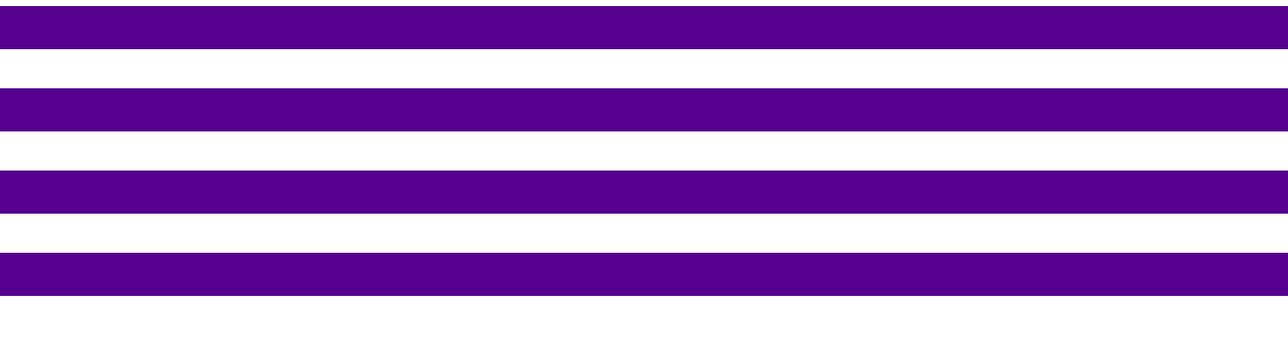


Guía de Trabajo

Narrativa Visual

Víctor Manuel Navarrete Pinto



Guía de Trabajo

Narrativa Visual

Material publicado con fines de estudio.

Código: 24UC01151

2025

Todos los derechos reservados.

La *Guía de Trabajo*, recurso educativo editado por la Oficina de Gestión Curricular, puede ser impresa para fines de estudio.

Contenido

Presentación

Primera Unidad

Narrativa Visual

Semana 1: Sesión 2

Introducción a la narrativa visual y su evolución histórica

Semana 2: Sesión 2

Tipos de narrativa visual y su relación con la cultura y la tecnología

Semana 3: Sesión 2

La construcción del significado en la imagen: denotación y connotación

Semana 4: Sesión 2

La narrativa visual en el arte, la fotografía y el cine

Segunda Unidad

Mostrar y contar en la narrativa visual

Semana 5: Sesión 2

Principios de la narración visual: implicaciones del mostrar y el contar

Semana 6: Sesión 2

Lenguaje visual y textual en la narración de imágenes

Semana 7: Sesión 2

El impacto de la imagen en la percepción y la emoción del espectador

Semana 8: Sesión 2

La metáfora y el simbolismo en la construcción narrativa

Tercera Unidad

Semana 9: Sesión 2

Fundamentos de la secuencialidad en la narración visual

Semana 10: Sesión 2

Ritmo visual: estrategias para la fluidez narrativa)

Semana 11: Sesión 2

Aplicaciones de la inteligencia artificial en relatos visuales

Semana 12: Sesión 2

Narrativas visuales en cómics, storyboards y motion graphics

Cuarta Unidad

Plano, encuadre y angulaciones en la narrativa visual)

Semana 13: Sesión 2

El plano como unidad narrativa en la imagen

Semana 14: Sesión 2

Encuadre y composición en la construcción del significado visual

Semana 15: Sesión 2

Angulaciones y su impacto en la percepción del espectador

Semana 16: Sesión 2

Movimiento de cámara y edición en la narrativa visual

Referencias

Presentación

La presente guía de trabajo tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes un marco estructurado para el desarrollo de la asignatura Narrativa Visual. A través de esta guía, los estudiantes podrán comprender la importancia de la Narrativa Visual en la comunicación y la forma en que las imágenes pueden contar historias con impacto y significado. Asimismo, facilita el seguimiento de los contenidos y metodologías utilizadas en la asignatura, asegurando un aprendizaje progresivo y efectivo.

Narrativa Visual es una asignatura de especialidad obligatoria que combina teoría y práctica para explorar el uso de la imagen en la comunicación. Se abordan aspectos fundamentales como la estructura narrativa, la secuencialidad en la construcción de relatos visuales, la relación entre el mostrar y el contar, así como el uso del plano, el encuadre y las angulaciones. Estos contenidos permitirán a los estudiantes desarrollar habilidades para estructurar discursos visuales coherentes y efectivos.

Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de construir una secuencia narrativa coherente en la que la imagen tenga un papel protagónico para comunicar un mensaje. Para lograrlo, la asignatura se estructura en cuatro unidades: en la primera, Estructura Narrativa, se abordan la introducción a la narrativa visual y su evolución histórica, los tipos de narrativa visual y su relación con la cultura y la tecnología, la construcción del significado en la imagen mediante la denotación y connotación, así como su presencia en el arte, la fotografía y el cine. En la segunda unidad, Mostrar y Contar en la Narrativa Visual, se trabajan los principios de la narración visual en relación con el mostrar y el contar, el lenguaje visual y textual en la narración de imágenes, el impacto de la imagen en la percepción y la emoción del espectador, así como la metáfora y el simbolismo en la construcción narrativa. En la tercera unidad, Secuencialidad y Construcción de Relatos Visuales, se estudian los fundamentos de la secuencialidad en la narración visual, el ritmo

visual y las estrategias para la fluidez narrativa, las aplicaciones de la inteligencia artificial en relatos visuales y el uso de narrativas visuales en cómics, storyboards y motion graphics. Finalmente, en la cuarta unidad, Plano, Encuadre y Angulaciones en la Narrativa Visual, los estudiantes explorarán el plano como unidad narrativa en la imagen, el encuadre y la composición en la construcción del significado visual, las angulaciones y su impacto en la percepción del espectador, así como el movimiento de cámara y la edición en la narrativa visual.

