

Ver es un todo Entrevistas a Cartier Bresson

Fragmento de una entrevista a Henri Cartier Bresson por Daniel Masclat en 1951. Publicada en el libro Ver es un todo. Entrevistas y conversaciones 1951-1998, compilado a raíz de la exposición “Henri Cartier Bresson” realizada en 2014 en el Centro Pompidou de París, Francia, que después fue montada en Madrid, España. Editorial GG, Gustavo Gili. pp. 128.

Henri Cartier Bresson (1908-2004) fue un fotógrafo hacedor, cuyas reflexiones quedaron expuestas en algunas entrevistas y un puñado de escritos. En ellos se puede entrever su formación, sus preferencias y también su preocupación por cultivar un estilo. De allí la relevancia de este libro que recopila los reportajes que brindó entre 1951 y 1998.

“Jamás he abandonado la Leica. Todos mis intentos de probar otras cosas siempre me han hecho volver a ella. No quiero decir que a todo el mundo tenga que ocurrirle lo mismo. Pero para mí, es la cámara. Constituye, literalmente la prolongación óptica de mi ojo... Su tacto al sostenerla apoyada en mi frente, su swing cuando balanceo la mirada de un lado a otro hacen que tenga la impresión de ser árbitro del partido que se desarrolla ante mí, cuya atmósfera atraparé en una centésima de segundo. Mi técnica de toma es una reacción instintiva. Naturalmente aprovecho las posibilidades de diversos objetivos, pero sin llevarme una maleta: un Elmar 50 mm, un gran angular 35 mm y el 85 mm, esas son mis herramientas, junto al más reciente de todos, por supuesto, el f/1,5 para la noche. Saco partido de sus diferentes profundidades, cierro diafragma o lo dejo en su máxima apertura: todo depende de lo que necesite. Me gusta que mis imágenes sean nítidas, o más bien afiladas... Es más un estilo que una técnica... Hay demasiados fotógrafos que sólo prestan atención a la técnica y se olvidan del estilo, mucho más importante. Jamás he tenido un ‘estudio’. Y, cuando hago un retrato, no hago “posar” a mi modelo, lo observo y disparo en el momento en que surge el carácter.”-

DICERE 

<http://dicereblog.wordpress.com>

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

Diag. 78 nº 680

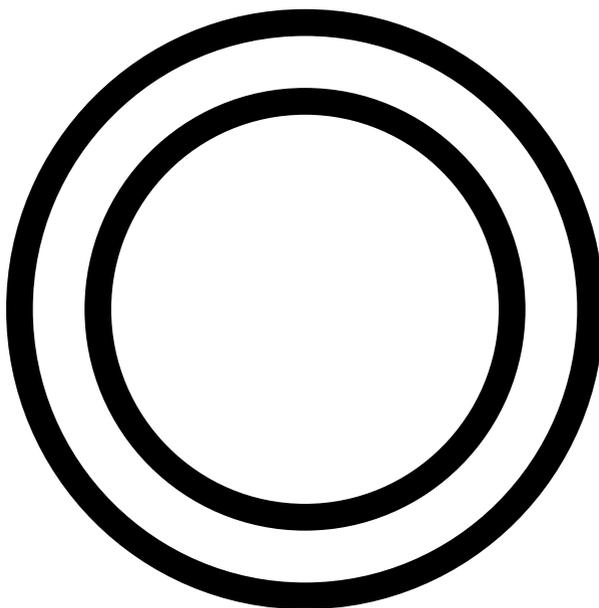
(B1900CKB)

La Plata. Pcia Buenos Aires

(54-0221-4237548)

www.3tecnoblogspot.com.ar

Boletín periódico
Año 3 n^o 10
Mayo 2015
ISSN2344-987X



Sumario

75 **Metamorfosis**
Sandrina Gobbi

75 **Adaptación audiovisual
de contenidos específicos**
Lucas Ibañez

Animación
Metamorfosis
Sandrina Gobbi

Signos de YPF. Proyecto audiovisual desarrollado en el marco de la investigación FBA.UNLP 11/B293 Dir. Javier De Ponti. Presentado en el Primer Congreso Latinoamericano de Diseño, DISUR, FAUD. UNSJ, San Juan, Octubre de 2014.

Un hombre se convierte en un monstruo o un producto se convierte en una marca gráfica. Estos cambios -a veces dramáticos o extremos- implican un recurso conocido como metamorfosis, cuyo resultado es el cambio en el aspecto y en la forma de una cosa en otra, buscando -o no- un sentido a una transición en un tiempo breve de visión.

