dels contorns amb el modelat que proporciona el clarobscur, tal com es pot comprovar en l'obra de Vázquez Díaz que il·lustra aquesta pàgina.

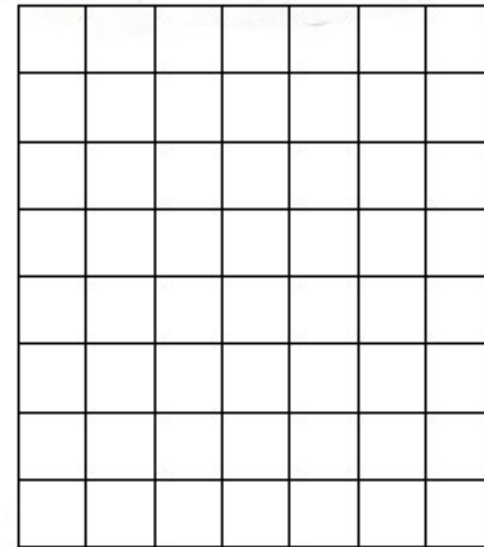
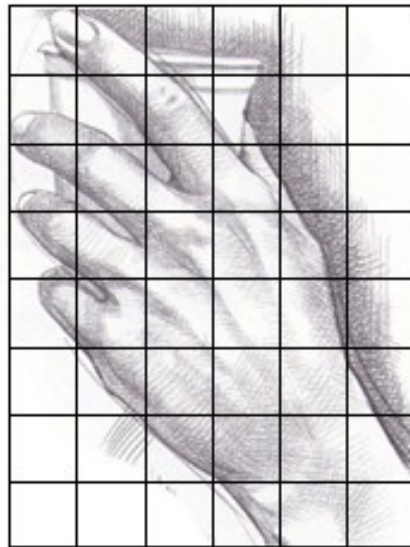
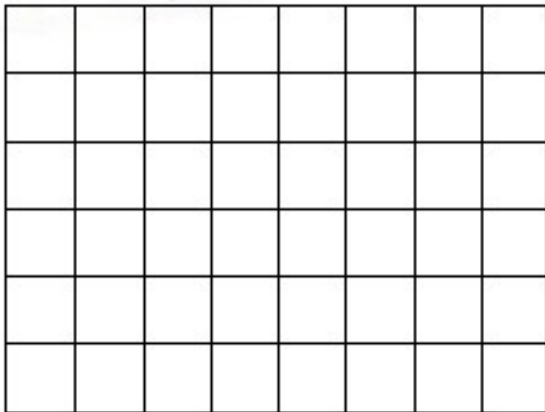
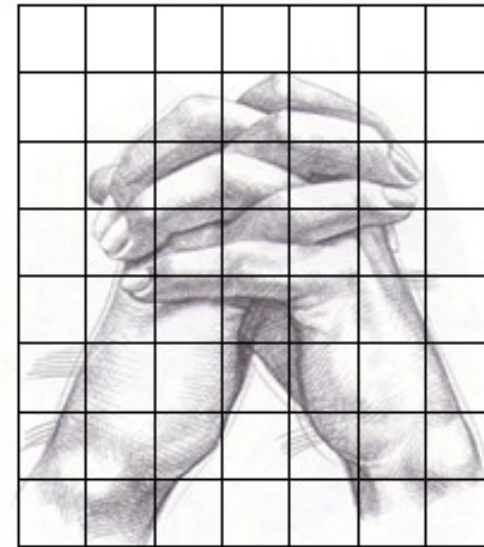
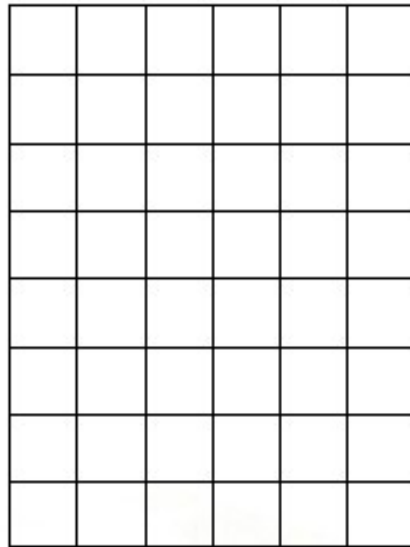
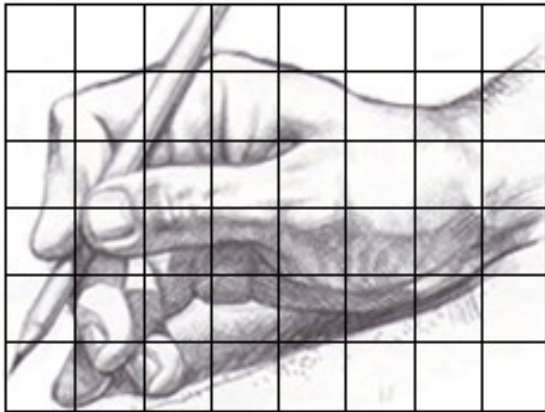


Manuel Vázquez Díaz. *Jorge de Panneau*, 1930. Dibuix amb llapis.



EDUCACIÓ VISUAL I PLÀSTICA: 4T ESO

DIBUIX ANATÒMIC: *posicions de la mà*. Dibuixa a la quadricula corresponent cada una de les següents posicions de la mà. Treballa també les ombres tot imitant els dibuixos.



**EL CAP:
DETALLS DE FRONT**

Tingues en compte:

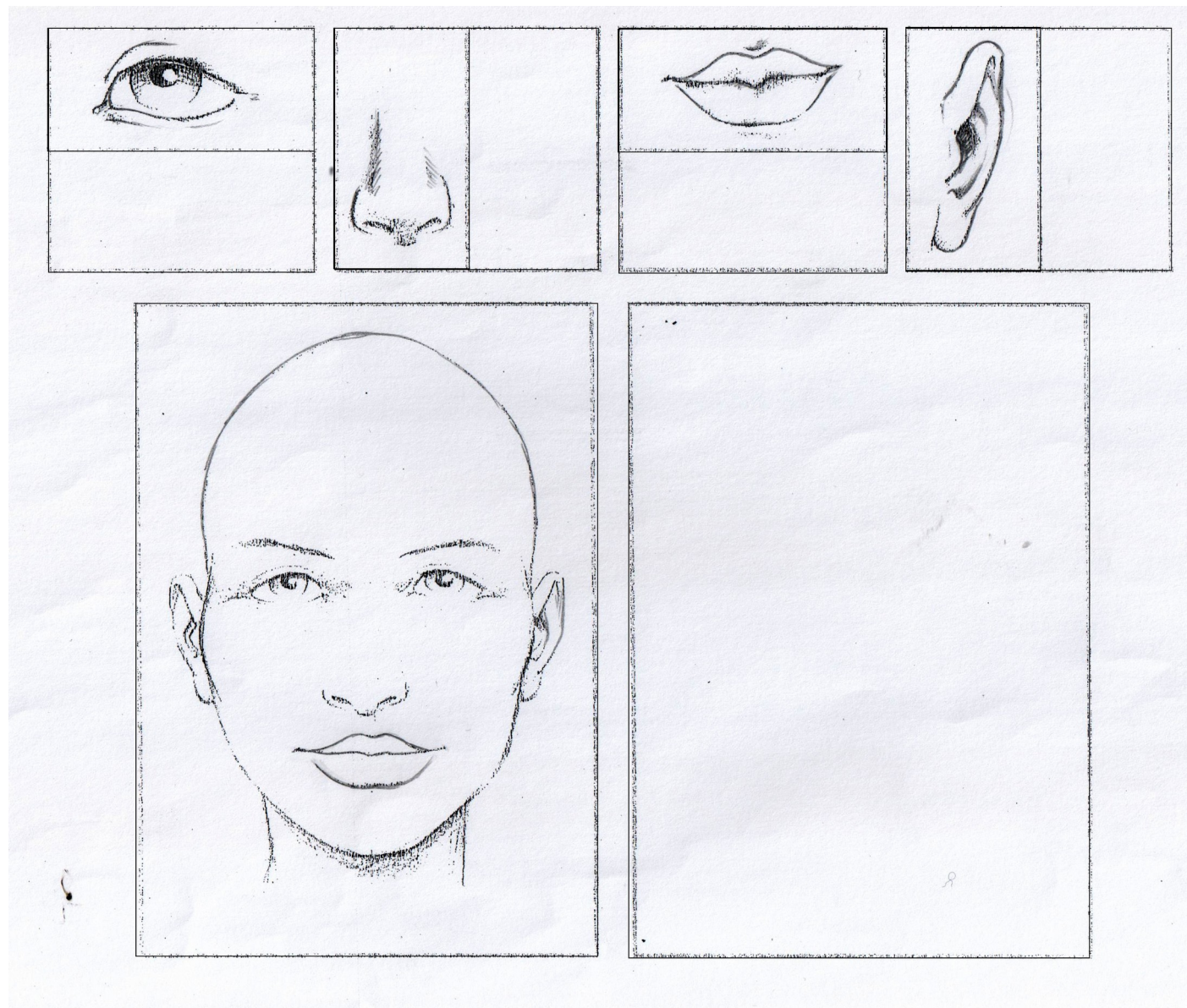
En aquesta làmina es mostren l'ull, el nas, la boca i l'orella; vistos de front. Observa amb detall la forma de cada un d'aquests elements.

Proposta de treball:

Exercita el dibuix de les faccions en els requadres de la part superior de la pàgina.

Després, a la part de sota, dibuixa el retrat de la cara completa creant un pentinat. Has de posar-hi el cabell intentant crear una textura realista.

Utilitza els llapis HB i 2B.