Para aprovechar al máximo la asignatura, se recomienda a los estudiantes una participación activa en clases, el uso de herramientas audiovisuales que potencien la creatividad, el desarrollo de un análisis crítico sobre las imágenes y su impacto, la investigación y experimentación con nuevas tendencias y estilos narrativos, así como una adecuada organización del tiempo para la realización de los proyectos prácticos. Esta guía será un recurso clave para el éxito en la asignatura, facilitando la comprensión de los contenidos y el logro de los resultados de aprendizaje.

Víctor Manuel Navarrete Pinto

Primera **Unidad**

Estructura Narrativa

Semana 1: Sesión 2

Introducción a la narrativa visual y su evolución histórica

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 1

Nombres y apellidos:

Instrucciones

El docente presenta ejemplos visuales significativos (pinturas, cómics, películas y publicidad) que reflejan la evolución de la narrativa visual. Los estudiantes, en equipos, analizan los ejemplos proporcionados y elaboran una línea de tiempo visual que represente la evolución histórica de la narrativa visual.

I. Propósito

Al finalizar la sesión, el estudiante identifica la evolución histórica de la narrativa visual y sus formas contemporáneas.

II. Descripción de la actividad por realizar

1.- Introducción y presentación de materiales

El docente inicia la sesión con una breve exposición sobre la importancia de la narrativa visual en la historia de la humanidad. Se presentan ejemplos visuales clave que representan distintos momentos en la evolución de la narrativa visual:



Arte rupestre (Tomado de: hola.com).



Jeroglíficos egipcios (Tomado de: OkDiario.com)



Manuscritos ilustrados medievales (Tomado de: caminolebaniego.com)



Cómics y caricaturas (Tomado de: mediartinnovation.com)



Cine mudo y sonoro

(<https://www.youtube.com/watch?v=4NEutEOC8ZQ&t=75s>)



Publicidad y diseño gráfico moderno (Tomado de: Coca-Cola.com)

2.- Análisis en equipo y construcción de la línea de tiempo visual

Los estudiantes se dividen en equipos de 4 a 5 integrantes. Cada equipo recibe una serie de imágenes y fragmentos de videos relacionados con los ejemplos históricos mencionados. Analizan cada material y lo ubican en un esquema de línea de tiempo, justificando su importancia en la evolución de la narrativa visual. La línea de tiempo puede elaborarse en cartulina, diapositivas digitales (PowerPoint, Canva, Prezi) o en herramientas colaborativas en línea (Miro, MURAL, Jamboard).

3.- Presentación y socialización de hallazgos

Cada equipo expone brevemente su línea de tiempo y destaca los elementos narrativos más relevantes de cada época. Se realiza un cierre reflexivo sobre cómo la narrativa visual ha evolucionado y su impacto en la actualidad.

Semana 2: Sesión 2

Tipos de narrativa visual y su relación con la cultura y la tecnología

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 1

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Los estudiantes analizan en equipos una pieza audiovisual (cine, cómic o fotografía) para identificar cómo la tecnología ha transformado las narrativas visuales. En grupos, los estudiantes crean una pieza narrativa visual utilizando tecnología, aplicando uno de los tipos de narrativa discutidos.

I. Propósito

Al finalizar la sesión, el estudiante identifica los diferentes tipos de narrativa visual y su interacción con la cultura y la tecnología.

II. Descripción de la actividad por realizar

1.- Análisis grupal de una pieza audiovisual

- Los estudiantes formarán grupos de 4 o 5 integrantes.
- Cada grupo seleccionará un fragmento de una película, un cómic o una fotografía icónica. Se recomienda elegir piezas que reflejen un cambio tecnológico en la narrativa visual (ej. cine mudo vs. sonoro, cómics digitales vs. impresos, fotografía analógica vs. digital).
- Analizarán cómo la evolución de la tecnología ha modificado la manera en que se cuentan historias visualmente.
- Presentarán sus hallazgos en una breve exposición de 3 minutos ante la clase.

2.- Creación de una pieza narrativa visual

- Aplicando uno de los tipos de narrativa discutidos en clase (lineal, no lineal,

interactiva, transmedia, etc.), cada grupo creará una pieza breve que refleje un aspecto del impacto tecnológico en la narrativa visual.

- Opciones de entrega:

1. Video corto (usando smartphone o software de edición básica como CapCut o Premiere Rush).
2. Fotomontaje (con herramientas como Canva o Photoshop).
3. Cómics digital (usando aplicaciones como Pixton o Clip Studio Paint).

- Los equipos podrán incluir efectos, filtros o ediciones que resalten el papel de la tecnología en su narrativa.

3.- Reflexión y debate

- Se realizará una discusión en clase sobre cómo la tecnología ha influenciado sus propias experiencias narrativas y el impacto de estas herramientas en la cultura visual actual.

- Cada grupo comentará los desafíos y ventajas de la tecnología en su proceso creativo.

Semana 3: Sesión 2

La construcción del significado en la imagen: denotación y connotación.

