

del diseñador resultan poco conocidas. También señalan que la cantidad de tareas que abarcan genera una retroalimentación: todo proyecto enmarcado en un área parece influir sobre las demás. A lo largo de la charla surgen temas como el consumo, las audiencias, los artefactos, el entorno. Taylor advierte que los artefactos que trascienden la intención para la que fueron realizados, pasarán a ser valores culturales. Adhiere a la idea de que el diseño consiste en resolver problemas, o en todo caso en buscar respuestas. Pero a la vez señala que muchas veces la humanidad necesita solo formularse preguntas, o bien que éstas sean tan relevantes como las soluciones encontradas. Luego la charla se orienta hacia a la búsqueda de una tecnología más humana, hablan sobre las redes sociales, acerca de la conectividad, de la vida cotidiana y del entorno. Finalmente surge el tema de los emprendimientos colectivos y el desafío de mantenerlos vigentes:

- > ¿cómo organizar un proyecto colectivo?
- > ¿cuándo liderarlo y cuándo estar detrás?

Confrontar éstos problemas, proponer acciones específicas para enfrentarlos ya es, para Taylor, una apuesta concreta al futuro.-



<http://dicereblog.wordpress.com>

UNLP, FDA, DCV/**cátedra tecnología cvs**
Diag. 78 n° 680
(B1900CKB)
La Plata, Pcia Buenos Aires
(54-0221-4237548)
www.3tecno.blogspot.com.ar

Referencia

HORSHAM Michael (2020). *In Conversation Series: Michael Horsham and Simon Taylor* <https://www.youtube.com/watch?v=f5uvSqtfm4k> consulta julio 2021.
<http://www.tomato.co.uk/profile/> consulta julio 2021

Boletín periódico
Año 8 nº 36
Agosto 2021
ISSN 2344-987X



Sumario

266 Audiovisual

Modelos de imagen-sonido

Javier De Ponti

269 Referentes

Fundamentos de diseño que no caducan

AA.VV

270 Reseñas

Tomato: Michael Horsham entrevista a Simon Taylor

Javier De Ponti

Audiovisual

Modelos de imagen-sonido

Javier De Ponti

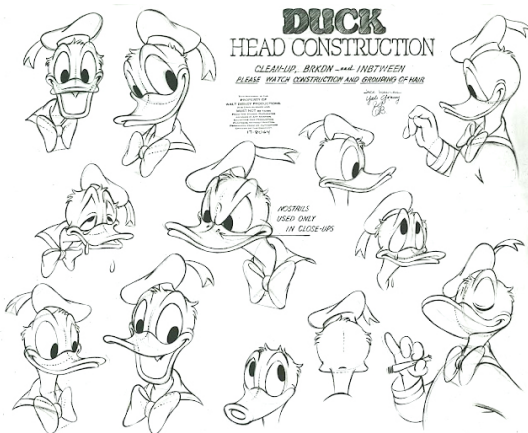
Al resolver las figuras de una pieza audiovisual el diseñador trabaja sobre la reciprocidad entre la imagen y los textos visuales y sonoros. A través del movimiento de los fondos -paisajes, escenarios- y de la gestualidad de las imágenes en personajes y objetos, se estimula la imaginación de los espectadores impulsándose, asociativamente, la comprensión de las acciones en su propio contexto. El desafío está en la interpretación del contenido: en interesar a la audiencia a partir de la unidad generada por los diálogos, la música, los ruidos, los textos, las imágenes y las animaciones.

En caso de que el ensamble entre estos componentes sea satisfactorio se logrará que los grupos destinatarios del mensaje generen vínculos entre sí y con el producto audiovisual. Los contenidos expresados en el texto del guion deben ser transferidos a la narrativa audiovisual, por eso hay distribuir pertinencias entre estos componentes. Algunos significantes serán textuales, otros sonoros, otros icónicos, y así sucesivamente. La división entre escenas y secuencias es importante: permite identificar tanto las acciones como los temas por unidades, de modo que habrá que analizar en qué medida cada unidad se debe equiparar o diferenciar de las demás para comunicar mejor.