**EL CAP:
DETALLS DE PERFIL**

Tingues en compte:

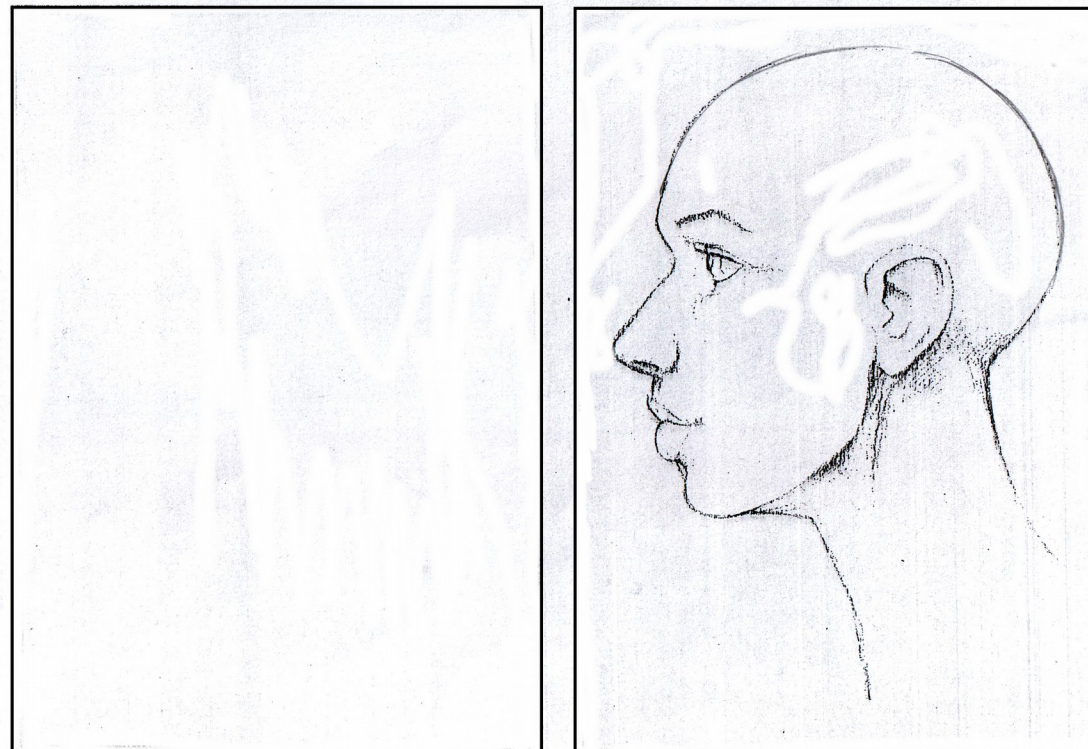
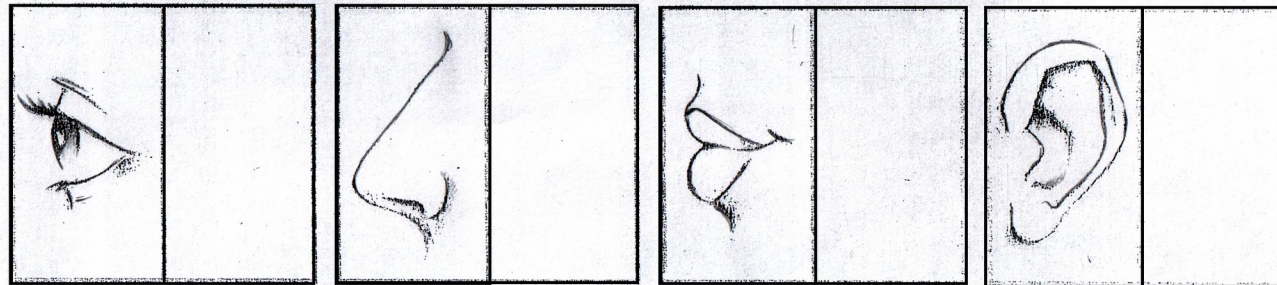
En aquesta làmina es mostren l'ull, el nas, la boca i l'orella; vistos de perfil. Observa amb detall la forma de cada un d'aquests elements.

Proposta de treball:

Exercita el dibuix de les faccions en els requadres de la part superior de la pàgina.

Després, a la part de sota, dibuixa el retrat de la cara completa creant un pentinat. Has de posar-hi el cabell intentant crear una textura realista.

Utilitza els llapis HB i 2B.



LA FIGURA HUMANA: EL CÀNON. Observa les imatges adjuntades a continuació sobre proporcions humanes masculines i femenines (El cànon dels 8 caps). *Fixa't que cada element es correspon en les diferents vistes del cos:*

0- Línia superior del cap

1- Barbeta, nuca.

2- Pit, aixella.

3- Línia interior del colze, colze, cintura, i uns milímetres més avall el melic.

4- Canell, puvis.

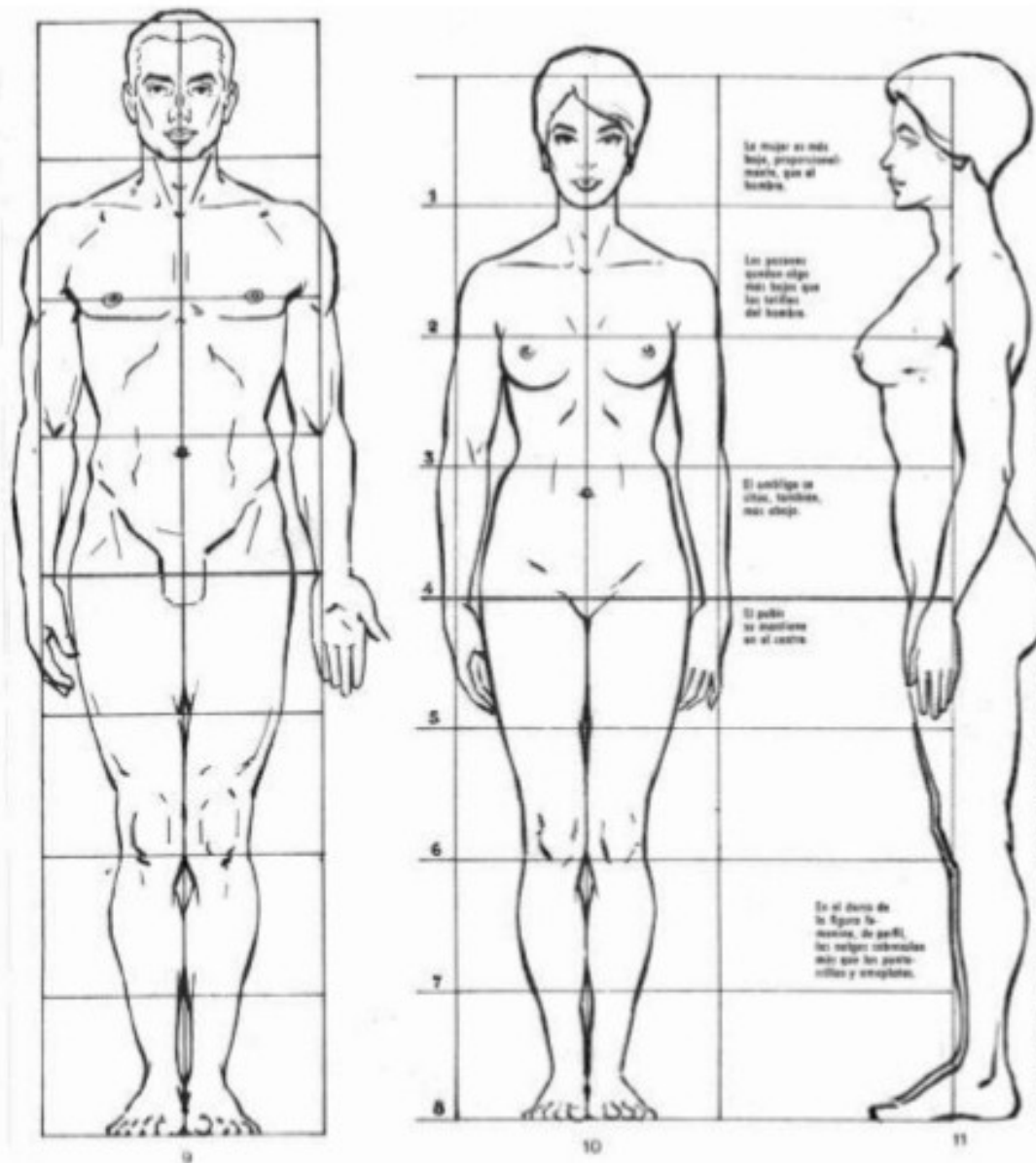
5- Meitat de les cuixes. Uns milímetres més amunt arriben les mans esteses.

6- Genolls.

7- Meitat de les cames.

8- Línia peus.

Reprodueix aquests dibuixos en una làmina DIN A 4. Recorda començar per la quadrícula.



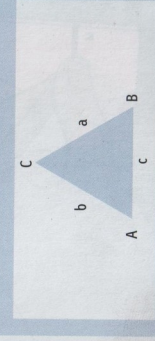
1 Les formes poligonals: els triangles

Quina és la figura plana més elemental?

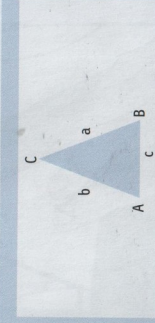
1.1 Triangles

El triangle és un polígon de tres costats.

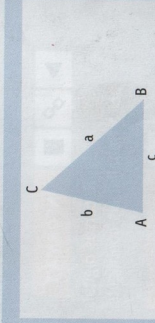
Segons la relació entre els costats, hi ha tres tipus de triangles: equilàter, isòsceles i escalé.



Triangle equilàter. Els tres costats són iguals.

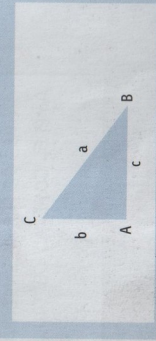


Triangle isòsceles. Només dos costats són iguals.

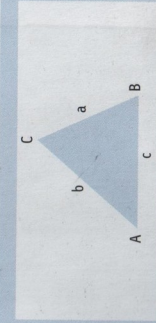


Triangle escalé. Els tres costats són diferents.

Segons els tipus d'angles, hi ha tres tipus de triangles: rectangle, acutangle i obtusangle.



Triangle rectangle. Té un angle recte i dos d'aguts.

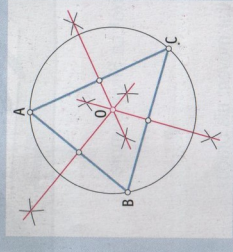


Triangle acutangle. Té els tres angles aguts.

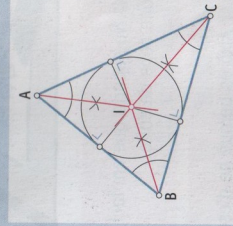


Triangle obtusangle. Té un angle obtús i dos d'aguts.

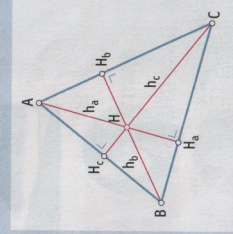
1.2 Punts i rectes notables del triangle



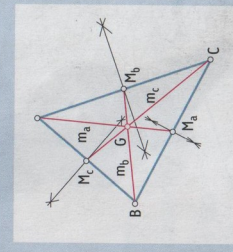
El circumcentre (O) és el punt on es tallen les mediatrises dels costats d'un triangle. O és el centre de la circumferència inscrita al triangle. Els vèrtexs del triangle són punts de la circumferència.



L'incentre (I) és el punt on es tallen les bisectrius dels angles interiors d'un triangle. I és el centre de la circumferència inscrita en el triangle.



L'ortocentre (H) és el punt on es tallen les altures d'un triangle. L'altura d'un triangle és la perpendicular des d'un vèrtex fins al costat oposat. En un triangle hi ha tres altures, una per cada costat i vèrtex.

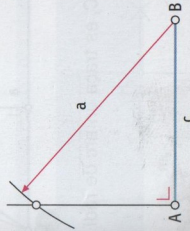
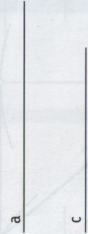


El baricentre (G) és el punt on es tallen les mitjanes d'un triangle. La mitjana és el segment definit per un vèrtex i el punt mitjà del costat oposat. El baricentre és el centre de gravetat del triangle i divideix la mitjana en 1/3 i 2/3.