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 1

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Los estudiantes analizan imágenes con enfoque en la denotación y la connotación. Luego, crean imágenes que contienen significados tanto denotativos como connotativos.

I. Propósito

Al finalizar la sesión, el estudiante identifica la diferencia entre denotación y connotación en las imágenes, considerando cómo el contexto influye en la construcción del significado.

II. Descripción de la actividad por realizar

1.- Análisis de imágenes

- Se proyectarán diversas imágenes seleccionadas previamente (fotografías de prensa, publicidad, arte y cine).
- Los estudiantes analizarán en grupo cada imagen, identificando su significado denotativo (lo que se ve objetivamente) y connotativo (interpretaciones subjetivas o simbólicas).
- Se debatirá cómo el contexto y la cultura influyen en la percepción de las imágenes.

2.- Creación de imágenes con doble significado

- Los estudiantes, en equipos, crearán una imagen propia (puede ser una fotografía, collage o ilustración) que contenga elementos tanto

denotativos como connotativos.

- Se incentivará el uso de símbolos, colores y encuadres que refuercen la carga connotativa.
- Los estudiantes deberán adjuntar una breve explicación escrita sobre su imagen, indicando cómo construyeron ambos significados.

3.- Presentación y feedback

- Cada equipo presentará su imagen ante la clase.
- Se abrirá un espacio de comentarios para reflexionar sobre las distintas interpretaciones que pueden surgir de una misma imagen.

Semana 4: Sesión 2

La narrativa visual en el arte, la fotografía y el cine.

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 1

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Los estudiantes seleccionan y analizan obras de arte, fotografías y fotogramas de películas para identificar los elementos visuales utilizados en la construcción de la narrativa. Luego, recrean una imagen artística en fotografía o un fotograma cinematográfico, aplicando técnicas de composición, iluminación y color para transmitir una historia visual y se introduce la experiencia práctica mediante enfoques pedagógicos basados en proyectos.

I. Propósito

Al finalizar la sesión, el estudiante diferencia narrativa visual en el arte, la fotografía y el cine.

II. Descripción de la actividad por realizar

1.- Análisis de referentes visuales:

- Los estudiantes, en equipos, seleccionan una obra de arte, una fotografía y un fotograma de película representativos de la narrativa visual.
- Analizan los elementos visuales clave como composición, iluminación, color, encuadre y perspectiva.
- Elaboran una breve presentación en la que explican cómo estos elementos construyen la narrativa en la imagen seleccionada.

2.- Recreación fotográfica:

- Cada equipo elige una de las imágenes analizadas y la recrea en una fotografía.
- Utilizan técnicas de composición, iluminación y color para transmitir la misma emoción o mensaje de la imagen original.
- La recreación puede ser lo más fiel posible o reinterpretada con una nueva visión conceptual.

3.- Exposición y retroalimentación:

- Cada equipo presenta su imagen recreada junto con un breve análisis de las decisiones narrativas tomadas.
- Se abre un espacio de discusión en el que se comparan los resultados y se recibe retroalimentación del docente y compañeros.

Segunda

Unidad

**Mostrar y contar en la narrativa
visual**

Semana 5: Sesión 2

Principios de la narración visual: implicaciones del mostrar y el contar

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 2

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Los estudiantes observan una serie de imágenes y fragmentos de películas sin diálogos, identificando cómo se construye la historia solo a través de lo visual. En equipos crean una secuencia breve (ilustrada, fotográfica o en storyboard) en la que predomine el "mostrar". Luego, desarrolla otra donde prime el "contar", utilizando elementos como texto o voz en off y se introduce la experiencia práctica mediante enfoques pedagógicos basados en proyectos.

I. Propósito

Al finalizar la sesión, el estudiante diferencia los principios de mostrar y contar en la narración visual y los aplica en un proyecto creativo.

II. Descripción de la actividad por realizar

1.- Análisis de materiales audiovisuales

- Se proyectarán fragmentos de películas y cortometrajes sin diálogos, donde la historia se construya solo a través de la imagen.
- Ejemplos sugeridos:
- La tumba de las luciérnagas (Isao Takahata, 1988) – Secuencia inicial (<https://www.youtube.com/watch?v=EAGIOpOgDuA>)



Tomada del canal Carolina Barros Ovalle (2014)

- Wall-E (Andrew Stanton, 2008) – Primeros minutos sin diálogos
(https://www.youtube.com/watch?v=sc-epOPwnGI&list=PLKMqvgCKwblI02zvlasPyXW3L71R58_LB&index=2)



Tomada del canal Justin Hill (2024)

- The Present (Jacob Frey, 2014) – Cortometraje animado
(<https://www.youtube.com/watch?v=3XA0bB79oGc>)



Tomada de Filmakademie Baden-Wü (2014)

- Los estudiantes deberán identificar cómo se transmiten las emociones y la historia sin palabras.

2.- Actividad grupal: Creación de dos secuencias visuales

a) Parte 1: "Mostrar"

- En equipos de 3 o 4 integrantes, los estudiantes elaborarán una secuencia de 5 a 7 imágenes (pueden ser ilustradas, fotográficas o en storyboard).
- En esta primera secuencia, deben contar una historia sin ningún texto ni diálogo, apoyándose únicamente en el lenguaje visual (composición, color, iluminación, gestos, encuadre, etc.).

b) Parte 2: "Contar"

- Con base en la primera secuencia, los estudiantes desarrollarán una nueva versión en la que incorporen texto o voz en off para reforzar o cambiar el significado de la historia.