Tanto las escenas como las secuencias son unidades autónomas imprescindibles que sirven sistematizar el contenido. Las distintas hojas de modelos deben proponer variables que estén en código con esas unidades, de manera que, al momento de diseñar los layouts, se pueda elegir la figura más acertada dentro de ese repertorio. Por ejemplo, un personaje

puede tener modelos en actitud activa, efusiva, estática, pasiva, abúlica. Las sutiles diferencias entre uno y otro modelo serán determinantes de su carácter. Un objeto puede tener modelos estáticos o dinámicos, si tiene maquinaria puede presentarse activado o desactivado, si tiene aperturas puede tener versiones abierto o cerrado. Entonces para una escena determinada se puede seleccionar la versión del personaje efusivo más el objeto activado, otras escenas presentarán al personaje abúlico más el objeto dinámico, etcétera.

Pero no se trata solo de modelos de dibujos, son imágenes con sonido y, recíprocamente, sonidos con imágenes, hay una unidad entre ambos: los diálogos, las palabras, los ruidos son esenciales no solo para definir el ritmo del montaje y de la animación sino también para darle carácter a los personajes: es decir, caracterizarlos. Para comprobar cómo el sonido ofrece identidad alcanza con revisar algunos personajes de animación muy conocidos: la Pantera Rosa generalmente no habla, pero anda con la música de Henry Mancini, la voz del Pato Donald es un graznido extraño, Beavis & Butthead hablan burlescamente en



Los modelos de personajes caracterizan por el dibujo, pero también por su sonido, el Pato Donald no solo se mueve como pato, habla como tal.

3 tecno

medio de una profusión ruidosa contrapuesta a su actitud pasiva de mirar televisión, Bugs Bunny dice masticando, mientras crujen las zanahorias con las que se alimenta, la voz de Larguirucho se define por los exagerados dientes incisivos que tiene el dibujo y su carcajada ¡jujujaaajujaaju!. El parloteo de los personajes animados es algo esperado por las audiencias, cuyo imaginario se asocia con estos referentes.

Se debe tomar en cuenta que la banda sonora es esencialmente polifónica, en otras palabras, combina en simultaneidad una variedad de voces con ruidos y música completando a la imagen. Es muy frecuente que la textualidad verbal explique acciones distintas de la visual. La audiencia va a seguir simultáneamente ambas descripciones, pero va a elaborar el conjunto: el espectador distingue una de otra, pero el objeto audiovisual le ofrece elementos suficientes como para construir una totalidad. La imagen y el sonido cuentan cosas diferentes, a veces se trata de acciones inconclusas, otras veces complementarias, mediante lo verbal, lo visual y lo sonoro el espectador irá desarrollando el significado. En este sentido, recursos la comparación, las analogías, la sustitución, la metáfora, contribuyen, entre otros, a la interpretación total del mensaje. En suma, las hojas de modelos consisten en presentar el repertorio de diseños y variables de las figuras que van

Cuatro personajes con sonidos particulares que definen su identidad: La Pantera Rosa, Larguirucho y Beavis and Budget.



a aparecer en pantalla tanto como la banda sonora. Para resolverlas hay que apostar a un pensamiento integrador mediante el cual las figuras se completan con el sonido y los sonidos con las figuras, ensamblando la unidad.

Referentes

Fundamentos de diseño que no caducan

AA.VV

1. John Halas, proyectista húngaro, definió tempranamente, en los años ´50, el concepto de motion graphics.
2. Roy Laughton, diseñador inglés, escribió en los años ´60 uno de los primeros libros sobre gráfica televisiva, basándose en su propia experiencia de trabajo en la BBC de Londres.
3. Bruno Munari, diseñador italiano, uno de los pioneros del diseño industrial y de comunicación, estudió la secuencialidad.