1.3 Construcció d'un triangle rectangle

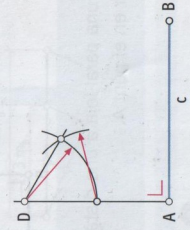
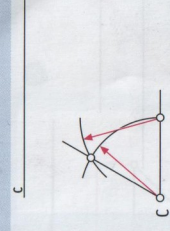
Donats un catet (a) i la hipotenusa (c)

Partint del catet (c)



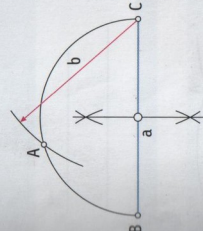
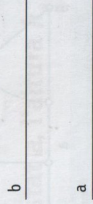
Després de dibuixar el catet c , es traça una perpendicular per l'extrem A. L'arc amb centre en B, que té com a radi la mesura de la hipotenusa, a , talla la perpendicular en el punt C, tercer vèrtex del triangle rectangle.

Donats un catet (c) i l'angle oposat (C)



Un cop dibuixat el catet c , es fa una perpendicular per l'extrem A. Per un punt D qualsevol, situat sobre la perpendicular, es traça una recta que formi amb aquesta un angle igual al donat. Per l'extrem B, es fa una paral·lela a la recta traçada, que determinarà el punt C.

Partint de la hipotenusa (a)



Partint de la hipotenusa, es traça la mediatriu per a determinar-ne el punt mitjà, centre de la semicircumferència que té com a diàmetre la hipotenusa (a). Fent centre en el punt C i prenent com a radi la mesura del catet b , es fa un arc de circumferència que tallarà la semicircumferència en el punt A, vèrtex corresponent a l'angle recte del triangle.

Els angles inscrits en una circumferència, els costats dels quals passen pels extrems d'un diàmetre, són sempre de 90° .

ACTIVITATS

1 ●●● Dibuixa un triangle rectangle i troba'n l'incentre.

2 ●●● Dibuixa un triangle acutangle i troba'n el circumcentre i el baricentre.

3 ●●● Dibuixa un triangle obtusangle i troba'n l'ortocentre.

4 ●●● Dibuixa triangles rectangles a partir de les dades següents:

a catet $b = 6$ cm; hipotenusa $a = 10$ cm

b Comença traçant el catet b .

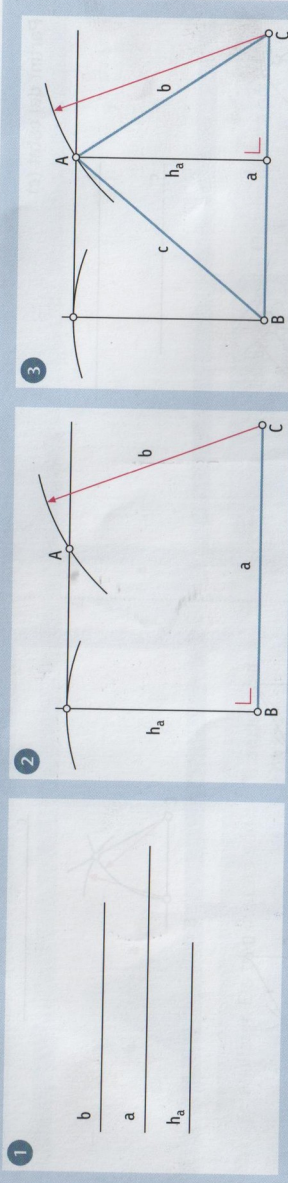
c Comença traçant la hipotenusa.

1 Les formes poligonals: els triangles

Quantes dades creus que són necessàries per a poder dibuixar un triangle?

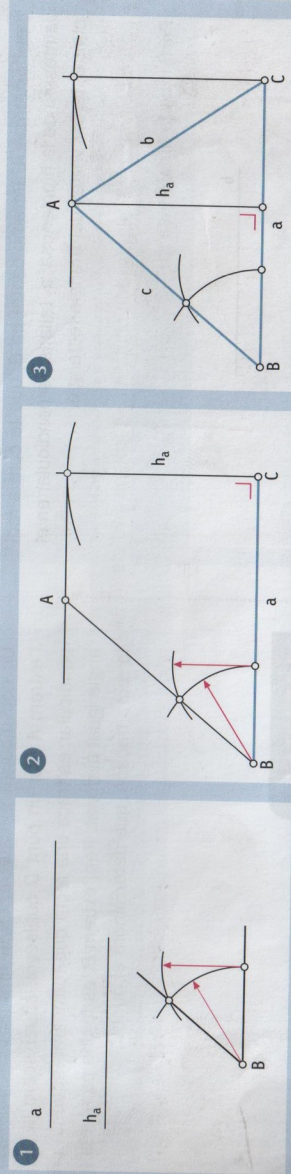
1.4 Construcció d'un triangle

Donats els costats a i b i l'altura h_a



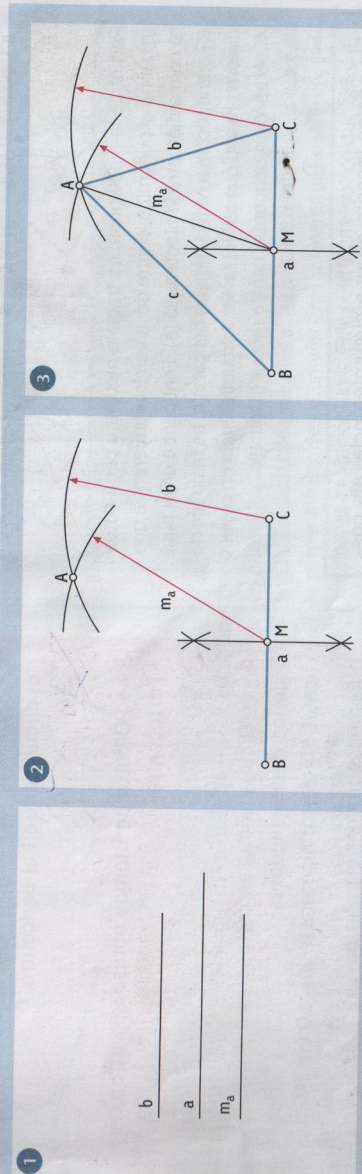
Se situa el costat a i es traça una paral·lela a una distància h_a d'aquest. Fent centre en el punt C , es traça un arc de radi b que tallarà la paral·lela anterior en el punt A .

Donats el costat a , l'altura h_a i l'angle B



Situat el costat a , es construeix en l'extrem B l'angle donat. Es traça una paral·lela al costat a , a una distància igual a h_a . La intersecció del costat obtingut de l'angle i la paral·lela és el vèrtex A .

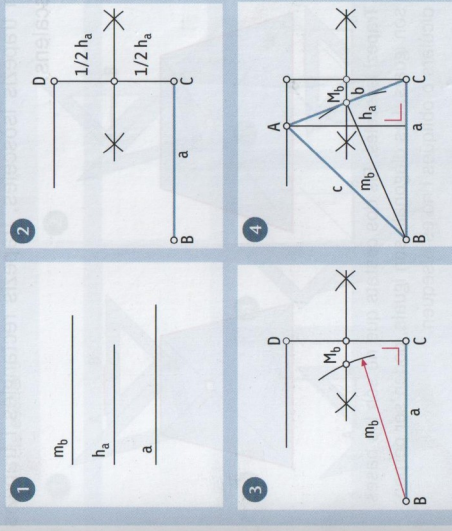
Donats els costats a i b i la mitjana m_a



Un cop dibuixat el costat a , es traça la seva mediatriu per a trobar-ne el punt mitjà, M . Es fa un arc de radi m_a i centre M i un altre arc de radi b i centre C . La intersecció d'aquests arcs és el vèrtex A .

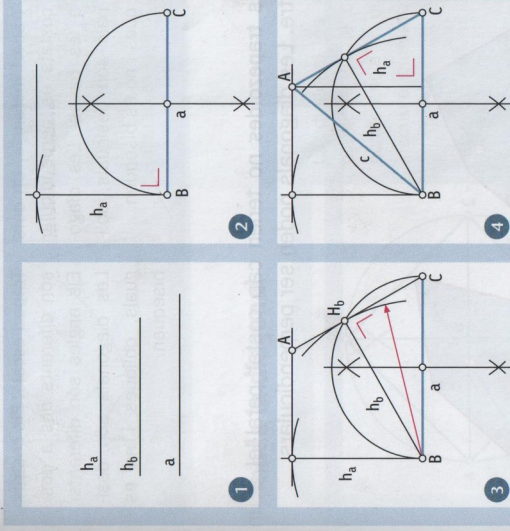
2.2 Construcció d'un quadrat

Donats el costat a , l'altura h_a i la mitjana m_b



Es fa una perpendicular al costat a amb la mesura h_a i es tracen la seva mediatriu i la paral·lela al costat a per l'extrem D . Fent centre en el punt B i amb radi igual a m_b , es traça un arc de circumferència que tallarà la mediatriu en el punt M_b . El vèrtex A es troba prolongant la recta CM_b .

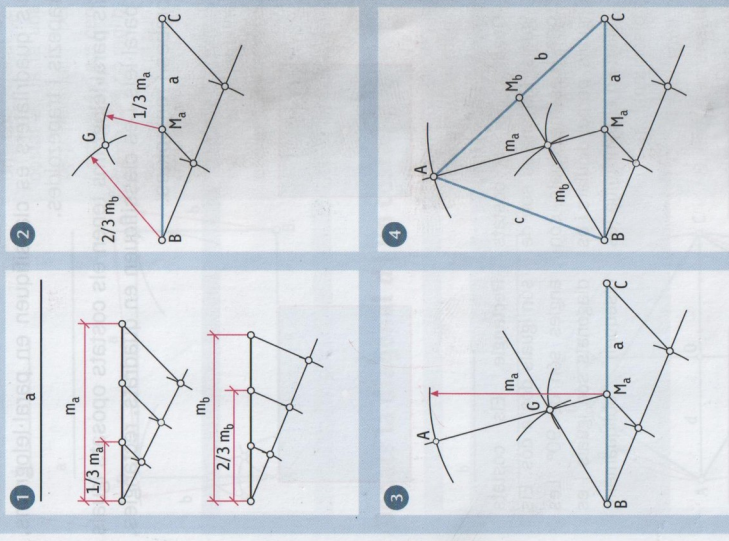
Donats el costat a , l'altura h_a i l'altura h_b



Construint el triangle rectangle d'hipotenusa a i catet h_b queda situada l'altura h_b . El vèrtex A és la intersecció d'una paral·lela al costat BC a una distància h_a d'aquesta i la prolongació de la recta CH_b .

2.3 Construcció d'un triangle

Donats els costats a i les mitjanes m_a i m_b



Situat el costat a , cal determinar el baricentre G del triangle fent arcs de circumferència amb centre en M_a i en B i amb radi $1/3$ de m_a i $2/3$ de m_b , respectivament. Amb centre en M_a , es fa un arc de radi m_a per a determinar el vèrtex A .

