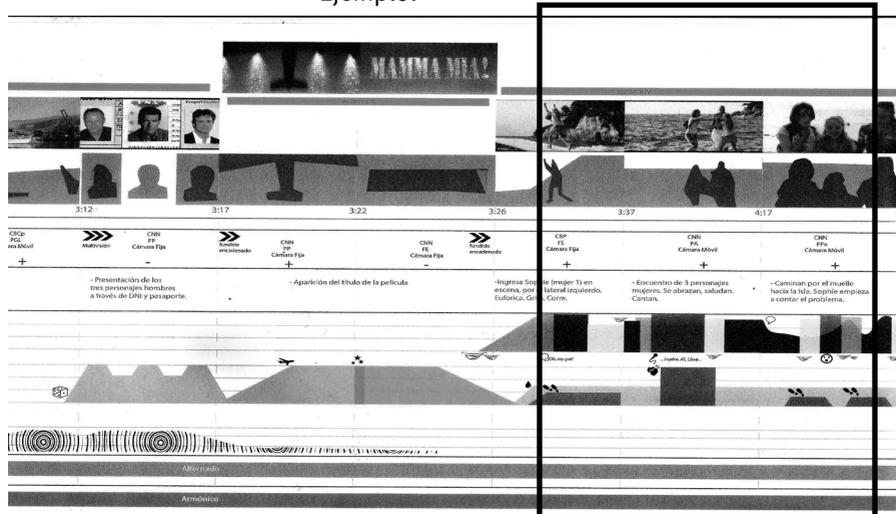


Análisis

Al volcar los datos, habrá zonas de la partitura en las que se acumulará más información que en otras, hay que prestarles atención, ya que serán zonas de importancia significativa para el relato: se trata de nudos de sentido que hay que desatar.

Ejemplo:



En la sección de partitura que se muestra arriba hay un nudo (recuadrado) que concentra la masa de imágenes en sincronía con música, ruidos y diálogo: la acción es el encuentro entre tres protagonistas de la película. Es evidente que el director acumuló recursos técnicos para brindar carga dramática a la acción, la cámara se acerca a los personajes al tiempo que estos se mueven, la cámara los sigue, gritan, se abrazan y saludan. Al mismo tiempo que cantan está el sonido del mar, los pasos, sus risas, hay también sutiles elipsis. El clima de algarabía está dado por la suma de todos esos recursos, dando a su vez pie para introducir uno de los problemas centrales del filme.-

DICERE

<http://dicereblog.wordpress.com>
fb. dicere editorial

UNLP. FBA. DCV /cátedra tecnología cv 3

Diag. 78 n° 680
(B1900CKB)
La Plata. Pcia Buenos Aires
(54-0221-4237548)
www.3tecno.blogspot.com.ar

.GIF

Sumario

159 ¿Del todo novedoso?

Historia reciente y comunicaciones

Alejandra Gaudio
Javier De Ponti

160 GIF, un ciclo

Javier De Ponti

163 Análisis tecnológico con Partitura Blarduni

Adrián Di Pietro

Coloquio CIDOC

¿Del todo novedoso?

Historia reciente y comunicaciones

Alejandra Gaudio, Javier De Ponti

Coloquio CIDOC. Centro de Investigación y Documentación, Facultad de Comunicación y Humanidades de la Universidad Finis Terrae, Santiago de Chile, Chile, 1 y 2 de Junio de 2017. Presentación de avances de investigación -autores Javier De Ponti, Alejandra Gaudio y Laura Fuertes-. Proyecto 11/B 324. “Diseño, cultura material y semiótica. Sistemas de objetos en la red de YPF [1922-1992]”. FBA. UNLP Ministerio de Educación de la Nación.

