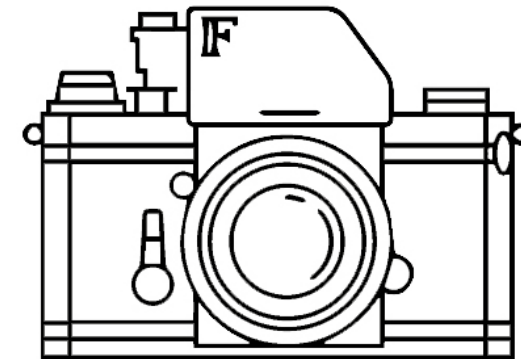


al tratar de responder aquello que el determinismo no se cuestionaba. Pusieron en debate la apuesta a la tecnología como impulsora del cambio social argumentando un exceso de confianza en los efectos posibles de los avances tecnológicos. ¿Por qué hay sociedades que no pueden valerse del saber tecnológico que poseen? ¿por qué hay sociedades en las que no se cumple la cadena causal y sus inventos nos devienen en innovación? ¿cuál es la razón por la que muchos inventos, una vez puestos a disposición social, no son innovaciones?.

Sobre estas preguntas se fue consolidando lo que se conoce hoy como constructivismo tecnológico o construcción social de la tecnología. Advirtieron que una misma tecnología no tiene porqué impactar del mismo modo en diferentes sociedades al tiempo que pusieron en duda toda la concepción autónoma sobre su evolución.

Basándose en la complejidad de factores que reviste un desarrollo tecnológico, los constructivistas observaron cómo los aspectos ideológicos, políticos y económicos condicionan el uso de la tecnología según las circunstancias que definen el medio social. Así, la inserción social del objeto tecnológico resulta de la negociación de múltiples agentes que llegan a un acuerdo sobre sus intereses.

El sentido de los objetos, los contextos sociales y los condicionantes materiales son los tres factores en tensión que caracterizan a la tecnología. Así pues, la tecnología se define como una red que interrelaciona conocimientos, habilidades, recursos naturales, condiciones económicas, valores y prácticas sociales,



Sumario

233 Audiovisual
Reseña de un proyecto audiovisual: estilos, modelos, layouts y storyboard
 Cynthia Giaccopuzzi

237 Tecnología
Puntos de vista sobre el objeto tecnológico
 Javier De Ponti

Un avance previo sobre esta investigación se puede consultar en el nº 27 de *3 tecno* (2019).

Audiovisual

Reseña de un proyecto audiovisual: estilos, modelos, layouts y storyboard

Cynthia Giaccopuzzi

Proyecto de adscripción 2019-2020 “El objeto tecnológico. Innovación, uso y contexto”. Cátedra Tecnología CV 3. Departamento de Diseño en Comunicación Visual. FDA. UNLP.

Entre 2019 y 2020 se llevó a cabo este proyecto de adscripción cuyo eje fue la selección de contenidos claves de la materia Tecnología CV 3 referidos a las definiciones básicas de tecnología y la lectura del objeto tecnológico de Aquiles Gay (2010). Se tomaron dos cámaras fotográficas analógicas muy utilizadas en la segunda mitad el siglo XX: los modelos Seagul y Nikon F. Luego de realizar las respectivas lecturas para cada cámara y habiendo presentado algunas conclusiones respecto de su uso, se encaró la segunda fase del proyecto que consistió en la realización de una pieza audiovisual para la transferencia de resultados. Las metas a cumplir para esta segunda fase de la investigación fueron:

- > adaptación de contenidos para la realización de un audiovisual breve [motion graphics]
- > realización de un animatic.
- > confección de una propuesta pedagógica para el dictado de los contenidos en cuestión.