ACTIVITATS

5 ●●● Dibuixa triangles a partir de les dades següents:

- a $a = 10$ cm, $h_a = 7$ cm, $c = 9$ cm
- b $a = 10$ cm, $b = 8$ cm, $m_a = 7,5$ cm
- c $a = 10$ cm, $h_a = 7$ cm, $m_b = 9$ cm
- d $a = 10$ cm, $h_a = 8$ cm, $h_b = 9$ cm
- e $a = 10$ cm, $m_a = 9$ cm, $m_c = 10,5$ cm

1 QUÈ ÉS EL DISSENY?

Vivim envoltats d'objectes molt variats. On hi ha una eina, un espai creat, un vestit, un cartell, un llibre... hi ha disseny.

En la fabricació d'objectes es poden considerar dues etapes històriques: l'artesana, que arrenca dels orígens mateixos de la humanitat, i l'etapa industrialitzada, que va des de la Revolució Industrial del segle XIX fins als nostres dies.

PROCÉS ARTESÀ I PROCÉS INDUSTRIAL

El procés artesà d'elaboració d'un objecte es duu a terme mitjançant la manipulació de materials i eines. Un mateix artesà construeix totalment els objectes, d'un en un. És un procés bastant intuïtiu. Les decisions es van prenent durant l'elaboració a partir de l'experiència de l'ofici, que s'adquireix treballant al costat del mestre.

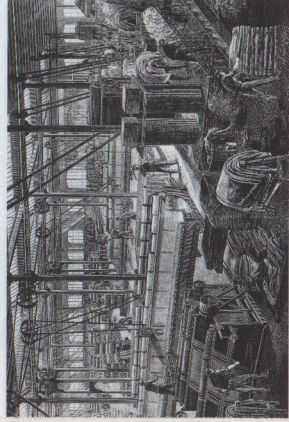
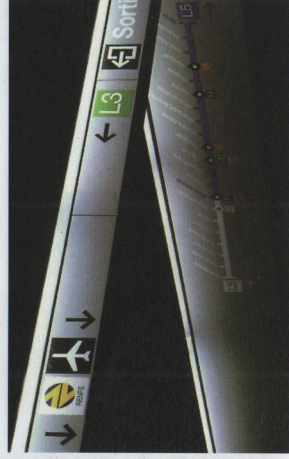
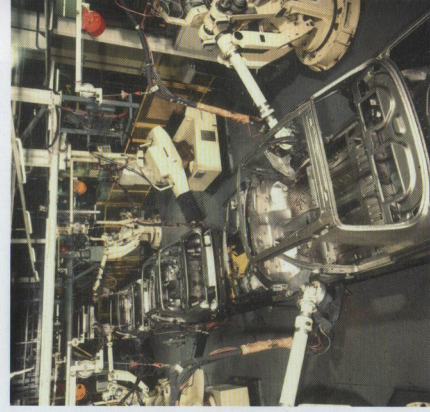
En el procés industrial es planifica prèviament el producte que es fabricarà en sèrie. En una cadena de muntatge d'automòbils, per exemple, no hi ha lloc per a la improvisació; fins al detall més menut està controlat.

El fet d'haver de dissenyar els objectes abans de fabricar-los fa necessària la tasca d'especialistes que tinguin coneixements adients per detectar necessitats, estudiar materials, imaginar formes, representar-les gràficament i valorar qualitats estètiques: són els dissenyadors.

El disseny és el conjunt d'operacions mentals i tècniques que cal fer per tal que la idea d'un objecte adquireixi una forma concreta, es pugui construir i es pugui fer servir amb la funció prevista.

NOVES NECESSITATS SOCIALS I NOUS OBJECTES

La Revolució Industrial va modificar de manera substancial les necessitats socials que tenien les persones i, a més, va crear noves necessitats de tipus industrial o relacionades amb els serveis i el consum. D'ençà d'aleshores i fins avui, els dissenyadors han hagut de respondre de manera continuada a aquestes necessitats ideant i configurant productes nous: eines, màquines, objectes de servei i consum...



ELS GRANS ÀMBITS DEL DISSENY

Avui dia és cada cop més evident que el desenvolupament tècnic i el creixement econòmic no proporcionen per si mateixos un benestar social més gran. El disseny pretén actuar sobre l'entorn per millorar-lo en tots els vessants i contribuir, així, a l'obtenció d'hàbitats confortables o ambients estèticament agradables. Al llarg de la seva evolució, el disseny s'ha anat estenent a molts àmbits de l'entorn humà.



EL DISSENY INDUSTRIAL

Tracta dels objectes i de les màquines que s'han de fabricar en sèrie. Aquesta mena de productes acostuma a tenir un component tecnològic molt important que fa imprescindible el treball en equip de tècnics i dissenyadors.

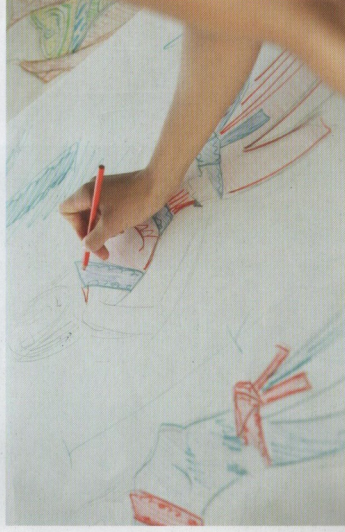
EL DISSENY D'ESP AIS

Inclou les especialitats que estudien i projecten la configuració d'espais. A més de l'art tradicional de l'**arquitectura**, al llarg del segle xx han aparegut especialitats noves que actuen en àmbits més específics: l'**interiorisme**, que s'ocupa del disseny d'espais interiors, siguin domèstics, empresarials o comercials (oficines, botigues, bars, muntatge d'exposicions, etc.); l'**escenografia**, que crea ambients per mitjà de decorats, vestuaris i il·luminació per al teatre, el cinema o la televisió; i l'**aparadorisme**, que organitza les composicions amb productes comercials en espais que estan de cara al públic, per estimular les compres.



EL DISSENY TÈX TIL I D'INDUMENTÀRIA

Comprèn el disseny dels teixits, dels estampats i del món de la moda en els vestits. El **disseny tèxtil** s'encarrega de la constitució dels teixits; el **disseny d'estampats** crea els dibuixos que s'imprimeixen damunt del teixit; el **disseny de moda** tracta de la configuració de tota mena de peces de vestir i dels diversos complements de la indumentària.



1 QUÈ ÉS EL DISSENY?

EL DISSENY GRÀFIC



S'encarrega de crear productes de comunicació visual. Aquests productes incorporen textos, fotografies, il·lustracions i altres recursos gràfics.

Si considerem la importància que ha adquirit la imatge en la societat moderna, és fàcil comprendre que aquest àmbit del disseny és molt important i molt ampli.

El disseny editorial, el de marques i imatges d'identitat corporativa, la publicitat, el cartellisme, la senyalització, l'envasat (packaging), la il·lustració... són especialitats que es desenvolupen des d'aquest àmbit.

La major part dels dissenyadors gràfics treballen en unes quantes d'aquestes especialitats.

Aquestes especialitats del disseny són les més habituals en els currículums actuals dels estudis acadèmics de formació professional.



TENDÈNCIES DEL DISSENY

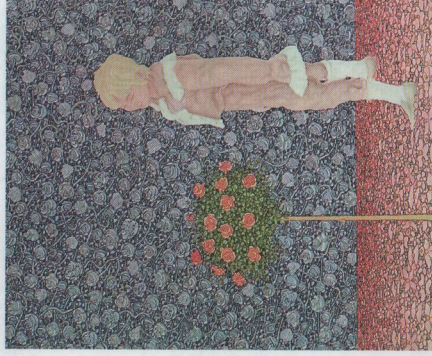
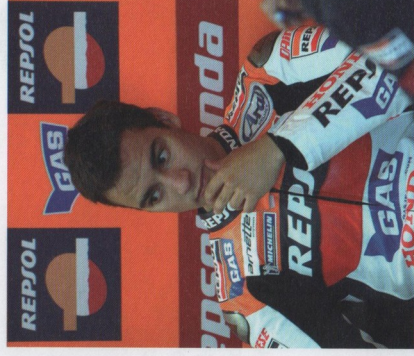
Encara que el disseny pertany a la història contemporània, ha evolucionat molt i molt ràpidament seguint criteris i teories molt diferents i donant importància, de vegades, a la forma, i d'altres, a la funció, o a totes dues coses de la mateixa manera. Així s'han originat diferents tendències de disseny.

En un primer moment es procurava que l'ornamentació del producte en dissimulés la funció pràctica. Més endavant es va considerar que les qualitats dels materials i la seva funció eren els agents principals dels valors estètics.

Així mateix s'ha qüestionat la influència que té el disseny per conformar el gust de les persones: el bon disseny educa el bon gust del consumidor, o bé són les preferències del consumidor les que imposen que els dissenys tinguin determinades formes i estils?

Diferents maneres de concebre el disseny, en determinats moments, manifesten les tendències següents:

- La rellevància de la forma sobre la funció.
- El predomini de la funció sobre la forma.
- L'atribució de la mateixa importància a la forma i a la funció.



La Bauhaus, fundada l'any 1919 a Weimar, va ser la primera escola de disseny.



■ **Rellevància de la forma sobre la funció: el formalisme**

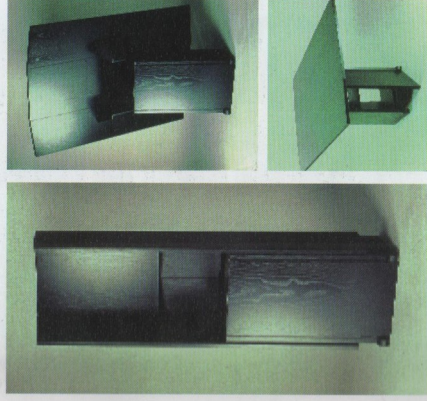
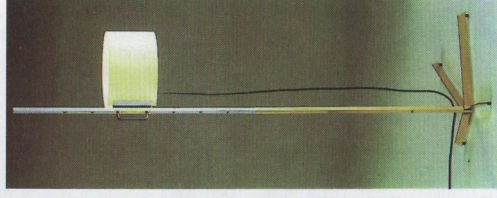
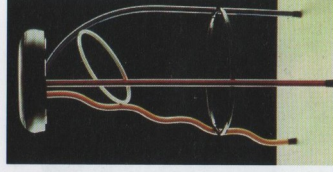
En iniciar-se la fabricació industrial d'objectes hi havia una gran preocupació per ocultar-ne la lleigesa. Durant molt de temps, la funció i la forma pràctica de molts objectes es van dissimular sota un aspecte bell, concordant amb la tradició artística i artesana. Això provocava un excés d'ornaments que donaven una aparença complexa a tots els objectes.

Actualment aquesta tendència a prioritzar els aspectes de forma s'anomena *styling*. És una opció en el disseny que cerca la modificació externa d'un objecte sense tenir en compte la funcionalitat. Així, es donen nous valors simbòlics de modernitat als objectes, amb la finalitat de sorprendre i fomentar el consum.