El CIDOC es un centro de investigación y documentación que se orienta hacia la investigación multidisciplinar sobre diferentes áreas de desarrollo, entre las que se cuentan: medios masivos, cultura, comunicación, literatura, teatro, imagen, patrimonio, historia social, historia política, historia económica. La convocatoria al coloquio tuvo como propósito discutir sobre las comunicaciones actuales poniendo en relieve las relaciones entre el pasado reciente, el presente mediático y los enfoques de investigación a futuro. A su vez, el carácter “novedoso” atribuido a las “comunicaciones”, término ad-hoc enunciado en plural, se dirigió a pensar alrededor de un amplio espectro de objetos y procesos, cuyo estudio atravesara los fenómenos culturales, las técnicas de marketing, las tecnologías y los discursos sociales, entre otros. Para el evento se seleccionaron especialmente nueve presentaciones que atravesaron esos ejes de investigación desde diferentes temáticas: las comunicaciones durante la Unidad Popular; los medios de prensa, las secciones sociales y la segmentación de clases; los atributos de producto y su proyección en de las diferentes capas sociales; la aplicación WhatsApp como medidor social; las lógicas multimodales en

la comunicación contemporánea; la construcción de imaginarios sobre el objeto tecnológico –presentado por nuestro equipo-; la narrativa televisiva y la memoria del pasado reciente; los recursos técnicos utilizados en ficciones televisivas sobre historia reciente; y la relación entre avances tecnológicos y discursos periodísticos.

La apertura del encuentro fue un diálogo entre los investigadores William Porah Campos y Patricio Bernedo acerca de la interdisciplinariedad y la historia de las comunicaciones, cuyas reflexiones analíticas se instalaron como referentes en las discusiones y rondas de preguntas luego de las presentaciones. Aportó así un marco teórico para el intercambio: la mecánica del coloquio fue que cada tres comunicaciones se abrieran rondas de preguntas y debates que sumaron tanto ideas como propuestas para las diferentes investigaciones en curso.-

Animación

GIF, un ciclo

Javier De Ponti

El ciclo de animación es uno de los recursos más utilizados en la pantalla de internet, lugar común en piezas promocionales, marketing digital, banners (pancarta de publicidad) y en algunos programas y aplicaciones. En animación tradicional un ciclo es todo movimiento que parte desde un punto y vuelve a su punto de origen. Esta técnica en inglés se denomina loop, término que equivale a dar una vuelta, un nudo de un lazo, un circuito cerrado.

Uno de los problemas a resolver en los tiempos iniciales de desarrollo-expansión de internet, durante la década del '80, fue hallar un formato liviano que permitiera reemplazar los formatos blanco y negro

Autodesk, una empresa de desarrollo de software conformada por ingenieros especializados que desarrolla productos para arquitectura, diseño industrial, medios y entretenimiento, incorporó en 2004 al equipo de Unreal Pictures.

existentes para descargar archivos en color, tanto de imágenes gráficas como de ciclos de animación. La empresa proveedora Compuserve resolvió el tema: Steve White, creó un formato bajo un algoritmo de compresión de imagen para 256 colores al que denominó Graphic Interchange Format, GIF. En un primer momento el formato se presentó patentado como parte del navegador Netscape, limitando así su utilización a una sola marca.

En 1996 Compuserve presentó, en formato GIF, la animación en 3D llamada Dancing Baby, dando la posibilidad de que los usuarios generaran sus propios clips sobre la secuencia.. El bebé danzaría era un proyecto experimental llevado a cabo por un estudio de la ciudad de San Francisco, Unreal Pictures/Kinetic. El trabajo, realizado en 3D Studio Max con un complemento llamado Character Studio, exponía las posibilidades que ofrecía una animación de ese tipo: el movimiento del personaje se había generado luego de un minucioso estudio cinético y se había resuelto mediante técnicas de interpolación de fotogramas sin ningún tipo de capturas de video. Para la empresa de Internet esta secuencia no solo representaba los avances en técnicas digitales sino también un modo de divulgar el formato liviano que la identificaba. El GIF animado se transformó en uno de los ciclos más difundidos de los años '90. Dos años después del furor del Dancing Baby, la compañía AOL adquirió Compuserve y liberó los derechos de uso del GIF para el público masivo. El resultado fue la popularización de este formato cuya cualidad más importante es su agilidad para la reproducción automática una vez cargado, ya que implica un peso de archivo mucho menor que una configuración similar en video. Por eso con el paso del tiempo el GIF se fue adaptando perfectamente a las redes sociales, siendo ya muy común en Facebook y Twitter, se incorporó el año pasado a



Instagram, Skype y este año a la aplicación WhatsApp, con buscador incluido.