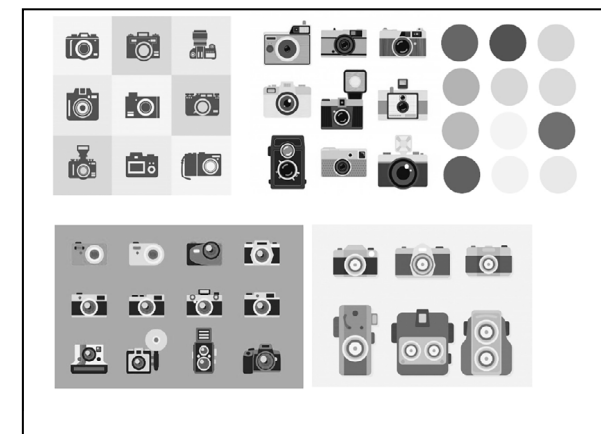
Cuadro de estilos

A partir de los resultados obtenidos en la primera fase se hizo un recorte del tema sobre el que preparó un guión para el diseño de un audiovisual de breve duración para transferencia de resultados. Corregido el guión, realizada la escala de acciones y descripciones y la división por layouts, se pasó a seleccionar figuras para los cuadros de estilos.

Los referentes estilísticos fueron los audiovisuales realizados por la cátedra: *Análisis de tecnología. Lectura del objeto*, de Santiago Dutil (2016) y *Análisis de tecnología. Interfase del objeto tecnológico*, de Néstor Velázquez (2020). Se relevaron imágenes existentes y se plantearon posibles paletas cromáticas, modos de presentar las cámaras analógicas y repertorios tipográficos.



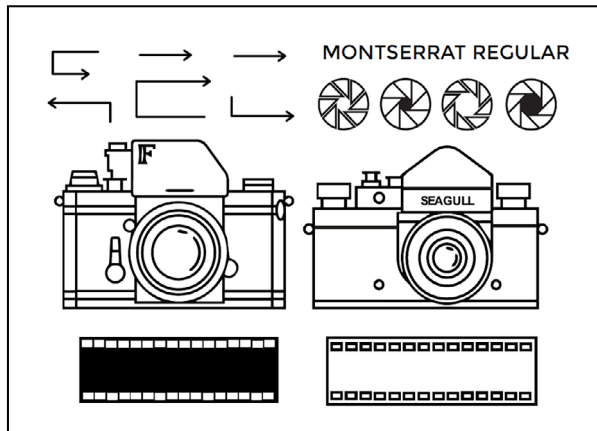
El cuadro de estilos recopila múltiples figuras ya diseñadas que estén en código con la información a visualizar.



Hoja de modelos

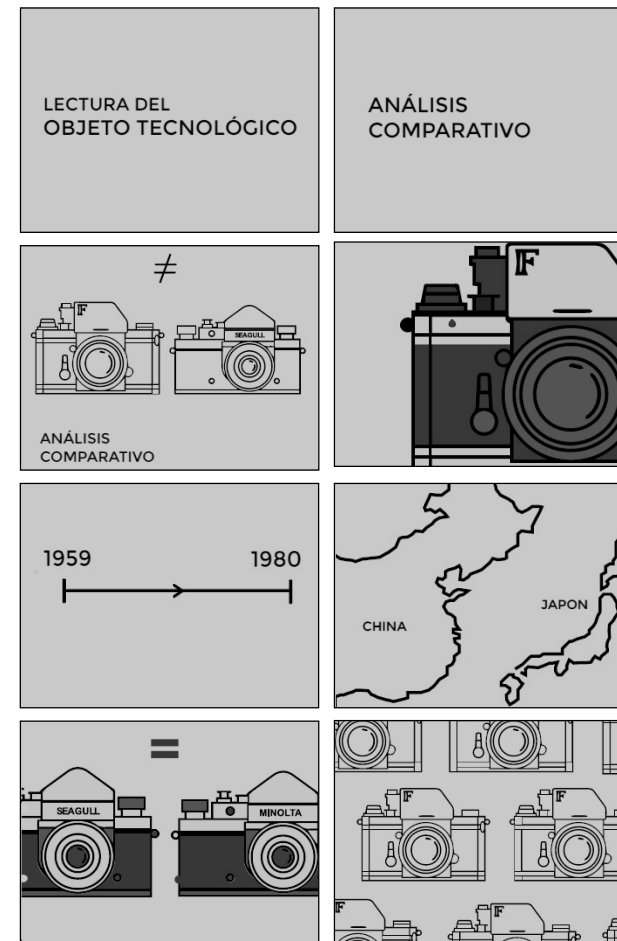
Siguiendo la pauta fijada en los cuadros de estilos, tomando los rasgos principales de los dos modelos de objetos a comparar, se pasó a diseñar las figuras principales empezando por cada una de las cámaras, el film, el diafragma, los signos elementales y la elección tipográfica. En las primeras hojas de modelos se pueden ver los elementos que funcionarán como figuras a lo largo del audiovisual.