■ **Primer la funció, després la forma: el funcionalisme**

Una altra tendència en el disseny considerava que reproduir les formes del passat obstaculitza la funció dels objectes nous. En aquesta opció, un disseny és bell quan els aspectes formals estan supeditats a la funció, és a dir, quan la qualitat dels materials i els processos de producció emmarquen la imaginació del dissenyador.

Al començament del segle xx es va consolidar el moviment funcionalista, que sotmet la forma de l'objecte a la funció. La idea de bellesa deixa de ser el motor del disseny i n'esdevé una conseqüència: la bellesa ve per afegiment. En síntesi, aquesta és la teoria defensada per la cèlebre escola **Bauhaus**, que ha exercit durant molts anys una influència enorme sobre el disseny industrial, una influència que, actualment, encara és notable.



■ **Funció i forma tenen la mateixa importància**

Avui dia els professionals del disseny tendeixen a considerar que els aspectes formals i de funcionalitat tenen la mateixa importància i, per tant, s'han de planificar i estudiar conjuntament. **Un objecte és bell perquè satisfà una necessitat i, també, perquè presenta una forma que comunica la seva funció i és visualment atractiva per complaure el consumidor.**

La reconversió d'una prestatgeria en una taula és enginyosa i pot resoldre problemes d'espai en habitatges de dimensions reduïdes.

Vivim entre una incalculable quantitat d'artefactes que estan destinats a tota mena d'usos i satisfan moltes necessitats en situacions ben diferents.

Encara que el concepte de disseny és relativament modern, fa molts anys que els objectes que ens envolten condicionen la nostra vida. Aquest personatge simbòlic de la il·lustració barroca n'és una prova evident.

Quan alguns dels objectes que ens envolten no compleixen adequadament la seva finalitat pràctica, diem que no funcionen.

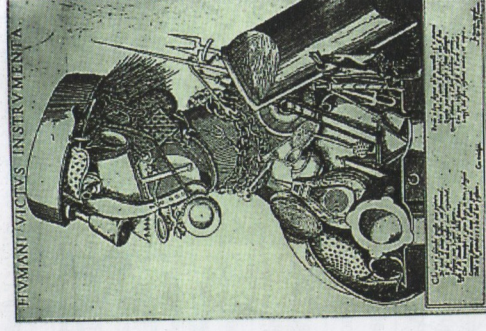
EL DISSENY SORGEIX D'UNA NECESSITAT

André Ricard, un dels dissenyadors industrials que es caracteritza per la senzillesa, la funcionalitat i el racionalisme dels seus treballs, diu: «Si ens deixessin en una illa deserta, el primer que intentariem seria construir-nos alguna eina per sobreviure, caçar o fer una cabana». I en un altre moment, afegeix: «Fer disseny és tornar a l'essència de les coses que són artificis que l'home necessita per completar-se i fer que funcionin bé, que donin satisfacció i que millorin la qualitat de vida».

Per tant, el primer pas que ha de fer un dissenyador és conèixer i determinar quina és la necessitat a la qual ha de donar resposta.

La formulació prèvia del problema és indispensable per començar el procés de disseny.

Fins i tot els objectes més senzills, com aquests dissenyats per André Ricard, han de pensar-se abans perquè compleixin la funció per a la qual han estat dissenyats.



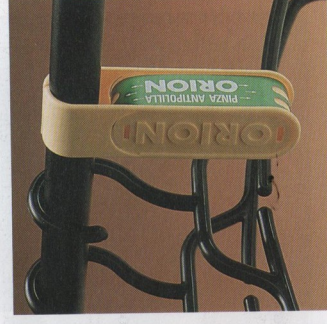
Anònim. *Humani Victus Instrumenta*, 1569.



Contentidors alimentaris Tatay, 1993.



Pinces per al gel Arce, 1994.



Antiamnes Orion, 1988.

UN PROBLEMA... MOLTES RESPOTES

El dissenyador Ramón Benedito va dir, en relació amb la gran quantitat de respostes: «Les coses no són absolutes respecte a la forma, per tant, puc fer un tamboret o fer-ne cinc».

En aquestes atxetes, per exemple, s'aplica una mateixa estructura a moltes respostes formals que solucionen una única necessitat: dosificar el cabal d'aigua.

En el moment creatiu, **quan s'inicia un procés de disseny, una mateixa necessitat ha de fer sorgir moltes idees i respostes diferents: innovadores, originals, suggeridores...**

És convenient evitar, des d'un inici, que es consolidi una idea forta, perquè interrompia el procés de recerca en altres direccions imaginativament més riques.

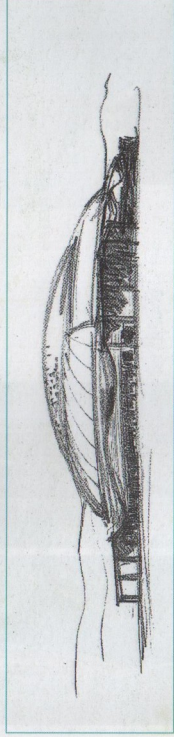
Per això, **s'ha de disposar de moltes idees de partida**, encara que algunes siguin confuses i desordenades; en la fase d'anàlisi ja es descartaran les que no siguin pertinents.

CREATIVITAT NO VOL DIR IMPROVISACIÓ SENSE MÈTODE

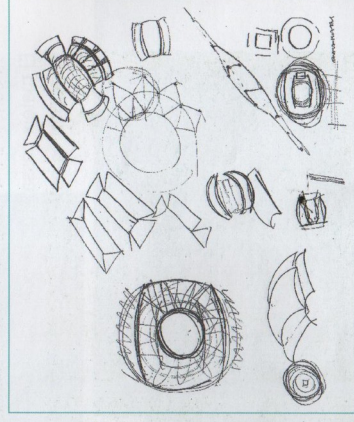
En un procés de disseny, la creativitat no es pot confondre amb la improvisació. Les solucions creatives no vénen tot d'un plegat. Cal trobar-les exercitant mètodes que fomentin la imaginació i l'enginy.

En el seu projecte per al Palau d'Esports Sant Jordi de Barcelona, l'arquitecte Arata Isozaki investiga amb molts esbossos possibles solucions per a la coberta del pavelló que anirà concretant en fases posteriors.

Dos bons recursos de caràcter molt diferent per estimular la creativitat són la pluja d'idees i prendre la natura com a model.



Arata Isozaki, 1990.



3 QUAN SORGEIXEN LES IDEES

PLUJA D'IDEES

Un recurs creatiu és l'anomenada pluja d'idees (*brainstorming*, en anglès). Es tracta d'emetre idees amb rapidesa i espontaneïtat, sense reprimir-ne ni criticar-ne cap.

Aquesta tècnica creativa es pot treballar de forma oral o amb dibuixos ràpids i esquemàtics, per tal que l'essència de la idea quedi esbossada sobre el paper.

En aquests exemples de Javier Mariscal, fets per a l'exposició «Noves tendències. Les avantguardes de final del segle xx», organitzada pel centre Georges Pompidou de París, les idees són plasmades sense cap tipus d'inhibició i amb una bona dosi de sentit de l'humor, amb uns dibuixos simples i espontanis.

Els apunts són el primer material d'anàlisi que aproparà el dissenyador a una solució definitiva. A partir dels apunts imprecisos s'inicia una segona fase, en què s'analitzen aquestes idees i se'n descarten moltes de les que s'havien imaginat, perquè seria impossible materialitzar-les.

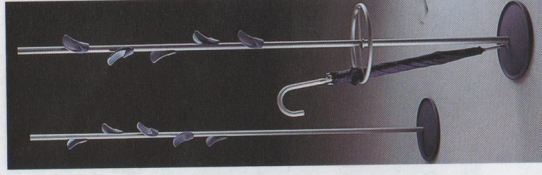
LA NATURA COM A MODEL

Des de sempre, l'ésser humà, quan construeix els seus propis objectes, es fixa en la manera com ho fa la natura, en què les formes responen sempre a una funció. **Les formes orgàniques tenen una determinada estructura a causa de l'activitat que desenvolupa cada un dels elements que les componen o amb què interactuen.**

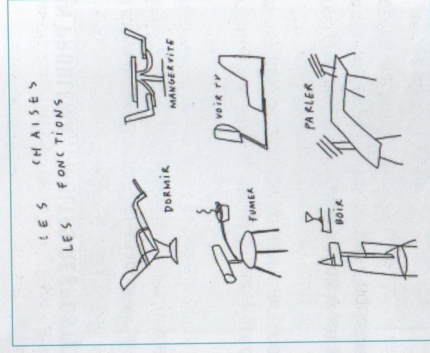
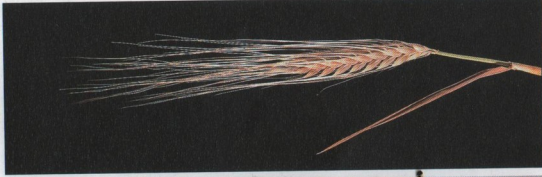
Per exemple, les coincidències funcionals i formals entre la forma natural de l'ostra perlera i l'estoig de joieria són evidents. Aquest pren com a referència les característiques de l'ostra.

El mateix passa amb la perxa ideada per Josep Lluscà. La disposició dels elements de suport es basa en el concepte de ramificació dels vegetals.

Protecció



Ramificació



Javier Mariscal. 1989.

Organització modular

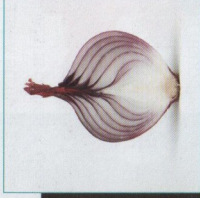
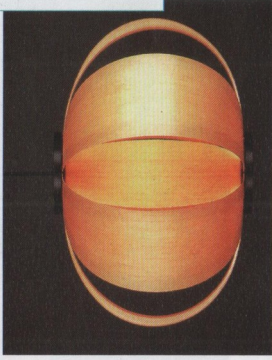
De l'observació del comportament de la natura se'n poden deduir, mitjançant processos associatius i de relació, les solucions a problemes similars. Així, per exemple, hi ha una relació formal i funcional entre les càpsules de determinades llavors i les petxines d'alguns mol·luscs, i els envasos i embalatges utilitzats en joieria, en els productes farmacèutics o alimentaris, i en aquells objectes la fragilitat dels quals requereix una atenció especial. Per això, els productes de la natura poden ser descrits de la mateixa manera que els objectes projectats pels dissenyadors.

Per exemple, Bruno Munari descriu una taronja com si fos un objecte dissenyat: «l'objecte està constituït per una sèrie de continents moduls, en forma de grills, disposats circularment entorn d'un eix central en què cada element recolza el seu costat rectilini, mentre que tots els costats corbats, girats cap a l'exterior, produeixen una forma esfèrica. El conjunt d'aquests grills està rodejat per un embolcall característic: bastant dur en la superfície exterior i revestit d'un interior encoixinat que protegeix els continguts».

El llum dissenyat per J. A. Coderch té una estructura de capes de làmines que tambe sen la llum i que són comparables amb les capes d'una ceba.

L'anàlisi del vol dels ocells i de la forma del seu cos ha permès trobar la forma més aerodinàmica dels avions actuals.

