

Eventos

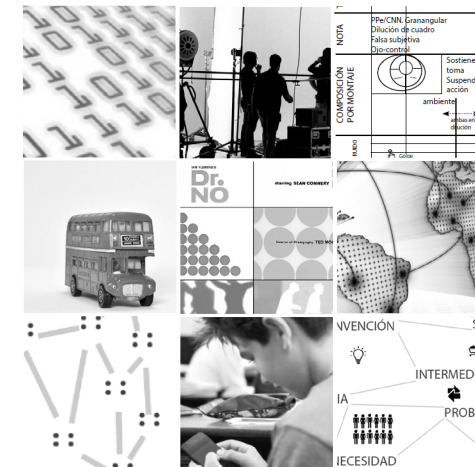
France Design Week, Festival de diseño

Del 7 al 28 de septiembre de 2023, bajo el lema “Vivant, vivants” se llevará a cabo el France Design Week, un evento que en esta oportunidad tiene como meta dar visibilidad a la diversidad y vitalidad de las prácticas de diseño francesas. La semana reúne a profesionales, apasionados y público en general para promover el diseño francés. El lema “Vivan, vivants”, propuesto por el comité Centro-Val de Loira fue votado por todo el comité organizador. No es excluyente: la idea es que el evento resalte la capacidad transformadora del diseño en todos los aspectos de la vida y que resulte un disparador para explorar cómo el diseño es creado por y a través de los seres vivos, para los seres vivientes.

Las actividades son variadas y estarán repartidas en tiempo y espacio: el 7 al 16 de septiembre se realizarán exposiciones, exhibiciones y talleres en el marco del Paris Design Week, está previsto que sea un gran acontecimiento parisino, y del 14 al 28 de septiembre se celebrarán eventos de la Semana del Diseño de Francia prácticamente en todas las regiones que integran el país galo.

Para más información sobre el festival, y su seguimiento, se puede consultar el sitio:

<https://francedesignweek.fr/>



<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



Sumario

361 Investigación

Una tecnología d ela complejidad

Javier De Ponti

367 Eventos

France Design week

Investigación

Una tecnología de la complejidad

Javier De Ponti,

investigación y clases teóricas. la tecnología y el medio audiovisual más con un mapeo presentado recientemente.

Del cine a la televisión, de la televisión al video, del acetato emulsionado a la cinta magnética y de ésta a código binario, el medio audiovisual a lo largo de su historia, a la vez que fue hacia la convergencia de técnicas y tecnologías, ha ido complejizando su uso. La configuración del soporte y los propios códigos que maneja el medio, más la creciente accesibilidad a su manipulación en redes, por un lado han estandarizado las técnicas, y por otro han generado el desafío profesional de mejorar el medio cualitativamente. Cualquier usuario con algo de destreza puede, hoy en día, generar un video y una animación para las redes, pero, tal como sucede con el algoritmo, hay un estándar que pone en caja, reduce las opciones de exploración y asocia todo bajo un patrón común. En medio de esta liquidez que todo disuelve, en la era en que impera el entretenimiento, el audiovisual es una herramienta valiosa para construir saberes, para informar, educar y comunicar.

Su uso social es sumamente variado, abarca desde la visualización pasiva de videos prefabricados por décimas de segundo a la construcción de contenidos propios y la transferencia de datos. Los sistemas de comunicación audiovisual que se expanden circulando por las redes requieren de propuestas de diseño que interpelen una actitud receptiva, pues el grado de atención para con los receptores de la información -plataformas y redes en teléfonos móviles, intra o internet-

es cada vez más superfluo, todo se puede barrer para pasar a otro tema.

Así como en el siglo pasado las salas de cine pre-disponían a una actitud expectante, basada en la quietud de la sala a oscuras, hoy impera el monitoreo, la mirada rápida sin cambiar de contexto, la captación de una palabra, de una imagen y el pasaje a otra información.

El uso del audiovisual para el proyecto de comunicación requiere entonces de un conocimiento polivalente, pues se vale, entre otros, de los procedimientos que hacen a la fotografía, a la iluminación, al montaje, al encuadre, a la animación, a la narrativa. Asimismo, es imprescindible que el proyectista maneje los paradigmas del medio, que conozca a los diseñadores y proyectos que son hitos para la historia de las comunicaciones visuales, pensándolos en su propio marco tecnológico, no ya como apreciables storyboards que aparecen en los libros sino en sus propios marcos de producción, distribución y consumo.

El profesional que quiere dedicarse a proyectar videos para la transferencia de conocimiento, de una información o de acciones instructivas, debe saber nutrirse del recurso publicitario en términos de retención de la atención del público, pues el rol didáctico que puede alcanzar el audiovisual depende de manejar los tiempos de concentración y de atención. En un contexto muy vertiginoso de producción (se trabaja a deshora para encargos urgentes) y de descarte (los videos en las redes llevan mucho trabajo de producción y su circulación es totalmente efímera) el profesional debe estar entrenado en un pensamiento amplio, creativo, que le permita idear en tiempos muy breves seleccionando tecnologías y técnicas de cara a los mensajes por transmitir.

