

TALLER DE PRODUCCION DE LENGUAJES

6to año ES

Prof. Lucas Obelar

Año 2014

Comunicación y lenguajes.

Su significación, expresividad, lenguajes, y estética como lugares de resistencia, capacidad transformadora del mundo.

La producción de mensajes propios a través de los lenguajes de los medios gráficos, radiales, audiovisuales y multimediales.

Primer trimestre

a/ POLISEMIA DE LA IMAGEN

Introducción al Lenguaje fotográfico

Experimentación

Posibles interpretaciones y múltiples lecturas que se hacen sobre un mismo objeto.

Lo obvio y lo obtuso de Roland Barthes

b/ DOBLE PAGINA

Tipología. Su previsibilidad comunicacional.

Factores que entran en juego en el diseño editorial:

Lectura secuencial.

Ritmo.

Tiempo.

Participación del receptor.

Formatos.

Estructura

Caja y grilla tipográfica.

Los componentes editoriales.

Ajustes tipográficos.

Objetivos

- Experimentar, en el diseño editorial, los procedimientos discursivos que conforman la retórica visual. Entender como significantes en el proceso comunicacional de la pieza, sus características como objeto, los modelos comunicacionales en que se inscribe y el ritmo planteado dentro del sistema secuenciado en las relaciones de los elementos que participan en la puesta: imagen, texto, campo.

- Comprender a "la doble" como una unidad conformada por dos páginas independientes que se potencian la una con la otra.

- • Comprender la importancia del ajuste tipográfico, entendiendo como tal a los arreglos efectuados sobre interlineados, anchos de columnas, cortes de palabras, control de viudas y huérfanas, etc.

Segundo trimestre

a/ Retórica de la imagen - b / Lenguaje multimedial

a/ AFICHE

Tipología

Estructura

Impacto visual
Quien emite el mensaje, emisor
Participación del receptor
Persuasión

Contenidos específicos

Estrategia:

quién / para qué / a quién / qué / cómo

Signo, significante y significado, denotación y connotación, polisemia de la imagen.

Texto como anclaje.

Retórica, argumentación, figuras retóricas.

Consigna

- La protagonista en la expresión del mensaje persuasivo deberá ser la imagen.

El texto podrá funcionar sólo a modo de anclaje de interpretación.

Podrá existir todo el texto informativo que sea necesario.

- Las imágenes deberán ser de producción propia.

Contenidos retomados

- Lenguajes gráficos. Especulación tipográfica. Estructura, relación imagen / texto / campo.

b/ MULTIMEDIA

Diseño del Giornalino Digital

Características y estructuras

Relato lineal y no lineal

Criterios de navegación

Tipología

Estructura

Manejo de la información

Hipertexto, hipermedia.

Recursos digitales para la realización de producciones multimediales.

Recursos audiovisuales

Recursos sonoros

Espacios multidimensionales.

Consigna

La recopilación y creación de la información del contenido en el periódico deberá ser por cuenta de los alumnos.

Las notas deberán ser de producción propia

También el armado del archivo y todos los contenidos tanto textuales como imágenes y sonidos.

Contenidos retomados

Lenguajes gráficos: Especulación tipográfica. Estructura, relación imagen / texto / campo.

Estrategia:

quién / para qué / a quién / qué / cómo

Signo, significante y significado, denotación y connotación, polisemia de la imagen.

Texto como anclaje. Retórica, argumentación, figuras retóricas.

Tercer trimestre

Lenguaje audiovisual

Animación experimental

Contenidos específicos

Relato y narrativa

Estructuras del relato

Construcción del mensaje

Guión literario
Story board
Recursos técnicos, sonido y luz
El sonido como elemento clave.
Ritmos y secuencias.
El silencio, la pausa.

Contenidos retomados

Lenguajes gráficos: Especulación tipográfica. Estructura, relación imagen / texto / campo.

Estrategia:

quién / para qué / a quién / qué / cómo

denotación y connotación, polisemia de la imagen.

Texto como anclaje. Retórica, argumentación.

Objetivos pedagógicos

Que el alumno pueda:

- Experimentar, reflexionar y poner en práctica, los procedimientos y condicionantes

que conforman la retórica visual en las enunciaciones discursivas.

- Analizar, comprender y aplicar el concepto de argumento.
- Comprender y ejercitar las distintas posibilidades de relación imagen / texto / campo y

la elección de lenguajes gráficos como otros factores de comunicación retórica.

- Conocer y analizar los mecanismos necesarios para plantear una estrategia comunicacional.
- Comprender el concepto de Diseño de Información y su relación directa con los diferentes Lenguajes Gráficos.
- Entenderlo como indispensable en el proceso de comunicar y, al mismo tiempo,

de revelar conocimientos.

- Considerar sus particularidades estructurales, estilísticas y temáticas como género discursivo.
- Entender las distintas tipologías de piezas gráficas como condicionantes de sentido.

Considerar sus particularidades estructurales, estilísticas y temáticas como condicionantes

de su relación con el intérprete.

- Comprender la incidencia de los contextos en la comunicación.

Evaluación

El alumnos deberán entregar **todos (100 %) de** los trabajos prácticos realizados en el trimestre, y aprobar las evaluaciones escritas, también se tendrá en cuenta la participación en clase.