Creixement

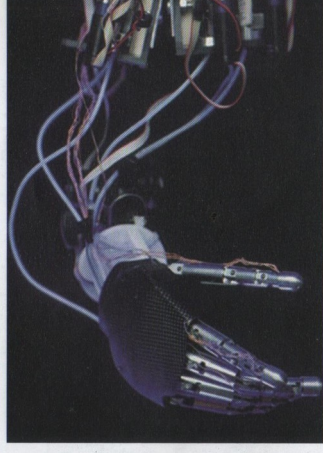


Aerodinàmica



La biònica és la ciència que analitza els sistemes vius i intenta descobrir processos, tècniques i principis nous aplicables a la tecnologia.

El projecte Cyberhand, en què participen científics espanyols de la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) i del Consell Superior d'Investigacions Científiques (CSIC), es troba molt a prop de construir una extremitat mecànica que pot substituir la biològica responnent als impulsos nerviosos, un somni buscat per la ciència i descrit moltes vegades en la literatura fantàstica.



“El món del disseny” Exercici 1

Alumne: _____ Data: _____

EL DISSENY ENS ENVOLTA, COMPROVA-HO TU MATEIX!

-Us proposo que sense sortir de la classe i pràcticament sense aixecar-vos, tots i cada un de vosaltres busqueu varis exemples de cada un dels tipus de disseny que hem estudiat avui a classe, Feu-ne un dibuix i indiqueu-ne l'àmbit del disseny al qual pertany (disseny industrial, gràfic...)i, dins d'ell, l'especialitat que ocupa(interiorisme, estampats, *packaging*...).

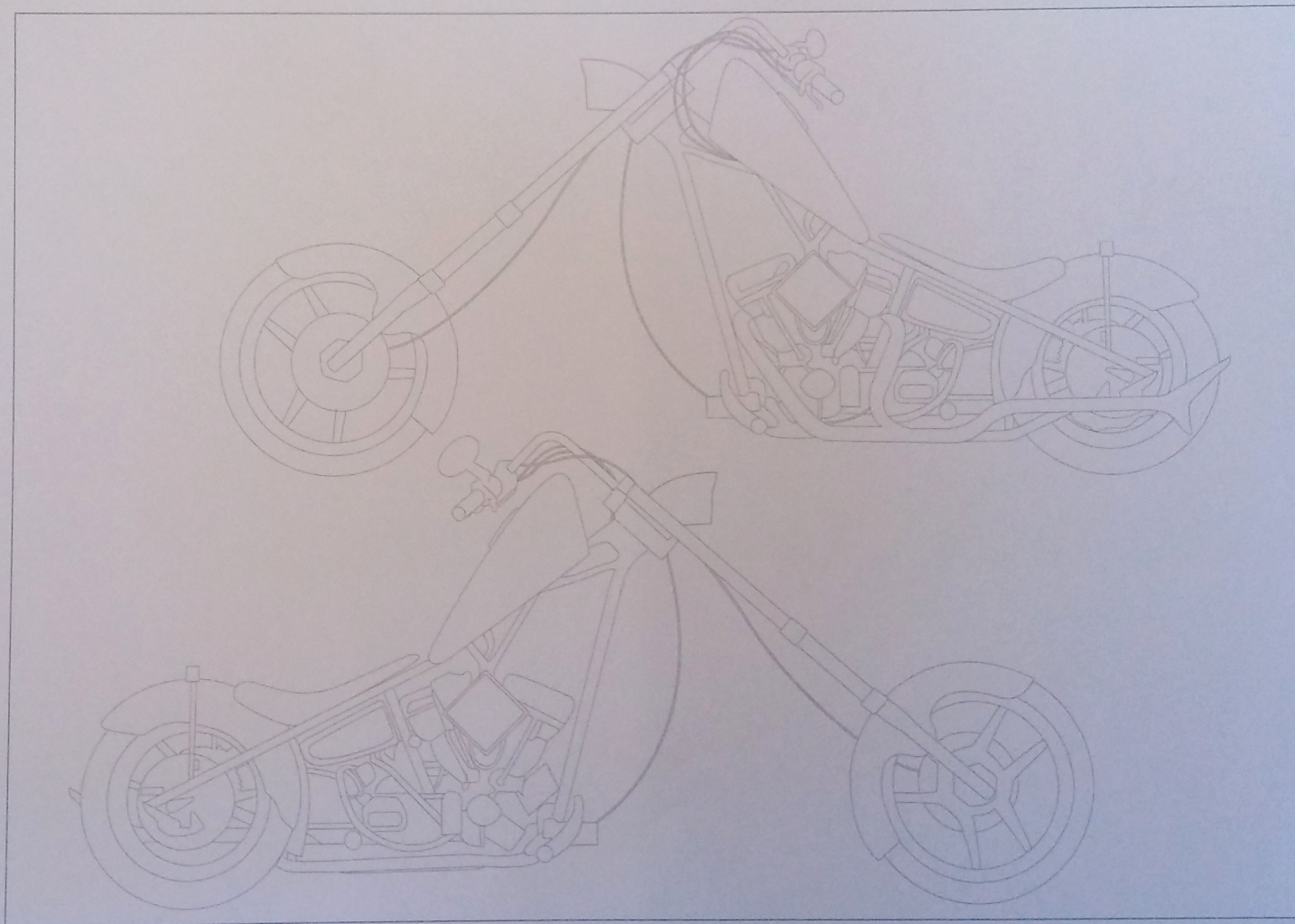
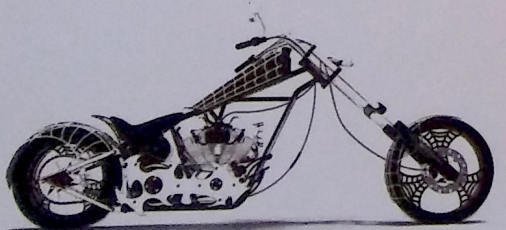
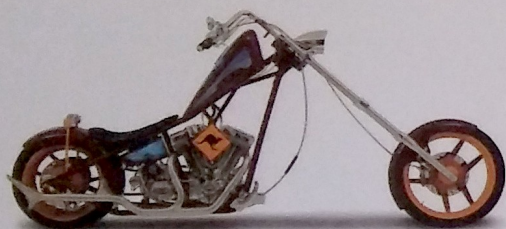
Una de les tendències del disseny és aquella que prioritza la forma per sobre de la funció. El *tuning* o personalització, per exemple, és la cultura de la transformació d'un vehicle, de manera que el resultat sigui una representació particular del mateix vehicle. Si aquesta tendència la portem al terreny de les motos ens trobem, entre d'altres, amb les Choppers.

Fixa't en aquests exemples dissenyats per l'empresa Orange County Choppers. No hi ha cap part de la moto que no pugui ser personalitzada: les rodes, el motor, el dipòsit, el manillar, els llums... El secret d'un bon *tuning* és fer que una moto sigui única, que representi els gustos i les preferències de qui la porta i que els elements que proporcionen tot això s'adaptin perfectament a la seva estructura.

Activitat 1

En aquest exercici has de personalitzar aquesta moto atenent els teus gustos personals.

Utilitza com a base del teu disseny els esquemes dibuixats. La imaginació és la que mana. Completa el teu disseny amb retoladors de colors.



Un mateix objecte pot arribar a tenir moltes tipologies segons la utilitat per a la qual hagi estat pensat. Si el disseny és bo, les seves formes i materials s'adaptaran perfectament a la seva funció.

Fixa't en aquests diferents tipus de calçats. Tots han d'adaptar-se als peus d'una persona amb la finalitat de protegir-los, però cadascun d'ells ha estat pensat per a una activitat concreta.

Activitat 2

Identifica de quina activitat es tracta, descriu tan detalladament com sigui possible les característiques particulars de cada tipus de calçat i valora les funcions que compleixen cada una d'elles. Pren com a referència el procés d'anàlisi que s'explica a la lliçó 2 del fascicle II del llibre.



Identificació

Descripció

Valoració

Identificació

Descripció

Valoració

Identificació

Descripció

Valoració

Identificació

Descripció

Valoració

ALUMNE/A:

NÚM.:

GRUP:

COMPETÈNCIES A ESCALA

■ Competència artística i cultural

Com pots veure en aquests exemples, hi ha moltes espècies vegetals que protegeixen les seves llavors amb beines.

La natura està regida per la llei de la necessitat i la lògica evolutiva; observar-la i estudiar les seves formes et suggerirà moltes solucions per aplicar al disseny dels objectes.



Activitat 3

Pensa quins elements del teu entorn quotidià es podrien protegir amb un contenidor inspirat en la forma i l'estructura d'una beina.

Com seria aquest contenidor?

Primer explica breument la funció que hauria de complir:

Dibuixa'l a mà alçada en el requadre preparat per als esbossos i després fes el dibuix final en perspectiva.

Esbossos

Perspectiva de l'objecte

ALUMNE/A:

NÚM.:

GRUP:

COMPETÈNCIES
A ESCALA

■ Competència artística i cultural

3 El llenguatge cinematogràfic

El llenguatge de les imatges en moviment

El cinema permet reproduir la realitat de manera molt convincent i seductora. L'espectador se sent transportat pel realisme fotogràfic de les imatges, la il·lusió de moviment i els efectes sonors.

Però el cinema basa el seu llenguatge en la representació fragmentada de l'espai i del temps. Aquesta fragmentació ve determinada per allò que capta l'objectiu de la càmera i el temps que dura l'enregistrament. Tan sols la selecció adequada d'aquests fragments permetrà que la narració audiovisual sigui clara i coherent.

La composició

En la selecció de la presa de vista s'ha de tenir en compte la disposició en què quedaran a la pantalla les formes que hi intervinguin. Igual que en la imatge fixa, l'equilibri adequat de les masses, l'atenció en els punts de preferència perceptiva d'acord amb la distribució dels nuclis, les direccions visuals, els colors i la il·luminació, faran que la imatge resulti visualment més eloqüent. El fotograma de la pel·lícula de *Frankenstein* n'és un exemple.

El director de fotografia és l'encarregat de vetllar pel bon resultat de la composició.



Giuseppe Tornatore. *Cinema Paradiso*, 1989.



James Whale. *La núvia de Frankenstein*, 1935.



Orson Welles. *Ciudadà Kane*, 1941.

La profunditat de camp

S'anomena profunditat de camp la zona que es veu amb nitidesa entre el primer terme i el fons de la imatge.

La disposició en profunditat dels elements que intervinguin en el camp visual és molt important en la selecció de la presa de vista. L'enfocament permetrà relacionar els diferents termes de la imatge i reforçar l'expressivitat.

És coneguda l'escena en què Orson Welles juga amb aquest recurs a la pel·lícula *Ciudadà Kane*. Mostra, en primer terme, l'acció dels pares que decideixen sobre el futur del nen que es veu jugant al fons enquadrat a la finestra. Una gran profunditat de camp permet mostrar, enfocats, tots dos termes i assegurar la correcta interpretació de l'escena.