3.- Presentación y retroalimentación

- Cada equipo presentará ambas versiones de su secuencia.
- Se analizarán los efectos narrativos de "mostrar" versus "contar" y cómo estos impactan en la percepción del espectador.
- Se discutirán las ventajas y desventajas de cada enfoque en distintos tipos de narrativas audiovisuales.

Semana 6: Sesión 2

Lenguaje visual y textual en la narración de imágenes

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 2

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Los estudiantes seleccionan una imagen y analizan cómo los elementos del lenguaje visual (color, forma, línea, espacio y textura) influyen en su significado y mensaje. Luego diseñan una imagen estática (afiche, ilustración o collage) aplicando conscientemente los elementos del lenguaje visual. Incorporación de texto: Los estudiantes agregan un componente textual a su imagen (título, diálogo, descripción o narración), considerando la tipografía y su efecto en la interpretación de la imagen.

I. Propósito

Al finalizar la sesión, el estudiante aplica el lenguaje visual y textual en la creación de narrativas visuales.

II. Descripción de la actividad por realizar

1.- Análisis de imagen

- Selección de la imagen: Cada estudiante elegirá una imagen de su preferencia (fotografía, pintura, afiche publicitario, ilustración, etc.). Se recomienda utilizar imágenes con licencia libre (Unsplash, Pexels, Pixabay) o de referencia con cita adecuada.
- Análisis del lenguaje visual: En grupos de tres, los estudiantes analizarán los elementos del lenguaje visual presentes en la imagen seleccionada:
 - a) Color: ¿Cómo influye la paleta cromática en la emoción y el mensaje de la imagen?

- b) Forma y línea: ¿Qué tipo de formas y líneas predominan? ¿Son geométricas, orgánicas, curvas, rectas?
- c) Espacio: ¿Cómo se distribuyen los elementos en el encuadre? ¿Hay equilibrio o tensión?
- d) Textura: ¿Qué sensaciones transmite la imagen en términos de suavidad, dureza, aspereza, etc.?
- Discusión grupal: Cada grupo seleccionará una imagen y compartirá sus hallazgos con la clase.

2.- Creación de imagen estática con narrativa visual

- Los estudiantes elaborarán una imagen original utilizando un medio de su elección:
 - a) Dibujo/ilustración digital o manual (Adobe Illustrator, Canva, Procreate o a mano).
 - b) Collage con recortes de revistas o imágenes digitales.
 - c) Fotografía editada con intervención gráfica.
- Incorporación de texto: Deberán añadir un componente textual (título, descripción, diálogo o narración), cuidando que:
 - a) La tipografía elegida refuerce el significado de la imagen.
 - b) La ubicación del texto no afecte la composición visual.
- Socialización y feedback: Los estudiantes presentarán sus creaciones en una galería visual (proyección o en pizarra) y recibirán comentarios del docente y compañeros.

Semana 7: Sesión 2

El impacto de la imagen en la percepción y la emoción del espectador

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 2

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Los estudiantes realizan un ejercicio de percepción visual en el que observan imágenes con diferentes combinaciones de colores y formas, describiendo las emociones que les generan. Luego elaboran una serie de imágenes con distintas paletas de colores y composiciones, diseñadas para evocar emociones específicas en el espectador.

I. Propósito

Al finalizar la sesión, el estudiante identifica y aplica las estrategias para generar impacto emocional en la percepción del espectador mediante las imágenes.

II. Descripción de la actividad por realizar

1.- Análisis de imágenes y emociones

- Se proyectarán una serie de imágenes con distintas combinaciones de colores, encuadres y composiciones visuales.
- Cada estudiante anotará en una hoja o en un documento digital las emociones que le transmiten cada una de las imágenes.
- Se realizará una breve discusión grupal para compartir percepciones y analizar cómo los elementos visuales influyen en la emoción del espectador.

2.- Ejercicio práctico: Creación de imágenes emocionales

- Los estudiantes deberán seleccionar una emoción específica (alegría, tristeza, miedo, calma, etc.).
- Con base en la emoción elegida, cada estudiante diseñará tres imágenes utilizando diferentes paletas de colores y composiciones para transmitir dicha emoción.
- Se pueden utilizar herramientas digitales como Canva, Photoshop o incluso bocetos manuales.

3.- Presentación y retroalimentación

- Cada estudiante presentará sus tres imágenes y explicará qué elementos visuales utilizó para transmitir la emoción elegida.
- Se abrirá un espacio de comentarios y observaciones entre los compañeros y el docente, analizando qué tan efectiva fue la representación visual de la emoción.

Semana 8: Sesión 2

La metáfora y el simbolismo en la construcción narrativa

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 2

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Los estudiantes seleccionan imágenes icónicas y describen los elementos simbólicos y metafóricos presentes en ellas. En equipos desarrollan una pieza visual (fotografía, ilustración o collage) en la que representen un concepto abstracto mediante símbolos y metáforas.

I. Propósito

Al finalizar la sesión, el estudiante identifica y aplica la metáfora y el simbolismo en la creación de narrativas visuales.