Una cita textual por cada uno de éstos paradigmas proyectuales. Afirmaciones sobre animación, gráfica en movimiento y visualización realizadas hace muchos años que permanecen vigentes en el tiempo.

1. “El peligro más amenazador al que hay que hacer frente es la pérdida de entusiasmo. Una película de dibujos animados implica un trabajo duro y persistente. Por lo tanto no asuma el riesgo de emprender desde el comienzo la realización total de una película de dibujos animados. Disfrute un buen rato elaborando esquemas, puros intentos de animación, con figuras muy sencillas, esbozadas, que más tarde se desarrollarán hasta alcanzar su verdadero carácter.

Pero una vez el guión terminado cñase a la pauta establecida, no incluya modificaciones a medida que la película avanza, pues de seguro se expondrá a no terminar nunca el trabajo iniciado.” (Halas, J., 1960: 12).

2. “El problema de la ilustración gráfica de televisión no radica en el impreso, sino en el hecho de que la esencia del medio es el movimiento, que por su propia naturaleza no puede ilustrarse en forma estática. Por tanto, el ejemplo de secuencias animadas puede representar, en el mejor de los casos, sólo una parte de la calidad lograda en el diseño de la obra, ya que la calidad en su conjunto debe juzgarse sobre tres cosas: imagen, movimiento y sonido.” (Laugh-ton, R., 1966, 32).
3. “¿Qué hacían los artstas antiguos cuando proyectaban sus obras? Intentaban evidenciar un orden regulado por leyes de relaciones armónicas entre las partes y el todo. Intentaban transmitir por la vía visual una información de caracter estético, de una manera objetiva y gracias a la cual todo el mundo pudiera estar informado de sus descubrimientos. Y de esa manera incluso el hombre común podía entender y participar en el conocimiento del mundo caótico.” (Munari, B., 1973-85, 56).

Referencias

- HALAS John (1960) *Cómo hacer dibujos animados*, Barcelona, Ed. Omega.
- LAUGHTON, Roy (1966) *TV Graphics*, London, Studio Vista.
- MUNARI Bruno (1985) *Diseño y comunicación visual*, Barcelona, Gustavo Gili.

Reseñas

Tomato: Michael Horsham entrevista a Simon Taylor

Javier De Ponti

In conversation with...Michael Hosham and Simon Taylor. Institute of Creativity and Technology. Ravensbourne University, London. Disponible en el sitio de videos online You Tube.

Michael Horsham, además de participar en el colectivo Tomato, está a cargo de las actividades de posgrado de la Universidad de Ravensbourne y coordina The Institute, un espacio de investigación en esa unidad académica. En un ciclo de charlas se reúne a conversar con Simon Taylor, otro de los creadores originarios del reconocido colectivo de diseño.

Tomato surgió como respuesta a la parálisis generada durante la recesión económica inglesa de fines de los años 80, cuando un grupo de jóvenes profesionales crearon un colectivo interdisciplinar orientado a resolver piezas gráficas, audiovisuales, objetos y espacios. Sus propuestas abarcaron una variedad enorme de áreas, campañas publicitarias, portadas de discos, exposiciones, títulos de crédito (entre los que se destacan las secuencias del film de 1996, *Trainspotting*, de Danny Boyle). A lo largo del tiempo, el grupo se ha expandido globalmente y ha merecido el reconocimiento de audiencias, asociaciones e investigadores.

Taylor se autodefine como diseñador, cuestiona las categorías creativo y artista para remitirse a una condición de artesano a la cual, si bien reconoce como algo romántica, le atribuye la capacidad de resolver problemas. Cuando su interlocutor se refiere a las industrias creativas, Taylor asume una actitud crítica: elige su perfil fílmico y se piensa como realizador. Ambos coinciden en que, al ser consultados ¿a qué te dedicás? las incumbencias