L'enquadrament

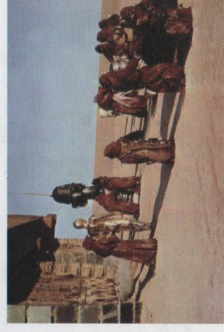
L'enquadrament selecciona i defineix el fragment d'espai que representa cada imatge i dona a entendre la distància a la qual es troba l'espectador de l'escena. Els diferents tipus de plans vénen determinats per la mida de la figura humana en la imatge i es poden classificar en tres grups: els plans descriptius, els plans narratius i els plans expressius.

Els plans descriptius, com el gran pla general (GPG) i el pla general (PG), permeten situar l'espectador en el lloc i el moment en què tindrà lloc l'acció. En aquests plans, la figura humana perd importància en relació amb l'entorn que l'envolta.

Els plans narratius són els que mostren les accions d'una persona o d'unes quantes. La figura humana ocupa la major part de l'enquadrament, tal com resulta en el pla sencer (PS), el pla americà (PA) i el pla mitjà (PM).



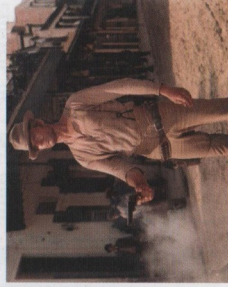
GPG.
Ridley Scott, *Gladiator*, 2000.



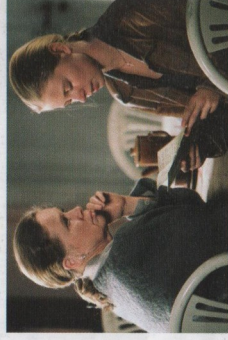
PG.
George Lucas, *Star Wars, episodi IV: Una nova esperança*, 1977.



PS
PA. Akira Kurosawa.
El caçador, 1975.

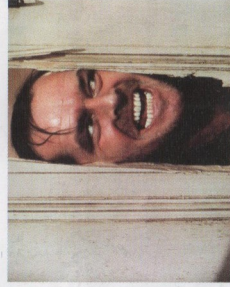


PA. Tonino Valerii.
Il Mio Nome e Nessuno, 1974.



PM. Ingmar Bergman.
Saraband, 2003.

Els plans expressius són el primer pla (PP) i el pla de detall (PD). Són plans genuïnament cinematogràfics que, projectats en una gran pantalla, transmeten amb força les emocions i els sentiments dels personatges.



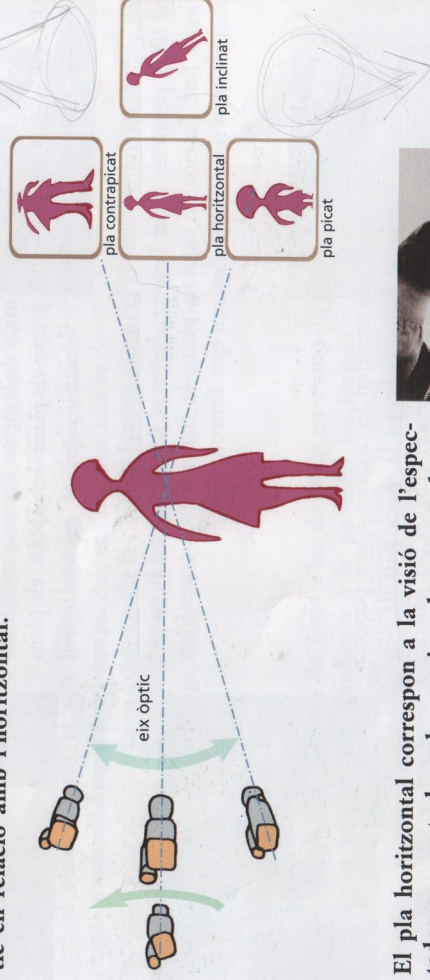
PP.
Stanley Kubrick.
The Shining, 1980.



PD.
Bryan Singer, *Superman Returns*, 2006.

Els angles de visió

Un altre recurs per potenciar la força comunicativa de les imatges cinematogràfiques és l'angle amb què la càmera registra l'escena. L'angle de presa ve determinat per la direcció de l'eix òptic en relació amb l'horitzontal.



El pla horitzontal correspon a la visió de l'espectador que es troba a la mateixa altura que el motiu. És un pla que es percep com a natural i transmet objectivitat. **Si la càmera gira entorn de l'eix òptic s'obté el pla inclinat.** Aquest pla produeix sensació de desequilibri i torbació.

Quan la càmera mostra la visió d'un personatge es produeix el pla subjectiu. Aquest enquadrament fa participar l'espectador de manera molt directa en l'acció. En el fotograma de la dreta, la imatge amb la mà en primer terme sintetitza allò que veu el personatge i l'acció que està a punt de realitzar.

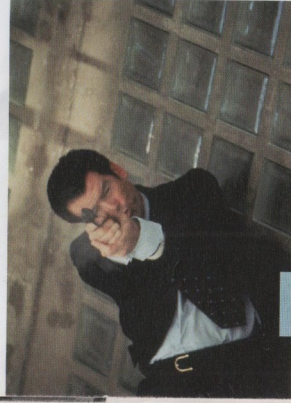


Sergio Leone. *El bo, el lleig i el dolent*, 1966.

El pla contrapicat s'aconsegueix quan l'eix de la càmera s'inclina cap amunt. L'espectador nota que està en un punt de vista baix i aleshores el motiu queda magnificat. A la imatge de *Psicosi*, l'ús del contrapicat accentua la por cap a la casa.



Alfred Hitchcock. *Psicosi*, 1960.



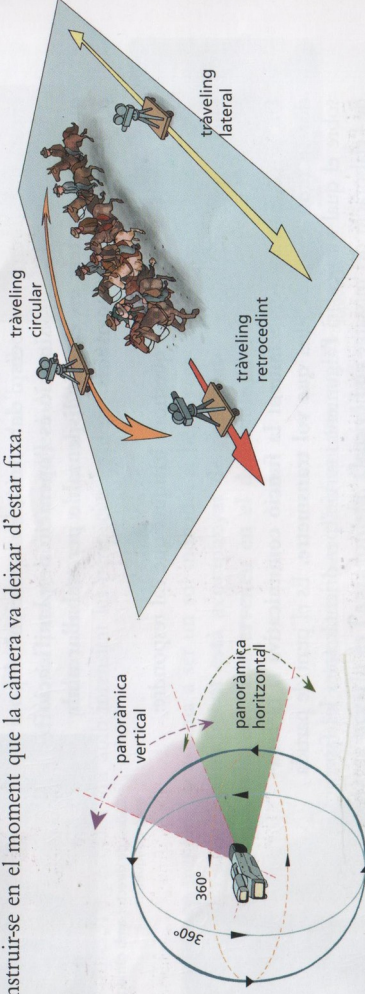
Roger Spottiswoode. *El demà no mor mai*, 1997.

Quan la càmera mira cap avall, el pla és picat. L'espectador se sent situat en un punt de vista alt i allò que observa queda empetitit: el motiu es converteix en fràgil i abatut.

Els moviments de la càmera

Moure la càmera durant l'enregistrament incrementa el realisme de les imatges. Fa més natural l'exploració progressiva de l'escena i fa intervenir l'espectador en el seguiment de l'acció dels protagonistes.

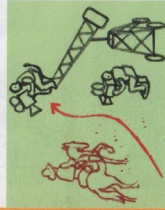
Per aquests motius, es diu que el llenguatge cinematogràfic va començar a construir-se en el moment que la càmera va deixar d'estar fixa.



Els moviments bàsics que fa la càmera són la panoràmica i el tràvelings.

Les panoràmiques són els girs que fa la càmera sense moure's del lloc. Els més corrents són els girs horitzontals i els verticals. També es poden combinar tots dos girs en un moviment oblic. L'ús més habitual és descriure un escenari, encara que també pot servir per explicar l'acció d'un personatge que es mou.

En el tràveling, la càmera es desplaça avançant o reculant, pujant o baixant i també lateralment o en cercle.

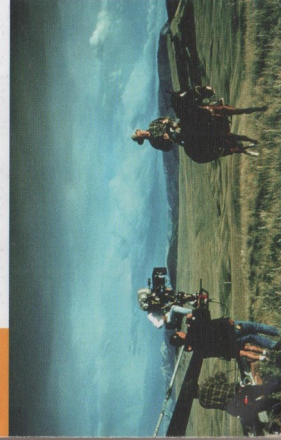


Grua Dolly en el rodatge de la pel·lícula.

Sense moure la càmera de lloc i variant la distància focal de l'objectiu, també es pot aconseguir un efecte d'apropament o d'allunyament. Aquest **moviment virtual s'anomena zoom o tràveling òptic.**



Steven Spielberg, *Indiana Jones i el temple maletí*, 1984. Preparació d'un tràveling de la pel·lícula.



Robert Redford, *L'home que xiuxiuejava als cavalls*, 1998.

Tots els moviments anteriors es poden combinar per obtenir diferents efectes visuals. **La grua Dolly permet descriure trajectòries tridimensionals que integren panoràmiques i tràvelings.**

4 El guió i el muntatge

El guió

Constitueix el fil conductor d'un missatge audiovisual. Escriure'l és l'operació prèvia per fer una obra definitiva en cinema o vídeo. En tota descripció i narració amb imatges seqüenciades intervenen tants factors que s'imposa aquesta planificació prèvia: fa falta saber d'on es parteix i preveure on es vol arribar, encara que, durant el procés d'elaboració, les intencions es poden modificar. **La guionització és l'operació de planificació que es converteix en eina indispensable per treballar amb els llenguatges audiovisuals.**

Per fer un guió hi ha tres qüestions bàsiques que cal respondre:

Què es vol dir?

Un missatge farà correctament la funció comunicativa si el creador té molt clara la idea que vol transmetre. És el punt de partida sobre el qual s'articulà l'argument i servirà per orientar totes les fases de l'elaboració del missatge audiovisual.

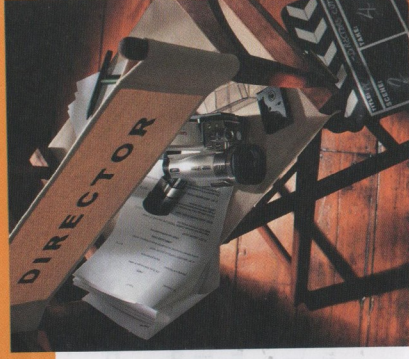
Com s'ha de dir?

A partir de la idea que es vol comunicar, l'argument es pot construir de diferents maneres. Pot tenir **intencionalitat estètica si dona prioritat als elements audiovisuals**; també pot tenir **intencionalitat informativa si presta atenció a mostrar les imatges de manera objectiva**; o pot tenir una **voluntat de conscienciació social i política si argumenta la defensa o la denúncia de drets.**

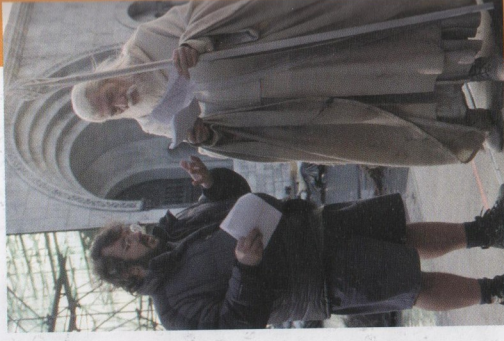
Al mateix temps, i per obtenir la millor eficàcia comunicativa, el guionista donarà al relat un to determinat: sentimental, realista, còmic, dramàtic, irònic, col·loquial...



