

3 tecno

Boletín periódico
Año 9 n° 40
Abril 2022
ISSN 2344-987X

Editores Javier De Ponti
Adrián Di Pietro

Comité Editorial Fabián Casarico
Valeria Miccio
Néstor Velázquez

profesión, impulsa un tipo de respeto a largo plazo que es superior del trabajo hecho para obtener una ganancia o un beneficio personal.

Según el documento, tomar en cuenta el impacto del trabajo en los demás, ver a las audiencias, tiene mucho que ver con el profesionalismo, ya que compromete de forma directa las capacidades personales para prestar servicios de alto nivel. Estos valores, se señala, deben formar parte de la discusión desde desde la formación inicial, cuando se dictan las definiciones básicas de la profesión. En este sentido el documento procura el cultivo temprano de un enfoque y una mentalidad desde una perspectiva de estudio y compromiso.

La búsqueda del mejor nivel posible en la conducta profesional esta vinculada con valores como la honestidad, la integridad y la transparencia. Se remite a prácticas éticas en la relación con los comitentes. Asimismo, la consciencia respecto de los efectos de la actuación individual y colectiva de los diseñadores en el medioambiente, en el uso de recursos y materiales, hace a la construcción una reputación sobre los valores del diseño en sí mismo, en defensa de una influencia positiva en los niveles de percepción de las audiencias. El documento completo merece ser consultado y se puede descargar en formato PDF directamente desde el sitio de ICOGRADA.



<http://dicereblog.wordpress.com>

UNLFP, FDA, DCV/**cátedra tecnología cvs**
Diag. 78 n° 680
(B1900CKB)
La Plata, Pcia Buenos Aires
(54-0221-4237548)
www.3tecno.blogspot.com.ar

Referencia

AA.VV. (2022) *Código de conducta profesional para diseñadores* en <https://www.theicod.org/en/resources/news-archive/icod-code-translated-spanish>. consulta febrero de 2022.

Boletín periódico
Año 9 n° 40
Abril 2022
ISSN 2344-987X



Sumario

297 Audiovisual

Layout y storyboard

Adrián Di Pietro

Javier De Ponti

Audiovisual

Guion, escalas, layout y storyboard

Adrián Di Pietro, Javier De Ponti

Guion

Un guion para una pieza de diseño audiovisual es un texto generalmente breve que contiene, con estructura de introducción, nudo y desenlace, los temas principales y secundarios a tratar y puede tener indicaciones técnicas sobre imágenes y sonidos, pero no es imprescindible que se planteen cuestiones de diseño, ya que eso se resolverá en las etapas subsiguientes.

El guion se debe estructurar por secuencias, cada secuencia es una sección temática del audiovisual. Al tratarse de una pieza de comunicación visual es muy importantes que en el guion deje traslucir los objetivos de cada secuencia, cuál es la información que debe transmitir, cuáles son los ejes principales del mensaje y cuáles los secundarios.

Ejemplo:

TINTAM

Conoce a Fabián, Fabián tiene una linda casa de vacaciones en Mar del Plata donde le encanta ir con sus amigos y familia. El problema es: cuando Fabián no está en Mar del Plata, la casa sigue generando gastos de impuestos, servicios y mantenimiento.

Ahí es cuando Fabián se pregunta: ¿Cómo podría disfrutar de la casa cuando quiera y sacarle rédito cuando no la use?

Ahí es cuando Fabián conoce TinTam.

TinTam es una empresa con sede en los principales destinos turísticos en Argentina, que ayuda a gente como Fabián a convertir los días que no utiliza su casa de vacaciones o de fin de semana en dinero. ¿Cómo funciona? Es simple: Fabián debe marcar los días que su casa está disponible y subir fotos de ella en la web de TinTam, y eso es todo. TinTam se encargará del resto, promocionarla, evaluar a los candidatos, preparar la

casa antes y después de los visitantes, además de encargarse del mantenimiento regular de la casa. Y así TinTam mueve la casa de Fabián de las pérdidas a las ganancias. Generándole ningún gasto adicional.

Ahora Fabián puede descansar tranquilo sabiendo que su casa está siendo mantenida y generando dinero. Para conocer más sobre este sistema visitenos en TinTam.com.ar

Acciones y descripciones

La escala de acciones y descripciones sirve para pasar del guion al diseño de la información. Es una escala porque es una sucesión de contenidos, un listado que desglosa el guion, es decir que separa las partes que lo componen para imaginar cómo se visualizaría cada parte y hacer la descripción. Para hacer ese desglose hay que identificar cada acción, hay que separar cada cosa que pasa, cada suceso, incluidas las placas de división dentro del audiovisual.

Cada acción se identifica por el verbo: si en el guion leemos que Juan llega a su casa, prende la luces y saluda a su perro tenemos tres acciones, llegar, prender, saludar. Cada una de esas acciones tiene millones de formas de ser presentadas, puestas en pantalla, por eso cada acción merece una descripción.

Cuanto más detallada sea la descripción, más avanzará el proyecto. Porque, siguiendo con el ejemplo ¿cómo es Juan? ¿cómo es su perro? ¿cómo es su casa? ¿qué tipo de llave de luz tiene? ¿cómo es la luz que se prende? Y fundamentalmente ¿cómo se ven esas acciones en pantalla? ¿son planos cerrados o abiertos? ¿son cámaras angulosas o a nivel? ¿qué sonidos hay? ¿es solo imagen o hay textos que sobrepresen en la escena?