Las hojas de modelos contienen los prototipos y las poses principales de las figuras que se aplicarán al audiovisual.



Layouts y primer storyboard

Se seleccionó un pequeño grupo de los layouts con diferente información -y consecuentemente diferente visualización-. Luego, para revisar el sistema y su continuidad, se hizo la prueba de ponerlos en mosaico con los demás. El orden en que se va diseñando cada layout es aleatorio ya que cada cuadro es información en sí misma.



Cada layout es diseñado como unidad independiente de los demás. Luego todos los layouts son puestos en mosaico.

A la fecha del cierre de este artículo el proyecto sigue desarrollo. Está previsto contar con un avance del animatic para fines de marzo, en conjunto con el informe final de la investigación realizada.-

Referencias

- DUTIL, Santiago (2012) *Análisis de tecnología. Lectura del objeto*, Cátedra Tecnología CV3 en <http://3tecno.blogspot.com/2016/04/lectura-del-objeto-tecnologico.html> recuperado en febrero 2020.
- GAY Aquiles (2010) *La tecnología como disciplina fortamtiva*, Córdoba, Tec.
- GIACCOPUZZI Cynthia (2019) *Seguimiento del objeto tecnológico* en 3 tecno nº27, Dicere, La Plata.
- VELÁZQUEZ, Néstor (2020) *Análisis de tecnología. Interfase del objeto tecnológico*, Cátedra Tecnología CV3 en <http://3tecno.blogspot.com/2020/06/interfase.html> recuperado en febrero 2020.

Tecnología

Puntos de vista sobre el objeto tecnológico

Javier De Ponti

El texto que se publica a continuación es un fragmento de un capítulo de libro en desarrollo sobre diseño y audiovisualismo.

La inquietud sobre la tecnología se manifiesta a finales del siglo XIX, vinculada a ciertas corrientes de pensamiento alemán e inglés que comenzaron a investigar sobre la técnica. Avanzando sobre el siglo XX, a consecuencia de la segunda posguerra, se da un gran avance en estudios sobre ciencia, tecnología y sociedad fundamentados en una visión positivista. Esta tendencia encontraría su contraparte al ponerse en debate, en los años ´60, la cuestión del ambiente, la ecología, y el consumo. En efecto, en esos años, desde disciplinas tan disímiles como la sociología, la antropología, la semiótica

e inclusive la historia, se estudiaron nuevos factores del orden sociopolítico sobre los cuales se definieron criterios de evaluación de beneficios y efectos tecnológicos. Entre muchos otros especialistas se rescató, por ejemplo, la posición de Lewis Mumford, intelectual polifacético vinculado desde sus orígenes al proyecto urbanista moderno, quien apuntó el concepto de tecnología como construcción cultural. Allí se abrió toda una línea de investigación que concibe la tecnología como parte de la sociedad y en consideración de sus impulsos y efectos.

A grandes rasgos, la tendencia determinista ha situado a la innovación como eslabón final de una cadena progresiva por la que transcurre el conocimiento científico, la invención y la producción. Desde la ciencia, en virtud del trabajo de investigación, se produce un hallazgo que es aprovechado por un genio para impulsar una invención que la industria es capaz de producir. Una vez producido el nuevo objeto se genera la innovación que a su vez produce un cambio social. Allí reside el determinismo, pues, siguiendo una linealidad consecuente, la innovación tecnológica prestablece el cambio social.

En este sentido el determinismo ha promovido un pensamiento que impacta en el imaginario de futuro tecnológico expansivo e innovador en el que una tecnología sin control humano avanza con sus propias normas marcando el compás de los cambios culturales. Desde esta mirada los cambios sociales van por detrás de los tecnológicos y las agencias sociales están condicionadas por su capacidad de acomodarse a las nuevas condiciones que los adelantos imponen. Como hemos señalado, desde la década del ´60 se generó por un lado una tradición fundamentada en esta cadena causal, desde historias de la tecnología hasta proyectos de desarrollo se han basado en esta posición determinista. A su vez, un grupo de investigadores comenzó a poner en crisis esta posición