Exposició de guions cinematogràfics en una botiga especialitzada.



Cadira de director amb càmera, guió i claqueta.



Peter Jackson repassant el guió de la pel·lícula *El senyor dels anells: el retorn del rei*, 2003.

Què s'ha de mostrar per dir-ho?

És el moment d'inventar l'argument. **Cal definir els personatges amb les seves característiques i tipològics: el bo, el dolent, el tímid... i, també, els ambients i les situacions en què es trobaran.**

Els diàlegs i la música completaran la història. La cohesió de tot vindrà donat per l'estil visual que es doni a l'obra: tranquil·la, trepidant, recarregada, pomposa...

Els personatges

Una història es construeix sempre entorn d'un personatge. Els fets que s'expliquen estan íntimament lligats a la personalitat d'aquest protagonista. Les situacions amb què es trobarà i la manera de resoldre els conflictes donaran forma a la idea argumental.

El protagonista esdevé un model de comportament amb què l'espectador, sovint, s'identifica. La persecució d'un objectiu i les dificultats per aconseguir-ho poden resultar pròximes al públic. Aleshores, l'espectador viu amb intensitat les peripècies i s'alegra dels èxits.

El personatge principal acostuma a ser un sol individu, si bé, a vegades, pot ser un grup. **Normalment està acompanyat de personatges secundaris que l'influeixen i intervien en el desenvolupament de la història.**

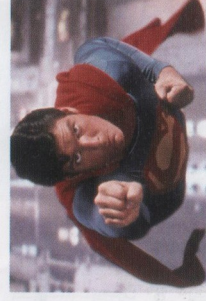
Tots junts, personatge principal i secundaris, han d'enfrontar-se amb l'enemic. **Aquest personatge negatiu és l'antagonista. Crea el conflicte i s'oposa a l'èxit del protagonista.** La lluita física o moral que es produeix crea el clímax i la desfeta de l'antagonista és el pas cap a la resolució de la història.

Perquè tot sigui creïble i convincent, s'han de definir amb molta cura tots els personatges. Caldrà determinar-ne les característiques físiques, els caràcters, els pensaments i les motivacions que els porten a actuar de la manera en què ho fan.

En la història del cinema, alguns personatges s'han convertit en símbols de la seva època i han passat a ser ídols permanents. Els uns han sorgit del mateix cinema, com Charlot o Indiana Jones; d'altres, del món del còmic, com Superman o Tintin, i bastants han estat adaptats de la literatura, com Tarzan, Frankenstein, Dràcula o James Bond.



Charlot.



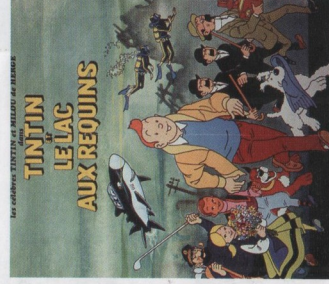
Superman.



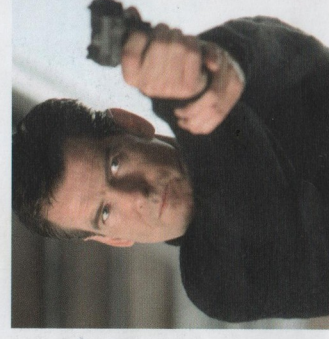
Indiana Jones.



Dràcula.



Tintin.



James Bond.

Fases de l'elaboració d'un guió

L'estructura o *story line*

La història de què tracta l'argument s'ha de desenvolupar de manera que sigui comprensible per a l'espectador i li susciti l'interès. L'estructura narrativa més corrent és la formada per les tres parts següents:

- el plantejament, que presenta els personatges, el lloc i el moment en què se situa l'argument.
- el desenvolupament o nus, que conté el nucli de la història i mostra els obstacles i conflictes que sorgeixen i han de superar els protagonistes,
- i, finalment, el desenllaç, que resol els conflictes i conclou la història.

Aquesta estructura es concreta en la sinopsi del guió, que resumeix la història explicant els fets principals i la intervenció dels personatges.

Guió literari

L'argument es desenvolupa en el guió literari, que conté totes les situacions, les accions i els diàlegs. S'estructura en seqüències i escenes, i s'escríu pensant que s'ha de visualitzar.



Fragmento de guió cinematogràfic

El espíritu de la colmena (1972)

Argumento y guió: Ángel Fernández-Santos y Víctor Erice
Dirección: Víctor Erice

SECUENCIA 16. ESCENA 1. FACHADA DE LA CASA DEL APICULTOR. Ext. día

Frente a la verja de entrada a la casa del apicultor, José, el encargado de la finca, tiene preparado ya en partir un tilburí tirado por una vieja carreta. En la parte posterior del tilburí hay un barril de licor, un par de sacos, un par de zapatos de colmenas. El Apicultor sale de la casa llevando en la mano un cuartero de cuero. Va burlgando en los bolsillos de la chaqueta, tratando de encontrar algo que cree haber olvidado y no logra recordar. A veces se para. Un balaón se abre en el piso superior. Teresa, su mujer, aparece en bata, con un sombrero negro en la mano.

Teresa.—Fernando.
El Apicultor se vuelve. Levanta la cabeza y da unos pasos. Teresa deja caer el sombrero. El Apicultor trata de cogerlo al aire, pero no lo consigue. Lo tiene que levantar del suelo. Hace un gesto de gracias a su mujer, y se lo encaqueta. Sube al tilburí y toma asiento. José arrea a la caballería.

José.—Arre, torde.

El coche se pierde carretera adelante.
Encadenado.

SECUENCIA 16. ESCENA 2. HABITACION DE LAS NIÑAS. Int. día

Música alegre, popular.

Ana e Isabel, todavía en camisión, aparecen enzarzadas en una pelea muy divertida. Se persiguen por encima de las camas. Se tiran las almohadas. Siempre alegres, riendo, jugando. El ruido que arman es notable.

SECUENCIA 16. ESCENA 3. PASILLO Y HABITACIONES. Int. día

Milagros, escoba en mano, va atravesando, una tras otra, las habitaciones del primer piso, corriendo a pasos cortos. El escándalo que arman las niñas va en aumento. Milagros va hablando en voz alta, diciendo: Milagros.—Ya está, ya está, armada la república...

La seqüència és la unitat narrativa bàsica del guió. Es realitza en un escenari o diversos que tenen una relació de continuïtat en l'espai i en el temps. Per si sola, la seqüència constitueix un relat complet amb un missatge simple que forma part de la idea global de la història. Un exemple clar es troba en els anuncis publicitaris, que condensen el missatge en una breu seqüència audiovisual.

L'escena és la unitat bàsica d'acció del guió. Juntament amb altres escenes, completen una seqüència. Quan l'acció canvia de lloc, es produeix un canvi d'escena. Cada escena manté unitat d'espai. En el guió s'identifica cada escena amb l'indret (habitació, carrer, lloc natural...), espai (interior o exterior) i moment (dia, capvespre, nit...).

La presa constitueix la unitat mínima d'enregistrament i està formada pel conjunt d'imatges capturades sense interrupció. Serveix per descriure un moment d'una acció. Una sèrie de preses formen una escena.

Guió tècnic

A partir del guió literari, el realitzador elabora el **guió tècnic, que conté una descripció detallada dels elements del llenguatge audiovisual.**

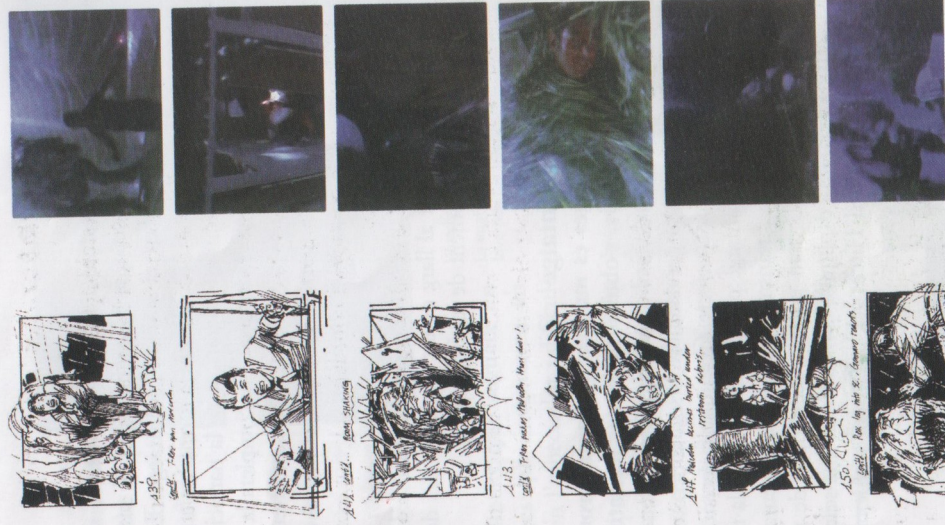
S'indica el nombre de pla de cada escena i es concreten tots els detalls tècnics per a la filmació.

A l'inici de cada escena, s'indica quins actors intervien, la il·luminació, el decorat, l'atrezzo, el vestuari...

Tot seguit figuren, en dues columnes, les indicacions d'imatge i de so. En la de vídeo, apareixen el lloc i el moment de l'enregistrament, la posició de la càmera, el tipus de pla (PG, PE, PM, PP...), l'angle de visió (normal, picat, contrapicat...), el moviment de la càmera (traveling, panoràmica, zoom...) i els efectes visuals (desenfocament, tall sec, encadenat...).

En la columna d'àudio, figuren els diàlegs i els sons ambientals.

El guió tècnic acostuma a anar acompanyat del guió il·lustrat (storyboard), que és una sèrie de vinyetes dibuixades, similars a un còmic, on es representa l'enquadrament de cada presa.



Num pla	VIDEO	ÀUDIO	Temps
37	PG. EXT. NIT. (Un avió es posa en marxa i inicia l'enlairament de la pista del petit aeroport. S'acosta a la càmera i la ultrapassa.)	Motiu musical principal que es fon amb el soroll dels motors.	12"
38	PG. EXT. NIT. CONTRAPLA DEL 37 - PANORÀMICA L'avió s'allunya de la càmera mentre aquesta gira cap a l'esquerra per mostrar un cobte que s'allunya precipitadament de l'aeroport.	Soroll del motor del cobte que se superposa al motiu musical principal.	6"
39	PM. EXT. NIT. Pieter, el conductor del cobte, està preocupat i nerviós. Mira el rellotge i irregga la ràdio. Diversos cobtes passen en direcció contrària	Soroll d'un butlletí de notícies radiofònic.	
40	PG-PM. INT. NIT. ZOOM D'ENTRA		

Steven Spielberg, Parc Juràssic, 1998.

Atrezzo: conjunt d'objectes, instruments, mobiliari... que intervien en l'ambientació d'una escena.