II. Descripción de la actividad por realizar

1.- Análisis de imágenes icónicas:

- El docente proyectará una serie de imágenes icónicas (fotografías, pinturas, ilustraciones, afiches publicitarios, etc.).
- Los estudiantes, en equipos de 3 a 4 integrantes, seleccionarán una imagen y analizarán sus elementos simbólicos y metafóricos.
- Cada equipo deberá responder a preguntas clave:
 - a) ¿Qué concepto o emoción transmite la imagen?
 - b) ¿Qué elementos visuales refuerzan el mensaje simbólico?
 - c) ¿Cómo se vincula la metáfora visual con el contexto cultural o histórico de la imagen?
- Se compartirán las reflexiones en plenaria.

2.- Creación de una pieza visual con metáfora y simbolismo:

- Cada equipo desarrollará una pieza visual que represente un concepto abstracto (amor, miedo, libertad, soledad, esperanza, etc.) utilizando metáforas y símbolos.
- Podrán elegir entre:
 - a) Fotografía (tomada con su celular o cámara).
 - b) Ilustración digital o a mano.
 - c) Collage (físico o digital).
- Se enfatizará la elección de colores, composición y elementos gráficos para reforzar el mensaje simbólico.

3.- Presentación y retroalimentación:

- Cada equipo expondrá su pieza en un máximo de 2 minutos, explicando:
 - o El concepto representado.
 - o Los elementos metafóricos utilizados y su significado.
- El docente y los estudiantes brindarán comentarios constructivos.

Tercera Unidad

**Secuencialidad y construcción
de relatos visuales**

Semana 9: Sesión 2

Fundamentos de la secuencialidad en la narración visual

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 3

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Los estudiantes reorganizan imágenes desordenadas de una secuencia visual para reconstruir una historia coherente. Discusión sobre las decisiones tomadas y su impacto en la narrativa. En equipos elaboran una secuencia visual de tres a cinco imágenes (fotografía, ilustración o collage) que narren una breve historia sin necesidad de texto y se introduce la experiencia práctica mediante enfoques pedagógicos basados en proyectos.

I. Propósito

Al finalizar la sesión, el estudiante identifica los elementos clave de la secuencialidad en la narración visual y los aplica en un proyecto.

II. Descripción de la actividad por realizar

1.- Inicio:

- En función a los ejemplos de narraciones visuales icónicas (como cómics, storyboards, secuencias fotográficas o fotonovelas), mostrados por el docente
- Se analiza cómo el orden de las imágenes afecta la percepción y comprensión de la historia.
- Se presentan casos en los que la alteración del orden genera diferentes interpretaciones.

2.- Ejercicio de reconstrucción

- Se entrega a los estudiantes un conjunto de imágenes desordenadas que representan una historia.
- En grupos de tres o cuatro, los estudiantes deben reorganizarlas para lograr una narración visual coherente.
- Cada grupo justifica su orden y argumenta cómo la secuencialidad influye en la interpretación.

3.- Creación de una secuencia visual

- Los estudiantes, en equipos, elaboran una secuencia de tres a cinco imágenes utilizando fotografía, ilustración o collage.
- No se permite el uso de texto; la historia debe contarse únicamente a través de la composición visual.
- Se puede usar material impreso, recortes de revistas o herramientas digitales para componer las imágenes.
- Durante la creación, se enfatiza el uso de principios narrativos como continuidad visual, ritmo y composición.

4.- Presentación y análisis

- Cada equipo presenta su secuencia visual.
- Se realiza una discusión grupal sobre las decisiones narrativas y el impacto de la secuencialidad en la comprensión de la historia.
- Se comparan los resultados con los ejemplos iniciales para reforzar los conceptos clave.

Semana 10: Sesión 2

Ritmo visual: estrategias para la fluidez narrativa

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 3

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Los estudiantes observan y analizan secuencias visuales con diferentes ritmos narrativos, descomponiendo sus elementos clave. En equipos crean una secuencia de imágenes o un storyboard donde experimentan con variaciones en la composición, corte, movimiento y duración de los planos para generar diferentes ritmos visuales y se introduce la experiencia práctica mediante enfoques pedagógicos basados en proyectos.

I. Propósito

Al finalizar la sesión, el estudiante identifica y aplica estrategias de ritmo visual en una narrativa audiovisual.

II. Descripción de la actividad por realizar

1.- Análisis de secuencias: Los estudiantes verán fragmentos de películas y cortometrajes seleccionados por el docente, los cuales presentan diferentes estrategias de ritmo visual (montaje rápido, secuencias largas sin corte, transiciones suaves, entre otros). Se podrán incluir ejemplos como:

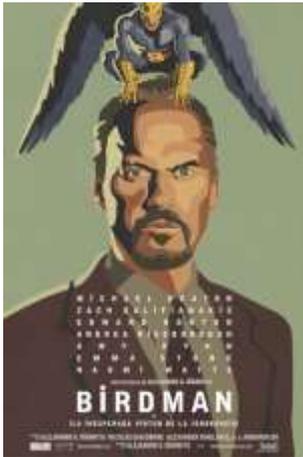
- "Mad Max: Fury Road" (2015, dir. George Miller) para ilustrar un montaje rápido y de alta energía (<https://www.youtube.com/watch?v=hEJnMQG9ev8>)



(Tomado de: IMDb)

- "Birdman" (2014, dir. Alejandro G. Iñárritu) para analizar la ilusión de continuidad sin cortes visibles

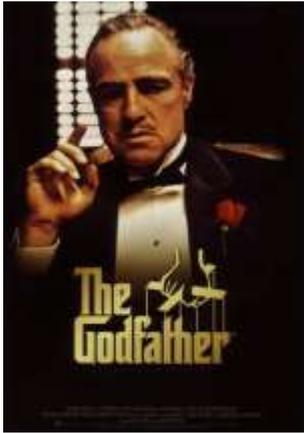
<https://www.youtube.com/watch?v=uJfLoE6hanc>



(Tomado de: IMDb)

- "El padrino" (1972, dir. Francis Ford Coppola) para estudiar el ritmo pausado y la composición de planos largos

<https://www.youtube.com/watch?v=S5sAQzquew>



(Tomado de: Doblaje Wiki)

2.- Discusión en grupo: Los estudiantes comentan y debaten sobre las emociones generadas por cada ritmo visual, identificando elementos como la duración de los planos, el tipo de transiciones y la composición visual.