Hacer un GIF

Los GIF se pueden hacer con fotografías, gráficos o filmaciones. Existen varios programas para hacerlos, algunos son específicos. El Photoshop lo resuelve con un procedimiento bastante simple:

- › generar un nuevo archivo de tamaño 300 x 300 pixel (si se buscan esas dimensiones) y 72 DPI de resolución;
- › colocar las imágenes previamente normalizadas en formato y peso. Tal como trabaja el Photoshop, cada imagen se colocará en una capa diferente, conviene nombrar cada capa;
- › si se prefiere combinar capas para que estén en el mismo fotograma: clicar el ojo a la izquierda de la capa:
[en Windows] Shift+Ctrl+Alt+E o bien
[en Mac] Shift+Comand+Option+E.
- › [en versiones recientes] Elegir del menú *Ventana/ Espacio de trabajo/ Movimiento*. Al pie aparecerá *Línea de tiempo Animación (cuadros)*; [en versiones más actualizadas] directamente elegir *Ventana/ Línea de tiempo*;
- › en el menú a la derecha de esa ventana seleccionar *Crear cuadros a partir de capas*. O bien *Crear animación de cuadros*.

La secuencia del bebé bailando es uno de los GIF más conocidos de la animación 3D.

- › en el mismo menú seleccionar *Convertir animación en cuadros*. Se verá así una secuencia con las imágenes correspondientes a cada capa.
- › elegir el tiempo por cada imagen cliqueando la opción que hay debajo de cada una de ellas, es decir por cada cuadro de la secuencia.
- › en *Archivo* elegir *Guardar para web y dispositivos*. Aparecerán las opciones de calidad, ajuste, repetición (etc.);
- › si las imágenes tienen colores modulados o degradados entre las opciones elegir GIF interpolado, si es con colores plenos no interpolar.
- › una vez seleccionadas las opciones, Guardar.

Referencias

MC NAMARA Paul, (1997) “Baby talk: this twisting tot is all the raghe on the net” en Network world vol. 14 nº 24 June 16, IDG Networkd wordl Inc, USA.
 AA.VV. (1998) “Dancing baby chas-chas from the Internet to the networks en CNN Interactive <http://edition.cnn.com/TECH/9801/19/dancing.baby/index.html> consulta junio 2017.
 AA.VV. (2017) “El formato de imágenes animadas GIF cumplió 30 años” en La Nación 18 de Junio de 2017.

Audiovisual
Análisis tecnológico con Partitura Blarduni
 Adrián Di Pietro

Análisis tecnológico con Partitura Blarduni. Film Mamma Mía (Philida Loyd,) 00 hasta 11:07. Ejercicio correspondiente al Problema 8 Parcial 1 de la cursada 2017.
 Análisis: **Lautaro Melián y Juan Cruz Muscolo.**

Los teóricos Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, Kurt Koffka y Kurt Lewin desarrollaron en las dos primeras del siglo XX una teoría fundamentada en la observación y la experiencia basada en el carácter no sumativo de lo dado, dando lugar a una corriente de la psicología moderna: la psicología de la Gestalt.

Tareas a realizar: nomenclar planos, indicar secuencias, indicar técnicas de montaje, indicar técnicas de animación, identificar composición por montaje, indicar los componentes de sonido siguiendo a Michel Chion, analizar los códigos audiovisuales existentes, identificar paisajes sonoros, identificar fenómenos de diegesis-no diegesis, indicar golpes de sonido, señalar puntuaciones de sonido, fenómenos de síncresis.

Organización de la Partitura

Conviene organizar el orden de las capas de un modo que favorezca el volcado de datos y su visualización, consignando la mayor cantidad de elementos técnicos a analizar.

Ejemplo:

Montaje
 Técnicas
 Puntuación

Sincronías
 Síncresis
 Golpes

Secuencias
 [dos capas]

Masa visual
 Peso visual

Nomenclatura

Descripción
 [acción]

Sonido
 [diálogo]
 [música]
 [ruido]

Diegésis
 Montaje
 Composición
 por montaje