Aquello que vamos conociendo

Hace unos días, habiendo pasado la mitad del año lectivo y planteado la mayor parte de los contenidos sobre tecnología y diseño de comunicación audiovisual, revisamos algunos puntos clave de la teoría y de la práctica.

- › reconocimos al diseño como profesión que surge con la tecnología;
 - › pensamos alrededor de los objetos tecnológicos;
 - › definimos a la tecnología desde los puntos de vista constructivista y determinista;
 - › leímos el objeto tecnológico;
 - › lo pensamos en su marco de producción y como parte de un sistema tecnológico;
 - › identificamos los actores, los componentes (sujetos y objetos) los artefactos tecnológicos (materiales-inmateriales).
 - › pensamos en la tecnología en uso. y en la tecnología de innovación.
-
- › usamos el objeto tecnológico: fotografía.
 - › iluminamos de forma neutra: caja de luz.
 - › iluminamos de forma expresiva: pintar.
 - › pusimos en juego los componentes: el fotógrafo, el iluminador, el editor, las luces, los soportes, los fondos, el set, la escritura tecnológica, los accesorios, los props, las fichas, los programas, el ajuste, las redes, otros.
 - › lo encuadramos en la escala humana: las relaciones, las proporciones, el encuadre, la codificación, la nomenclatura.
-
- › revisamos la geometría del encuadre;
 - › exploramos las variables de estructura, percepción y composición que nos permiten poner en cuadro sentido sabiendo que estamos manejando información audiovisualizable;

- › constatamos la importancia del encuadre como sistema, del fuera de cuadro, del *off*.
- › exploramos las técnicas: el montaje;
- › el manejo del espacio;
- › el manejo sonoro/ banda sonora;
- › el manejo del tiempo;
- › las capas de sonido, el espacio sonoro y sus elementos;
- › identificamos los signos de puntuación;
- › reconocimos las técnicas: animación;
- › las variables de animación;
- › las propiedades cinéticas

En suma, vamos teniendo un cúmulo de experiencias que articula definiciones científicas, conceptos sobre ciencia y sociedad, reflexión a partir de lo realizado. Se va formando una base de conocimiento compartido, pero no alcanza con la mera experiencia, con la información, ni con la ejercitación. El conocimiento lleva trabajo, no es algo natural, no viene dado, de niños aprendemos el mundo constantemente. Y con el tiempo vamos perdiendo la curiosidad por asomarnos. Entonces cuesta un poco más, hay que dedicarle tiempo, hay que leer, hay que mirar, hay que estudiar, concentrarse, anotar. Profundizar en una experiencia, tener inquietudes, sortear obstáculos, buscar las propias herramientas para enfrentar los problemas, aquellos que realmente capacitan para la vida profesional. Así, una vez ejercitados, inmersos, habiendo realizado este entrenamiento proyectual, surge la experiencia del conocimiento, se empiezan a desatar los nudos, se reconocen las herramientas para interactuar en el medio. Y puede ser que la satisfacción sea enorme.

diseño
comunicación
audiovisual

tecnología [proceso]	encuadre	fotografía	iluminación	montaje	signos de puntuación	sonido	animación
técnica [procedimientos]	composición por montaje	exposición diafragma obturador material sensible fotometría	tipo de fuentes extensa puntual dura traslúcida [...]	tipologías métrico rítmico tonal armónico intelectual	trucas montaje transiciones	espejo imagen-sonido	cadencia
ciencia investigación líneas redes marcos actores artefactos usuarios grupos sociedad producción innovación desarrollo uso recursos economía cultura análisis lectura del objeto proyecto	equilibrio desdequilibrio tensión estabilidad dimensiones atrás-adelante laterales arriba-abajo diagonales transparencia opacidad dirección de mirada estructuras gráficas	ley de reciprocidad distancia focal ojo de pez granangular normal teleobjetivo macro profundidad de campo factores efectos dimensiones del cuadro sistema relativamente cerrado	propiedades reflejada difusa filtrada refractada [...] caja de luz esquema básico medición posición climas llave de luz [contraste dominancia] planta de luz	interno externo paralelo simultáneo tiempo flash back flash forward elipsis definida elipsis indefinida espacio entrada-salida plano contraplano corte en el eje ley de los 30° movimiento cerca-lejos	plano madre inserts dilución de cuadro fundidos encadenado negro blanco color enlace barrido foco multivisión	flujo diacronía diégesis extradiégesis sincronía golpe puntuación asincronía anticipación separación simetría diacrónica síncresis capas	12 principios cinética ondulante aleatorio mecánico óptico uniforme variado inercia [...] técnicas cartoon técnica pixilation stop motion time lapse ciclo metamorfosis capas
[...]	[...]	[...]	[...]	[...]	[...]	[...]	[...]

convergencia