3.- Creación de un storyboard: En equipos, los estudiantes elaboran un storyboard o una secuencia de imágenes donde experimentan con variaciones de ritmo visual. Deberán representar:

- Una secuencia de acción con cortes rápidos y ángulos dinámicos.
- Una escena emocional con planos largos y transiciones sutiles.
- Una tercera escena con un ritmo visual mixto.

4.- Presentación y retroalimentación: Cada equipo expone su trabajo, justificando las elecciones narrativas. Se realizará una sesión de comentarios para mejorar la comprensión de las estrategias aplicadas.

Semana 11: Sesión 2

Aplicaciones de la inteligencia artificial en relatos visuales

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 3

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Los estudiantes experimentan con herramientas de IA generativa (como DALL·E, MidJourney o Runway) para entender cómo se crean imágenes y videos con inteligencia artificial. En equipos generan una imagen o animación utilizando IA, explorando su potencial narrativo (por ejemplo, Deepfake, creación de imágenes mediante IA). Luego, comparan sus resultados con técnicas tradicionales

I. Propósito

- Al finalizar la sesión, el estudiante aplica la inteligencia artificial en la creación de relatos visuales.

II. Descripción de la actividad por realizar

1.- Exploración de herramientas de IA

- Se muestran ejemplos de imágenes, videos y animaciones generadas con IA (Deepfake, Runway, DALL·E, MidJourney, Meta).

2.- Creación de contenido con IA

- Los estudiantes se dividen en equipos y eligen una herramienta de IA para generar una imagen o una breve animación basada en un concepto narrativo (ejemplo: "futuro distópico", "sueños surrealistas" o "recreación de un personaje histórico").

- Cada equipo registra el proceso de creación (capturas de pantalla, notas sobre ajustes y prompts utilizados).
- Se enfatiza en la reflexión sobre el control creativo y los límites éticos del uso de IA en la producción visual.

3.- Comparación con técnicas tradicionales

- Se contrastan las imágenes/animaciones generadas con ejemplos creados mediante ilustración digital o animación tradicional.
- Cada equipo explica cómo la IA facilitó o limitó la narrativa visual en comparación con métodos convencionales.
- Discusión abierta sobre el impacto de la IA en el futuro de la producción audiovisual y el rol del creador.

4.- Conclusión y reflexiones

- Se socializan los aprendizajes clave.
- Se plantea una pregunta para debate final: "¿Es la IA una herramienta creativa o una amenaza para la autenticidad artística?".

Semana 12: Sesión 2

Narrativas visuales en cómics, storyboards y motion graphics

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 3

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Los estudiantes, en equipos, desarrollan un microcómico usando elementos básicos de narración visual. En equipos crean un storyboard para una escena de un corto, asegurando coherencia visual y narrativa. Introducción a motion graphics: Uso de herramientas digitales básicas para animar elementos gráficos. Cada estudiante diseña una breve animación con texto e imágenes.

I. Propósito

Al finalizar la sesión, el estudiante aplica los principios de la narración visual en cómics, storyboards y motion graphics.

II. Descripción de la actividad por realizar

1.- Exploración del lenguaje visual en cómics

- Se mostrarán ejemplos icónicos de cómics (ej. Watchmen de Alan Moore, Maus de Art Spiegelman) y se analizarán sus recursos visuales.
- Cada equipo seleccionará un concepto o historia breve y diseñará un microcómico de 4 a 6 viñetas con coherencia visual y narrativa.
- Se trabajará con bocetos en papel o herramientas digitales como Krita o Clip Studio Paint.

2.- Creación de storyboards para cortometrajes

- Se explicará el uso del storyboard en la planificación audiovisual mediante ejemplos de películas y comerciales conocidos (ej. Mad Max:

Fury Road de George Miller, anuncios de Pixar).

- Cada equipo elegirá una escena corta (puede ser de un guion propio o adaptado) y realizará un storyboard con al menos seis cuadros, indicando encuadres, ángulos y movimientos de cámara.
- Se podrá utilizar papel y lápiz o herramientas digitales como Storyboard That o Canva.

3.- Introducción a motion graphics

- Se mostrarán ejemplos de motion graphics en publicidad, redes sociales y cine (ej. introducciones de Netflix o títulos de películas como Catch Me If You Can).
- Cada estudiante creará una animación breve (5-10 segundos) con texto en movimiento y gráficos simples.
- Se fomentará la experimentación con tipografía, color y efectos básicos de animación.

4.- Cierre y socialización

- Cada equipo presentará su trabajo y explicará las decisiones narrativas y visuales adoptadas.
- Se recibirán comentarios y retroalimentación del docente y los compañeros.

