



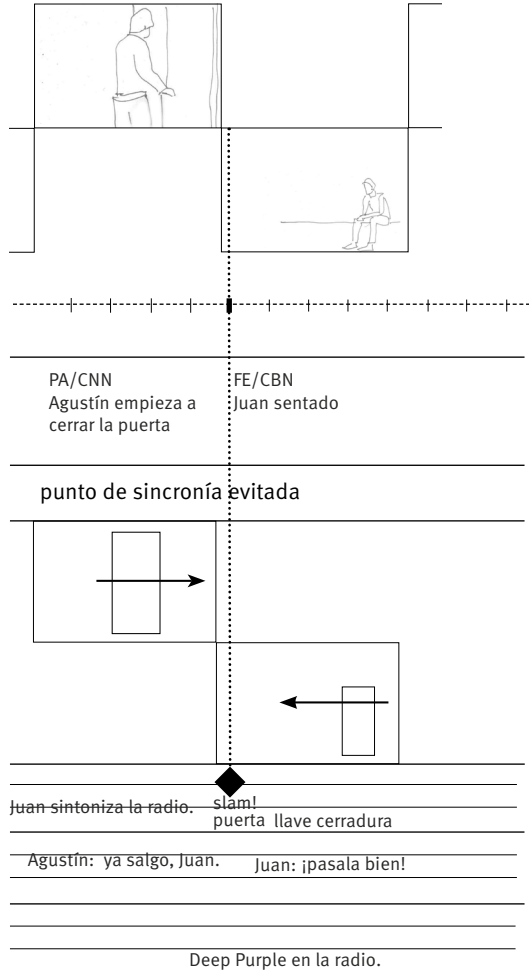
# 3 tecno

Boletín periódico  
Año 9 n° 41  
Junio 2022  
ISSN 2344-987X

Editores Javier De Ponti  
Adrián Di Pietro

Comité Editorial Fabián Casarico  
Valeria Miccio  
Néstor Velázquez

El punto de sincronización evitado es un desfase de causa y efecto entre la imagen y el sonido. Este fragmento de partitura Blarduni deja entrever cómo funciona esta función: el espectador ve cuando Agustín empieza a cerrar la puerta, pero el sonido del cierre se escucha sobre la imagen de Juan.



<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](http://www.3tecno.blogspot.com.ar)

Con la superposición entre ruidos, diálogo, música se crea el ambiente. El sonido es un flujo continuo.

# 3 tecno

Boletín periódico  
Año 9 n<sup>o</sup> 41  
Junio 2022  
ISSN 2344-987X

UNLP. FDA. DCV/cátedra tecnología cv3



### Sumario

- 305 Reseña  
**9nas Jornadas Profesionales de Ilustración**  
Taormina Lisboa
- 306 Investigación  
**El fichaje en diseño. Un método de diagnóstico y relevamiento**  
Adrián Mena Hernández
- 308 Audiovisual  
**Notas de sonido**  
Adrián Di Pietro

### Reseña

#### **9nas Jornadas Profesionales de Ilustración**

Taormina Lisboa



ASOCIACIÓN  
DE DIBUJANTES  
DE ARGENTINA

**9nas Jornadas Profesionales de Ilustración.** Organiza Asociación de Dibujantes Argentinos. Invitados: Diego Agrimbau, María Aramburú, Poly Bernatene, Fernanda Cohen, Paula Frankel, Martín Gorricho, Fabio Greco Paglia, Alejandro Iparaguirre, Marien Jacquier, Gonzalo Kenny, Nelson Luty, Maía Fernanda Mendoza, Claudia Navarro López, Esmeralda Ríos, Romina Schiaffino, Laura Varsky, Issa Watanabe. 26 a 28 de Abril. Feria del Libro, La Rural, Predio Ferial de Buenos Aires.

Todos los años, desde la Asociación de Dibujantes Argentinos, ADA, se organizan las Jornadas Profesionales de Ilustración en el ámbito de la Feria Internacional del Libro de Buenos Aires, unas semanas antes de la inauguración para todo el público. Hacía dos años que no se podían realizar, a partir del 2022 se abrió la convocatoria a estas 9nas Jornadas, con nueva modalidad y con referentes e invitados nacionales e internacionales. Es una actividad arancelada, de cupo limitado, abierto a todo público profesional relacionado a la ilustración en el cual se contemplan descuentos para socios de ADA. La inscripción gratuita es realizada a través de la Fundación El libro y las Jornadas Profesionales son, entre otros, para libreros, docentes y bibliotecarios. Desde el 26 a 28 de abril, se organizaron charlas, talleres y seminarios con maestros y colegas. Hubo capacitación y asesoramiento profesional; showroom con muestra en sala habilitada para editores y visitantes durante toda la Feria; showroom

versión online; catálogo online de proyectos editoriales exclusivo para socios y para los inscriptos. También se habilitaron entrevistas con editores, en las cuales se pudieron acercar portfolios, propuestas y proyectos editoriales.