El observador y/o usuario -según el tipo de comunicación visual que se presente- formula en su mente un todo que agrupa las partes en secuencia. La secuencia puede ser: significativa, tratada como una unidad temática, o simplemente un orden si se la resuelve como una sistematización formal. La primera comprende algo mucho más profundo que lo que las partes por separado pueden decir, porque en ese caso la unidad es buscada por el diseñador con un fin semántico, y el resultado supera la simple reacción ante un estímulo.

Si bien la percepción humana ha desarrollado de modo natural la interpretación de imágenes que transcurren vertiginosamente, el dominio de la velocidad en la edición audiovisual ha generado también productos de sintaxis pura, en los cuales el signo no alcanza a construir significación, como sucede con zapping televisivo, con algunos videojuegos basados en la acción-reacción y con otros tantos films de Hollywood de los cuales se sale como después de dar un paseo en la montaña rusa.

Por el contrario si la secuencia es significativa es que obedece a un principio básico del montaje que apuesta a la concatenación de dos imágenes implicando una tercera imagen en la mente del espectador. Es un proceso de construcción de sentido que transcurre a medida que avanza la secuencia.

Los cambios en las formas de la metamorfosis pueden darse través de distintos tipos de asociaciones, las más conocidas acuerdan con algunos de los principios de composición de la escuela de la Gestalt:

- › por forma (dos o más objetos similares se agrupan por semejanza formal);
- › por tema (varios objetos que connotan conceptos similares conforman grupo);
- › por secuencialidad o continuidad (existe un orden relacionado al tiempo en la secuencialidad de la imagen, donde a través de un inicio y un recorrido llegamos a un desenlace);
- › por ciclo (es decir que un movimiento comienza y termina y vuelve a comenzar, para retomar el mismo ciclo anterior o quizás proponer algún cambio).

Los principios de agrupamiento permiten contruir significados mediante distintas asociaciones entre elementos visuales que se presentan a lo largo de una secuencia.

La experiencia en San Juan

En Octubre de 2014 el equipo presentó en el Primer Congreso Latinoamericano de Diseño su experiencia acerca de la difusión de conocimiento basado en resultados de investigación, en este caso sobre la identidad corporativa de la empresa YPF durante su etapa estatal (1922-1992).

La presentación nos llevó a pensar que el proyecto

La investigación sobre el signo básico de YPF abarca desde el origen en los años '20 hasta la sistematización en los '70-80 y demuestra cómo otras empresas del Estado tomaron sus rasgos formales para identificarse.

que estamos resolviendo podría ser una experiencia positiva para algunos grupos de usuarios interesados en el tema.

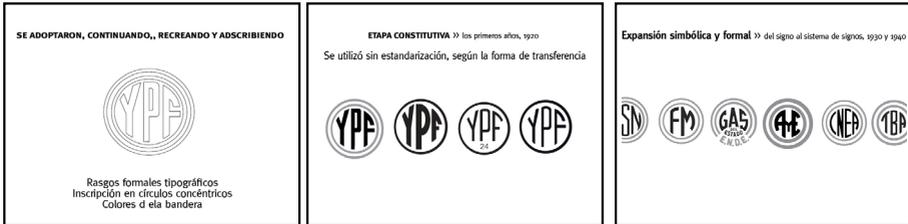
La propuesta es simple y consiste en metamorfosear el tradicional signo de YPF en uso hasta su privatización, sus transiciones, implementaciones y mutaciones, explicando su evolución con recursos de animación. Tiene por finalidad que el espectador pueda observar desde una contemplación sencilla y sin necesidad de saberes específicos, las variaciones que los signos tipográficos y las bandas que lo contienen han sufrido a lo largo del tiempo y sus diferentes técnicas de reproducción.

Luego el trabajo desarrolla una segunda instancia donde el signo llega a convertirse en diferentes signos que tomaron su morfología como insignias del complejo de empresas del Estado. Así se intenta explicar, dados los valores de progreso que se le atribuyeron, cómo el mismo alcanzó el estatus simbólico de lo nacional vinculado a una identidad de Estado. A lo largo de las diferentes instancias, quienes observen el breve audiovisual podrán apreciar las variaciones morfológicas y cronológicas del signo.

Algo interesante sobre las consultas de los asistentes a la ponencia fue su aceptación sobre la amplitud del proyecto, que si bien habla para un público específico y calificado en cuanto a identidad marcaría, la facilidad del recurso de la mutación o metamorfosis de una instancia a otra da como resultado una forma muy accesible a la comprensión y el análisis, permitiéndonos así abarcar gran cantidad de información visual en una clara y sencilla apreciación tanto por el usuario específico como para el público en general.