Cuarta **Unidad**

**Plano, encuadre y angulaciones
en la narrativa visual**

Semana 13: Sesión 2

El plano como unidad narrativa en la imagen

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 4

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Los estudiantes analizan imágenes y secuencias audiovisuales para identificar los diferentes tipos de planos y su impacto en la narración. Capturan una serie de imágenes o grabaciones utilizando distintos tipos de planos para contar una historia visual corta.

I. Propósito

Al finalizar la sesión, el estudiante identifica los diferentes tipos de planos y su función narrativa en la creación de imágenes.

II. Descripción de la actividad por realizar

Los estudiantes trabajarán en la exploración del plano como unidad narrativa mediante un ejercicio práctico en dos fases: análisis y producción.

1.- Análisis de imágenes y secuencias audiovisuales

- Se proyectarán fragmentos de películas, comerciales o videoclips donde se evidencie el uso narrativo de los planos.
- A través de una lluvia de ideas y discusión guiada, los estudiantes identificarán la intención comunicativa de cada tipo de plano (ejemplo: primer plano para transmitir emociones, plano general para contextualizar, etc.).
- Se analizarán imágenes fijas de fotografías reconocidos y escenas icónicas del cine. Se pueden utilizar referencias de películas como Ciudad de Dios (2002, dir. Fernando Meirelles, <https://www.youtube.com/watch?v=MPAYnwzZKKw>) o El Padrino

(1972, dir. Francis Ford Coppola,
[https://www.youtube.com/watch?v= S5sAQzquew](https://www.youtube.com/watch?v=S5sAQzquew)), citando las fuentes correspondientes.

2.- Captura y narración visual

- En grupos de tres o cuatro, los estudiantes diseñarán una breve historia o concepto visual con un máximo de seis imágenes o planos.
- Utilizando sus celulares o cámaras, cada grupo deberá capturar imágenes o grabar secuencias donde apliquen al menos cinco tipos de planos diferentes (ejemplo: plano general, plano medio, primer plano, plano detalle, plano cenital, etc.).
- Cada imagen o plano debe tener un propósito narrativo claro, el cual deberán justificar en un breve texto explicativo.
- Finalmente, los grupos presentarán su trabajo ante la clase, explicando sus decisiones visuales y cómo cada plano aporta a la historia o al concepto trabajado.

Semana 14: Sesión 2

Encuadre y composición en la construcción del significado visual

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 4

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Los estudiantes seleccionan imágenes y determinan qué tipo de encuadre y principios de composición se han aplicado en ellas. Luego toman fotografías aplicando los diferentes tipos de encuadres y principios de composición estudiados.

I. Propósito

Al finalizar la sesión, el estudiante aplica los principios del encuadre y la composición en la construcción de una narrativa visual.

II. Descripción de la actividad por realizar

La actividad se desarrollará en dos fases: análisis y aplicación.

Fase 1: Análisis de imágenes

1.- Selección de imágenes:

- Se proporcionará a los estudiantes una serie de imágenes de referencia (fotografías artísticas, fotoperiodismo, cine, publicidad, entre otros).
- También pueden traer imágenes de su elección, siempre que sean de autores reconocidos y citadas correctamente.

2.- Análisis de encuadre y composición:

- Cada estudiante deberá identificar el tipo de encuadre (general, medio, primer plano, etc.) y los principios de composición (regla de los tercios, simetría, líneas guía, etc.) presentes en las imágenes

seleccionadas.

3.- Se debatirá en clase cómo estos elementos influyen en la construcción del significado visual.

Fase 2: Aplicación práctica

1.- Ejercicio fotográfico:

- En equipos, tomarán una serie de fotografías aplicando distintos tipos de encuadre y principios de composición.
- Se recomienda el uso de celulares o cámaras digitales para capturar imágenes en espacios del campus o exteriores.

Entrega y socialización:

- Cada equipo seleccionará tres fotografías representativas de su ejercicio y las enviará al docente con una breve justificación escrita sobre las decisiones de encuadre y composición.
- Se realizará una breve puesta en común donde algunos estudiantes compartirán sus imágenes y explicarán sus elecciones.

Semana 15: Sesión 2

Angulaciones y su impacto en la percepción del espectador

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 4

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Ejercicio de observación: Los estudiantes toman fotografías desde diferentes ángulos para analizar la percepción de los sujetos en cada una. En grupos, los estudiantes graban una escena breve utilizando distintos ángulos de cámara para generar diferentes efectos emocionales en la audiencia.

I. Propósito

Al finalizar la sesión, el estudiante identifica y aplica diferentes angulaciones para modificar la percepción y el significado de una narrativa visual.

II. Descripción de la actividad por realizar

1.- Fase 1: Fotografía y análisis individual

- Cada estudiante tomará tres fotografías de un mismo objeto o persona desde diferentes ángulos:
 - o Picado (desde arriba)
 - o Contrapicado (desde abajo)
 - o Cenital/Nadir (desde arriba totalmente o desde abajo totalmente)
- Posteriormente, analizarán cómo cada ángulo altera la percepción del sujeto (sensación de poder, vulnerabilidad, distorsión, etc.).

2.- Fase 2: Producción en grupo

- En equipos de 4 a 5 integrantes, los estudiantes filmarán una escena

breve (máximo 1 minuto) aplicando distintos ángulos de cámara para generar diferentes efectos emocionales.

- Ejemplo de escena sugerida: Un personaje se enfrenta a un dilema (elegir entre dos opciones, recibir una noticia impactante, o tener un momento de reflexión).
- Cada equipo deberá incluir al menos tres angulaciones diferentes en su grabación.
- Se recomienda grabar con un celular o cámara digital y utilizar luz natural o artificial para reforzar el efecto de las angulaciones.