Como diseñadora en comunicación visual, ilustradora y socia de ADA, la experiencia en las Jornadas fue muy enriquecedora. Hubo intercambio con varios colegas de la ilustración, entrevistas con cinco editoriales nacionales, quienes nos recibieron con grandes posibilidades de negociación.

Igualmente se pudieron presenciar charlas de colegas locales e internacionales, quienes compartieron experiencias en el camino profesional, donde muchas veces se construye la formación en el tiempo, atravesando situaciones de lucha interna y externa. En este encuentro, pudimos capacitarlos, conocer y potenciar el entusiasmo para seguir creciendo como profesionales.-

\*\*\*

Investigación

### **El fichaje en diseño. Un método de diagnóstico y relevamiento**

Adrián Mena Hernández

Una ficha, por definición, es una pieza enlistada en la que se registran datos de un determinado objeto, componente o producción. Dentro de muchas disciplinas es común utilizar una técnica de fichaje con la intención de sistematizar el análisis de un tema particular. De esta forma, el proceso tendrá una base sólida que guiará al profesional en una única dirección. El diseño no está exento de este tipo de técnicas. Para la elaboración de toda pieza comunicacional, se suele hacer un relevamiento previo de casos similares; se analizan paletas

cromáticas, familias tipográficas, uso de imagen y jerarquías de lectura. No obstante, esto puede ser caótico ya que, a no ser que se tenga un criterio de análisis desarrollado con el paso de los años, el diseñador puede quedar abrumado por toda la información.

Al final, el profesional releva una gran cantidad de contenido visual y no sabe cómo organizarla y/o utilizarla a su favor para un futuro proyecto. Se puede pensar de esta forma: si se necesita realizar un afiche para una fiesta de temática “arte pop” y podría ser útil una fuente de inspiración (entendiendo esto no como una copia, si no como una guía) ¿cómo puede el diseñador comenzar a relevar información si no posee un modelo previo? En este momento es donde el fichaje entra en el proceso. Se elaboran puntos clave que luego se dividirán en secciones (cada una con sus determinadas variables), donde en función de lo que visualice el diseñador, este pueda marcar una o más opciones. Por ejemplo, en una ficha donde uno de los puntos centrales es “línea” y entre sus secciones se encuentra el “grosor de línea”, sus variables podrían ser “alto”, “medio” y “bajo”.

Por ejemplo, la partitura Blarduni es un modo de fichaje audiovisual. Originalmente se realizaba con gran precisión, en hoja milimetrada marcando los tiempos exactos entre imagen y sonido. Pero en la actualidad se la considera un modelo abierto de transcripción audiovisual.

Cabe aclarar que no hay un modelo de fichado en el campo del diseño. Esto permite que cada diseñador pueda proponer su método de relevamiento y diagnóstico, en función de su caso de estudio, personalizando así el proyecto y garantizando mejores resultados. De igual forma, ningún fichaje debe quedar estancado y, cuando se comienza a elaborar este, se debe estar abierto al constante cambio en caso de que algún factor de la ficha de análisis no sea pertinente o no funcione del todo. Concluyendo, el fichaje es un modelo de análisis que puede utilizar el diseñador para diagnosticar y relevar a profundidad una pieza de comunicación visual. No obstante, esta no debe seguir un patrón

rígido. Más bien, debe adaptarse a la necesidad del proyecto; ninguna ficha estaría errada, siempre y cuando esta pueda ayudar al diseñador dentro del proceso de diagnóstico.-

Referencia

AA.VV. (2022). *Diccionario Real Academia Española*. Ficha en línea: dlr.rae.es consulta Junio 2022.

\*\*\*

Audiovisual

### Notas de sonido

Adrián Di Pietro, Javier De Ponti

**Clases a distancia.** Este artículo es un fragmento de la desgrabación de las clases a distancia realizadas en video y puestas oportunamente online durante el período de cuarentena del ciclo lectivo 2021.