Todo eso es lo que se describe, como un listado, por cada acción. Después, a medida que avanza el proyecto, se podrán ir destacando algunas descrip-

3 tecno

ciones y descartando otras, pero en esta instancia es importante completar todo lo que se viene a la mente, todas las ideas que pueden servir a la propuesta.

Entonces para resolver una escala contamos con un guion. Siempre el guion hay que leerlo varias veces para conocer bien el contenido. El nuevo material que vamos a producir tiene que estar en código con el mensaje que se debe comunicar. Que esté en código significa que se rige por los mismos criterios de diseño, no es una copia, sino que se diseña bajo pautas comunes.

Hay que estudiar el material, leer varias veces el guion y luego empezar a dividir en acciones, listándolas en la planilla del ejercicio. Por cada acción se corresponde una descripción novedosa y detallada. Así veremos cómo, trabajando un par de horas, podemos pasar de un texto escrito a una idea visual general del proyecto.

Ejemplo:

Fabián	35 años, pelo castaño barba de unos pocos días, padre de familia, jeans remera, camisa abierta a cuadros, zapatillas, generalmente sonriente.
casa de vacaciones	Chalecito estilo clásico marplatense con piedra y madera en el frente, galería y jardincito adelante, bien mantenido en una calle arbolada de Punta Mogotes.
la casa sigue generando gastos de impuestos, servicios...	imagen de la casa + acumulación de papeles, signos pesos, albañiles, goteras.



Títulos de crédito de la reconocida serie *Cowboy bebop*. (Kuga, 1998).

Cada cuadro es un layout, un fotograma clave de la secuencia.

Layouts y storyboard

Dicho de manera muy simple, un storyboard es un conjunto de viñetas, como de historieta, en la que se representan los cuadros a filmar de una película. Allí se bosqueja cada plano de cada escena. En una producción fílmica, el storyboard se hace con la puesta en cámara y el guion técnico. El guion técnico es más que nada la transcripción plano por plano con nomenclatura y descripciones mientras el storyboard es la representación gráfica de los planos, los encuadres, los movimientos de cámara. Pero en lo específico del diseño audiovisual el storyboard se puede definir de otra manera.

Cuando no se trata de una película documental o de ficción, sino de una pieza de diseño, como puede ser los títulos de crédito o un motion graphics, cada subunidad del guion, cada contenido, cada acción es un contenido que se debe visualizar. Hay niveles de jerarquías, textos, imágenes y sonidos. Entonces cada grupo de temas de conceptos es, potencialmente, una hoja de estilos. Una primera versión del storyboard se puede tener secuenciando las hojas de estilo, y luego, entre todos los layouts juntos, ordenados y secuenciados, se formará un storyboard más completo.

En las hojas de estilo se plantean los conceptos principales del audiovisual, son los cuatro o cinco diseños sobre los que se conceptualiza el contenido, y de allí se derivan los layout. En tal caso, un storyboard se define como el diseño de la secuencia audiovisual, ya que el proceso de realización de títulos o motion graphics es progresivo, se pasa, por ejemplo, de la escala de acciones y descripciones a las hojas de modelos, de estos a los estilos y a su vez al diseño de los layouts..

Estos son procedimientos específicos del proyecto de diseño, surgen de una forma de trabajo que es propia del proyecto, porque intervienen la conceptualización, las formas de visualización, la esquemática, el diseño de información. Si bien no es la única, esta forma tiene más que ver con los diseñadores que con los cineastas, los realizadores de televisión o medios interactivos.-

Referencia

DE PONTI, J. DI PIETRO, A. (2021) *Clases online sobre proyecto audiovisual* en <http://3tecno.blogspot.com/> consulta febrero 2022.

Diseño

Código de conducta para diseñadores

ICOGRADA. International Council of Design. Asociación de diseñadores creada a comienzos de la década del '60, es hoy una de las mayores asociaciones a nivel global.

El consejo Internacional de Diseño, dependiente de ICOGRADA ha publicado una versión en castellano del código de conducta para diseñadores, un documento reciente que apunta a mejorar el desempeño profesional en función de las prácticas frente a la sociedad.

La versión en español del documento estuvo a cargo de la Red Academia del Diseño, RAD, una asociación colombiana que nuclea profesionales, estudiantes, administrativos y docentes.

El documento hace foco en el desempeño de los profesionales con la expectativa de que sus contenidos sean incorporados a los programas de educación de diseño, trabajándose sobre las responsabilidades y obligaciones desde las etapas básicas de formación. Así se propone un trabajo conjunto para que las diferentes agencias -educativas, organizativas, asociativas, privadas- realicen un esfuerzo para optimizar los valores de la práctica profesional.

El compromiso con el trabajo, la búsqueda de las mejores soluciones, la calidad más que el beneficio económico son algunas de las cuestiones que plantea el documento, que se realiza preguntas básicas respecto de estos estándares. La reflexión tiene un sentido expreso: la simple misión de hacer las cosas bien debería ser asumida como una de las responsabilidades elementales del diseñador frente a la sociedad. El documento señala que el mero hecho de hacer algo correctamente genera confianza en la