

# 3 tecno

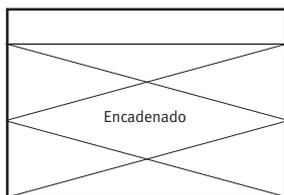
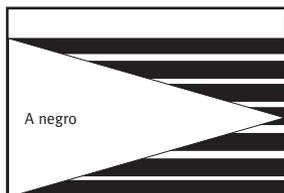
Boletín periódico  
Año 3 nº 13  
Noviembre 2015  
ISSN 2344-987X

**Editores** Javier De Ponti  
Silvana Nessi

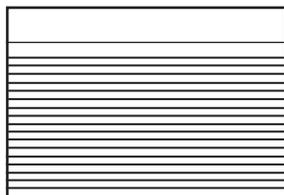
**Comité Editorial** Sandrina Gobbi  
Valeria Miccio  
Adrian Di Pietro

## Signos de puntuación

### Fundidos



### Barrido



DICERE

<http://dicereblog.wordpress.com>

UNLP. FBA. DCV /**cátedra tecnología cv 3**

Diag. 78 nº 680  
(B1900CKB)  
La Plata. Pcia Buenos Aires  
(54-0221-4237548)  
[www.3tecno.blogspot.com.ar](http://www.3tecno.blogspot.com.ar)

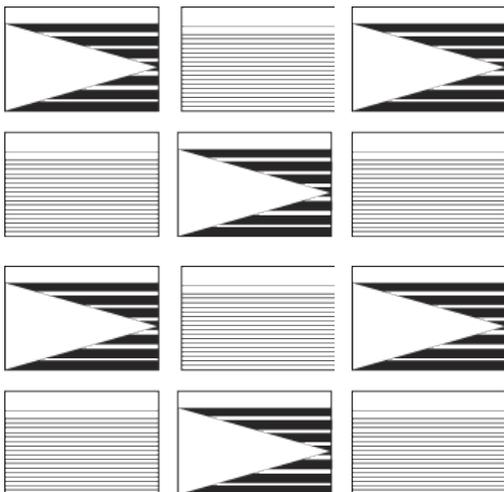
Escena [Ej. 14]

Set-locación [Ej. int./noche]

Plano [Ej. 32]	Duración [Ej. breve]

Descripción	<p>Tamaño de plano. Posición de cámara. Óptica. Movimiento de cámara -si lo hay-. Descripción de la acción (situación que desencadena un acontecimiento).</p> <p>Ej. PC conj. (Ref) CBCp. Leve. Ø 35 mm. Trav. lento a der. Ernesto perfora la pared con el taladro. Ana a su lado le pasa los tornillos y tarugos. Trav lento a der. hacia el teléfono (ref.) que empieza a sonar. Ana se acerca levanta el tubo y atiende.</p>
	<p>Música</p> <p>Indicación de tema musical. Ej. Bach concierto nº 4 Allegro. Muy bajo.</p>
	<p>Ruido</p> <p>Indicación de elemento sonoro significativo. Ej. Taladro. Comienza a sonar el teléfono.</p>
Diálogo	<p>Indicación de conversación o habla. Ej. ¡Hola! ¡Hola! ¡Che apagá ese aparato que no escucho nada!</p>

Boletín periódico  
Año 3 n° 13  
Noviembre 2015  
ISSN2344-987X



### Sumario

#### 91 IV Encuentro de Jóvenes Investigadores5

Sandrina Gobbi-  
Lucas Ibañez

#### 94 Story board

Lucas Ibañez

Encuentro

### IV Encuentro de Jóvenes investigadores

Sandrina Gobbi-Lucas Ibañez



**IV Encuentro Nacional de Jóvenes Investigadores 2015 “Abrir la ciencia al espacio público”.** Subsecretaría de Ciencia y Tecnología de la Universidad Nacional de San Juan. Comisión de Investigadores Jóvenes. Sistema Científico Nacional y Provincial. San Juan, Argentina. 29 de Septiembre al 2 de Octubre de 2015. En el marco del proyecto 11: B293 Diseño, cultura material y visual. Objetos y signos de YPF [1922-1992]. Dir. Javier De Ponti.

En octubre pasado viajamos parte del equipo de investigación a San Juan a presentar parte de nuestros proyectos acerca de la identidad del signo de YPF y sus formas de representación. San Juan nos recibió por segundo año consecutivo con sus puertas abiertas. Tanto la organización de las jornadas como la amabilidad y amplitud de la gente nos hace dar cuenta de lo importante sobre aquello que nunca debemos perder como objetivo y es esto de priorizar siempre el valor humano por sobre todas las cosas.