Para trabajar algunos conceptos de sonido imaginemos que tenemos una secuencia filmada, editada y montada y debemos enriquecerla con música, ruido y diálogos. En primer lugar, pensando en clave de Michel Chion, podríamos plantear el concepto de diégesis.

La palabra diégesis se refiere al mundo en cual transcurre la acción. El sonido puede pertenecer o no a ese mundo. Es diegético cuando pertenece a él, a los elementos que lo constituyen. Por ejemplo, la acción transcurre en la playa y el sonido es el de la playa -se compone de viento, olas, gaviotas, gritos de bañistas, otros-; Juan escribe en un teclado de la computadora y suena el teclado. En cambio, el sonido extradiegético es aquel que no pertenece directamente a la acción que se visualiza en pantalla ni a su mundo, tampoco pertenece al espacio que compone la imagen del encuadre. En el mismo ejemplo de la playa sería

la voz de un personaje que narra la historia, una música que no proviene del lugar, Juan que tecldea un teclado y en sincronía suena un piano. Asimismo podemos distinguir entre el sonido que está en pantalla, llamado sonido *in*, de aquel que está en el espacio fuera de cuadro, llamado *off*, ya sea por la propia dinámica del montaje, por una cuestión de suspenso por la que se oculta un elemento de la acción, o por un punto de sincronización evitado.

### **El sonido ambiente**

Es un sonido no localizado, cuya fuente no siempre es visible. Puede tratarse de sonido *in*, de un sonido *off* o ambos y generalmente atraviesa todos los niveles de la banda de sonido. Por ejemplo, en una escena que transcurre dentro de un bar de playa, el sonido ambiente se puede componer de los ruidos de las olas del mar, de alguna ventana que se golpea al viento, una bandera ondeante y gritos lejanos de un grupo que juega al voley; más los diálogos de quienes atienden en la barra entremezclados con los de los visitantes; más la música que suena leve por los parlantes superponiéndose con las pruebas de sonido que, sobre un escenario improvisado, hacen unos músicos antes de empezar a dar su recital.

### **Algunas funciones sonoras**

Existen técnicas sonoras que inciden directamente en la significación de la imagen audiovisual -por definición compuesta de imágenes icónicas y auditivas-. Una de ellas es la anticipación. Si pensamos en sonido diegético más anticipación sonora deberíamos adelantar un sonido propio de lo que vemos a la imagen. Por ejemplo, Juan está sentado en una mesa de bar, se escuchan pasos de alguien que se acerca hablando, pero recién se lo ve en otra toma;



Agustín está parado en una esquina, se escucha un auto que llega, pero aún no se lo ve; Silvia va caminando por la vereda, se escucha un ladrido en *off* y luego, detrás de ella, entra en cuadro el perro que la sigue amigablemente.

Otro recurso es la separación, que consiste en aislar un sonido de los demás, por ejemplo, se ven a Silvia y Agustín en una fiesta electrónica y de pronto solo escuchamos sus voces, apartadas de la música y el murmullo general; Juan asiste a un bautismo dentro de una iglesia, el cura bendice al niño, pero solo escuchamos las campanadas de la torre; Agustín es perseguido por Juan, se esconde detrás de la puerta y por un instante solo escuchamos su respiración.

Asimismo, está el punto de sincronización entre sonido e imagen, que no es más que el subrayado sonoro -por superposición de música, ruido o diálogo- en concordancia con la imagen: Agustín corre una silla y suena el ruido de la silla más un acorde grave de cuerdas; Silvia cierra una puerta y suena la bisagra más un golpe de timbales; Juan deja caer un vaso, vemos el estallido mientras Juan maldice, suena el estallido y las notas de un de xilofón.

En contrapartida, podemos nombrar el punto de sincronización evitado, que es una función del sonido mediante la cual vemos el comienzo de una acción pero escuchamos cómo se resuelve.

Por ejemplo, Agustín empieza a cerrar una puerta cambia el plano, vemos a Juan mientras se escucha el golpe del cierre; Agustín va a tocar una campana, cambia el plano, vemos a Juan en la iglesia y suena la campana; y finalmente, Juan empieza a abrir una canilla cambia el plano, vemos a Silvia y se escucha que cae el agua.-

Los ejemplos retoman ciertos aspectos de la clasificación de Chion abriéndolos a la práctica de formación de diseñadores audiovisuales. Cada una de estas definiciones son problemas a resolver que se discuten en la ejercitación sobre sonido audiovisual.

#### Referencia

CHION, M. (1998). *La audiovisión*. Paidós: Barcelona.