Presentamos algunas de las placas de esos días

y ya pronto, cuando el trabajo quede resuelto, podremos mostrarles el resultado. Y al público que asistió a la presentación: gracias por compartir nuestro tiempo y el gusto por el aprendizaje.



Referencias

Links de interés:

Disur: <http://disur.edu.ar>

Metamorfosis en stop motion: <https://youtu.be/db9jGsOr7lk> consulta mayo de 2015.

Metamorfosis en animación digital (uso del antiguo Flash):

<https://youtu.be/lqabC-Amocs> consulta mayo de 2015

Guión y adaptación

Adaptación audiovisual de contenidos específicos

Lucas Ibañez

Tras la necesidad de presentar en soporte audiovisual los avances y resultados de una investigación documentados actualmente en forma escrita, publicados en el libro *Diseño, identidad y sentido. Objetos y signos de YPF 1920-1924* (De Ponti, 2012).

Se trata de explorar los procesos de adaptación de textos científicos para adaptarlos al audiovisual de género documental. En este marco entendemos que la adaptación abarca los procesos de conversión de un material textual al audiovisual para su difusión hacia otro público especializado, ávido de conocimiento.

Tres viñetas del story board, presentando la descripción del signo y sus mutaciones.

Para tal fin debemos considerar:

- › Profundizar sobre las variables de tiempo-espacio, así como las pertinencias de imagen, texto, movimiento y sonido que se inscriben en el campo del diseño de comunicación. Entendiendo como materia fundamental de investigación empírica y proyectual, la interpretación, los procesos de abstracción y la representación de los mensajes a través de los recursos audiovisuales.
- › Vincular los datos analizados con el diseño de dispositivos visuales contemporáneos. En este punto contemplaremos ejemplos de realización de proyectos audiovisuales a partir de un banco de datos propio articulado en estos dispositivos –a priori, digitales-.
- › Identificar la línea editorial e investigativa del proyecto de base. De esta manera podremos encauzar nuestro proyecto dentro de los mismos márgenes argumentativos. Aquí daremos con el contenido que será clave para la composición del texto audiovisual y el guión.
- › Documentar las diferentes experiencias, y el recorrido a través del texto en cuestión, entendiéndolo como un hecho comunicativo crítico en el contexto al que pertenece.

Consecuentemente estaremos definiendo los límites de la transposición audiovisual, y los puntos de partida para la realización de los avances clave asociados a la transferencia de información-conocimiento (story line, layout, story board, hojas de modelos, otros).

Libro recomendado

Mirar trabajos existentes, como soluciones a problemas similares, es imprescindible para la experiencia de investigación y proyecto.

Avanzada la primera etapa de preproducción, examinaremos diferentes técnicas de montaje y animación, haciendo énfasis en aquellas cuyas características especiales se conjuguen mejor con las pretensiones del proyecto.

Una vez resuelto el story board, se prestará particular atención al sonido, adentrando la investigación en los recursos utilizados en la actualidad, incorporando aquellos que permitan la aplicación de contenidos verbales y no verbales dentro de la estructura audiovisual programada.

El siguiente paso supone la edición animada del story board con la incorporación de sonido: animatic. Aquí se obtendrá una aproximación muy cercana al resultado final del proyecto audiovisual. Permitiendo ver y evaluar diferentes aspectos entrelazados del relato: trama, tiempo, signos, texto, sonido, imagen, como también la cohesión, correspondencia, e intertextualidad del texto de base. Habiendo recolectado la documentación teórica, realizado el animatic y definida la tecnología de animación, se procederá a la producción del cuerpo del proyecto audiovisual final. De la totalidad del proceso surgirán reflexiones sobre los avances obtenidos y un aporte crítico sobre el diseño de este tipo de material.

Acerca del layout y del animatic se pueden consultar los artículos de Santiago Dutil publicados en los números 4 y 7 de 3 tecno.

Bibliografía

DE PONTI Javier (dir). (2012) *Diseño, identidad y sentido. Objetos y signos de YPF [1920-1940]*, DICERE, La Plata.

DUTIL Santiago (2014) "Layouts para pizas de comunicación audiovisual" en 3 *tecno* año 2 n^o 4, La Plata, DICERE, La Plata.

DUTIL Santiago, DE PONTI Javier (2014) sobre el animatic. Crónica de proyectos visualizados en 3 *tecno* año 2 n^o 7, La Plata.

En el marco del proyecto de adscripción a Tecnología CV 3 y de la investigación FBA.UNLP 11/B293. Dir. Javier De Ponti.