Llevamos para compartir los avances sobre las investigaciones que hacen la representación visual y audiovisual del proyecto madre, las nombramos “Agencias del Estado argentino entre 1920 y 1950. Continuidades formales en los signos de identidad” (Sandrina Gobbi-Valeria Miccio) y “Representación simbólica e imaginario social. Primeras aplicaciones de la sigla YPF” (Lucas Ibañez-Sandrina Gobbi). Los

trabajos fueron acreditados en la línea temática “Miradas prácticas y teóricas en torno a las formas de historia cultural: simbologías, representaciones y conceptualizaciones”.

Una de las ponencias analiza la construcción simbólica del signo básico de YPF entre 1920 y 1940 y su impacto en el diseño de otros signos de empresas públicas como la Dirección de Obras Sanitarias de la Nación, OSN, Fabricaciones Militares, FM, Agua y Energía, A y E; la otra aborda la problemática de la red de objetos tecnológicos que formaron parte de la identidad de la empresa petrolera. La documentación icónica obtenida, la recuperación de signos básicos y el acervo fotográfico relevado forman parte de un proyecto audiovisual que apunta a la transferencia de los resultados de la investigación, explorando los recursos propios de la comunicación visual. En ambos casos se presentaron avances de acervo recopilado, layouts y story boards.

Pudimos entonces contarles aquello que nos pareció bueno destacar de nuestro proyecto, el abordaje al análisis de los temas, la forma metodológica que aplicamos para la elaboración de los contenidos y los recursos técnicos de transmisión que consideramos para la divulgación de conocimiento. Sentimos que aquello que contábamos durante las presentaciones era algo muy elaborado por nosotros en cuanto al tiempo que le venimos dedicando a la investigación y a su vez lo vivimos como algo distinto. Al ser un nuevo público, integrado por especialistas de diferentes disciplinas, aquello que fuimos a contarles era para nosotros nuevo también, había que volver a expresarlo con palabras y gráficos sencillos, para que el trabajo pudiera entenderse. Y nos volvimos con la sensación de haber hecho aquello que más nos gusta, compartir el conocimiento.

Los sanjuaninos nos hicieron unas devoluciones prolijas, muy concretas, profundas, habían estudia-

La dinámica del encuentro consiste en la exposición de la ponencia, la devolución crítica por parte de especialistas coordinadores de las mesas y un espacio de diálogo e intercambio.

La Destilería de Luján de Cuyo se inauguró en 1940 y con el tiempo se convirtió en la más grande del país. Opera con crudo de la propia región cuyana y de Neuquén. El departamento de Luján de Cuyo forma parte de lo que se conoce como Gran Mendoza.

do para escucharnos y devolvernos sus opiniones. Se elogió la forma de abordar la cultura visual y material, y en particular se valoró la utilidad de la presentación audiovisual de resultados obtenidos. Se destacó la idea de que a partir de los signos se pueden analizar modos de vida de la sociedad argentina en el pasado, y en esa dirección surgieron las preguntas ¿cómo se llega a tener sentimiento de pertenencia a través de una imagen? ¿Cómo podemos auto-representarnos con un signo?

A partir de ellas se esbozó una hipótesis: YPF es un signo diseñado en los años ´20, que fue implementado para comenzar a definir la identidad nacional hacia un proyecto de Estado, en aquellos momentos muy plural en representaciones. No existían los medios de comunicación como hoy los vemos, sino que las formas de difusión de una identidad, de una marca o emblema se daba a partir del uso y de las vivencias de los usuarios en compañía de objetos que convivían con ellos. Los sentimientos de aprecio al uso y a la empresa se reflejaban en una forma de la identidad.

En este sentido se destacó la existencia de espacios-ciudad YPF, donde todos los objetos que los poblaban se identificaban con el signo, y también los sujetos, con la indumentaria y equipamiento que les asignaba la empresa. En este sentido Maximiliano Martínez citó como ejemplo el caso de Luján de Cuyo, un pueblo que cambió su impronta con la llegada de la Destilería de YPF. Y a su vez, respecto de la presencia de los signos en eventos públicos sugirió analizar la relación entre YPF y el fútbol a lo largo del tiempo. Con estos aportes, nosotros, agasajados y felices. Allí volveremos pronto. Otros temas que se trataron en la misma mesa fueron sobre fenómenos populistas, violencia de género y derechos de autor en función de la dinámica compositor-derecho-editoriales.

Gracias a Maximiliano Martínez y a Hernán Fernández que nos acompañaron en el área que nos presentamos y también a toda la comisión de organización, así como también al equipo de investigación que siempre nos acompaña y apoya en cada paso de este camino.

\*\*\*

Audiovisual

### **Storyboard**

Lucas Ibañez

A partir de un guión o de un guión técnico, podemos llevar a cabo la producción de un guión gráfico o storyboard. En el texto escrito, el relato transcurre a través de la interrelación de secuencias que brindan continuidad y conforman la historia. Estas secuencias son unidades completas que inician a partir de la secuencia anterior y finalizan en sucesión con la secuencia siguiente. El relato entero está conformado por estas unidades significativas que a su vez pueden componer una escena o un conjunto de varias escenas.