3.- Fase 3: Presentación y retroalimentación

- Cada grupo presentará su video y explicará el uso de las angulaciones.
- El docente y los estudiantes brindarán comentarios sobre el impacto visual logrado y sugerencias de mejora.

Semana 16: Sesión 2

Movimiento de cámara y edición en la narrativa visual

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 4

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Los estudiantes realizan ejercicios básicos con cámaras o celulares para experimentar con los movimientos de cámara en diferentes escenarios. En grupos, los estudiantes producen una breve escena aplicando al menos tres tipos de movimientos de cámara para transmitir una intención narrativa específica.

I. Propósito

Al finalizar la sesión, el estudiante utiliza técnicas de movimiento de cámara y edición para construir una narrativa visual coherente y emocionalmente efectiva

II. Descripción de la actividad por realizar

Los estudiantes trabajarán en grupos de tres o cuatro integrantes y realizarán un ejercicio práctico de grabación y edición en el que aplicarán movimientos de cámara con intencionalidad narrativa.

1.- Exploración de movimientos de cámara

- Se revisarán ejemplos de movimientos de cámara clave en el cine y la televisión (paseo, tilt, travelling, dolly, handheld, entre otros).
- Se presentarán fragmentos de películas y comerciales donde estos movimientos refuercen la narrativa visual.
- Cada grupo seleccionará tres movimientos de cámara para aplicarlos

en su ejercicio.

2.- Planificación y grabación de la escena

- Los grupos idearán una breve escena (entre 20 y 30 segundos) con una intención narrativa clara (tensión, alegría, suspenso, etc.).
- Utilizando celulares o cámaras, grabarán su escena aplicando los movimientos de cámara previamente seleccionados.
- Se recomienda utilizar encuadres variados y considerar la iluminación y la composición para reforzar la narrativa.

3.- Edición y presentación

- Usando aplicaciones móviles o software de edición básico (CapCut, iMovie, Adobe Premiere Rush, etc.), los grupos editarán su material para asegurar fluidez en la narrativa visual.
- Se podrán incluir transiciones, efectos mínimos y corrección de color para mejorar la coherencia visual.
- Cada grupo presentará su trabajo al resto de la clase explicando el propósito de los movimientos utilizados y su impacto en la escena.

4.- Retroalimentación y cierre

- Se realizará una breve discusión en clase donde el docente y los estudiantes comentarán los aciertos y oportunidades de mejora en cada trabajo.
- Se destacará el uso narrativo del movimiento de cámara y su relación con la emoción y el ritmo visual.

Referencias

Arnheim, R. (1974). *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador*. Alianza Editorial.

Artículos y fuentes digitales

Barrosovalle, C. (17 de setiembre del 2014). *La tumba de las luciérnagas*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=EAGlOpOgDuA>

Barthes, R. (1986). *La cámara lúcida: Nota sobre la fotografía*. Paidós.

Berger, J. (2000). *Modos de ver*. Gustavo Gili.

Bordwell, D., Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill.

Boxoffice | Mejores Escenas de Películas (7 de setiembre del 2014). *Ni siquiera pienses en llamarme Padrino | Primera escena legendaria | El padrino | Clip en Español*. [Video]. YouTube. https://youtu.be/_S5sAQzquew?si=3dbk-RIBljypsYBX

Cinefiliablog. (20 de abril del 2020). *Viaje a la Luna (1902) [película muda completa]*. [Video]. YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=4NEutEOC8ZQ>

Coca-Cola. (s.f.). *Evolución de la publicidad gráfica*. Recuperado de <https://www.coca-cola.com>

Eisner, W. (2008). *El cómic y el arte secuencial*. Norma Editorial.

Filmakademie Baden-Wü (10 de febrero del 2014). *The Present - CGI Awarded short film*. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/3XA0bB79oGc?si=wFmHKZ8PoAFNdqoM>

Gombrich, E. H. (2002). *La historia del arte*. Phaidon Press.

Hill, J. (2 de julio del 2024). *WALL E 2008 part 1* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=sc-epOPwnGI&list=PLKMqvgCKwblI02zvlasPyXW3L71R58_LB&index=3&pb_channel=JustinHill

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. HarperCollins.

Mediart Innovation. (s.f.). *Historia del cómic y la caricatura*. Recuperado de <https://mediartinnovation.com>

Mirzoeff, N. (2015). *How to see the world*. Pelican Books.

Mitchell, W. J. T. (1994). *Picture theory: Essays on verbal and visual representation*. University of Chicago Press.

Nichols, B. (2010). *Introduction to documentary*. Indiana University Press.

OkDiario. (s.f.). *La evolución de la escritura: Desde los jeroglíficos hasta la imprenta*. Recuperado de <https://okdiario.com>

SearchlightPictures (31 de julio del 2014). *BIRDMAN - Official Worldwide Trailer*. [Video]. YouTube. https://youtu.be/uJfLoE6hanc?si=IjK1u9F_mzK-0qWF

Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. Edhasa.

Warner Bros. (31 de julio del 2005). *Mad Max: Fury Road - Official Main Trailer [HD]*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=hEJnMQG9ev8&ab_channel=WarnerBros.

Zunzunegui, S. (1995). *El ojo y la memoria: Fotografía, cine y teoría de la percepción*. Cátedra.