Cuando trabajamos con imagen en movimiento, además de aportar sentido incorporamos espacio y tiempo. El relato fluye a partir del encadenamiento de los planos, desde el principio hasta el fin. Cada una de las imágenes funciona como referente de espacio y tiempo generando sensación de movimiento y fluidez.

› ¿hay que hacer story board de toda una película? Entendiendo el relato como una sucesión de eventos -con principio, desarrollo-climax y final- en el storyboard se describen las acciones y situaciones más importantes de la historia, se ilustran las secuencias -ordenamiento o unidad

El storyboard es un panel [o sistema de paneles] que presentan una secuencia de dibujos con indicaciones significativas de la secuencia, la acción, la escena y el sonido en un audiovisual plano por plano, como para una película, programa de televisión, títulos de crédito, anuncio publicitario, motion graphics, otros.

temática- dándole forma visual al proyecto. De manera que quede claro cuál es el mensaje.

El story ayuda a concretar las ideas. Se utilizan los fragmentos del guión, se incluyen notas direccionales y cada dibujo debe mostrar un aspecto importante de la historia, con el objetivo de describir con precisión la secuencia de los acontecimientos, un evento, un movimiento, o una acción clave. Cada cuadro debe ser lo más simple y económico de recursos posible. Debe definir gráficamente de manera sencilla y clara el encuadre de cada acción o situación.

Ver al final de este artículo los ejemplos y formatos del storyboard.

En las notas se detallan las decisiones del narrador. Cómo debe contarse la historia, desde la composición estructural de la imagen, tamaño de plano, posición de cámara, óptica y si lo hubiera, movimiento de cámara. También se incluye la acción, para que quede claro lo que se pretende mostrar en esa toma, sin dejar posibilidad a cualquier otra interpretación.

Para la puesta en serie -continuidad- es importante comprender que las marcas de inicio y fin de las escenas (encadenamientos y signos de puntuación). Están influenciados por la escena anterior y darán sentido a la escena siguiente.

› ¿cuán extenso debe ser un story?

La cantidad de cuadros será proporcional a la secuencia de acontecimientos de cada historia. Es decir que poca cantidad pueden no ser suficientes y demasiados cuadros tal vez sean innecesarios. Debe buscarse el equilibrio entre cantidad de dibujos y la claridad de la propuesta, de manera que no surjan confusiones.

Añadimos una serie de preguntas que pueden resultar útiles a la hora de encarar un storyboard.

- › ¿Para quién es el story? ¿cuál es el presupuesto? ¿cuánto tiempo hay? ¿Qué opinan los colegas sobre el avance del proyecto? ¿donde se exhibirá el film? ¿en qué formato se va a realizar? ¿Cuánto durará el audiovisual? ¿qué se espera de la audiencia?
- › ¿se puede planificar el ritmo de la película? Claramente sí. El *timing*, el tiempo y la relación con las fases de movimiento. El sonido, el diálogo, la música y los ruidos en sincronía con los planos, encadenamientos, angulaciones, altura, movimientos de cámara y dentro del campo forman parte del *timing*.
- › Acerca de las preguntas que surgen mientras se trabaja en el storyboard ¿es cada dibujo necesario? ¿es la información correcta para cada dibujo? Los dibujos ¿comunican la estructura buscada? El resultado presenta toda la información que debe tener?.

Es recomendable la confección de un primer story (rough story) con indicaciones básicas de cada acción de forma esbozada y sin detalles. Después avanzaremos en el storyboard de presentación, que sirve tanto para comunicar la idea, como para demostrar el nivel de trabajo en la práctica profesional. Éste deberá incluir: breve resumen de la acción, movimientos de cámara, composición estructural de la imagen, tamaño de plano, posición de cámara, óptica, iluminación, datos de sonido.-

#### **Bibliografía:**

Saura Norma; (2003). *La aventura textual. Del lenguaje a los nuevos lenguajes*. La crujía. Buenos Aires.  
<http://www.fridgemonsters.com/storyboarding/storyboarding.pdf>  
(online Dic. 2015)

“La historia se estructura secuencialmente, es decir, hay un esquema global de organización narrativa, en el que se suceden las secuencias, unidades con su propia completitud, textos completos y coherentes (...) La imagen es un significante espacial; sobre esa especialidad de los fotogramas que se suceden para crear la ilusión del movimiento se establece la temporalidad del filme y fluye el relato; es decir, la sucesión de planos, que son unidades espacio-temporales, articula la dimensión espacio-temporal del filme. (Saura;37)