



var coincidencias y diferencias, confrontar con secuencias similares resueltas en otro tiempo tecnológico, distinguir los estilos tecnológicos entre las diferentes propuestas, cotejar con secuencias realizadas por el mismo estudio-diseñador, identificar la influencia de técnicas y recursos utilizados, otros.

Toda lectura es solitaria. Se puede leer de a varios, en voz alta, se pueden formar grupos de lectura, lo cual puede ayudar muchísimo a comprender los textos. Pero la transformación de la información en conocimiento no es transferible. Demanda tiempos personales. Todos procesamos de manera diferente la información, por eso nos requiere distintos tiempos de aprendizaje. Con éstos textos, con éstos análisis, cada cual puede empezar a desatar el nudo de la dificultad. La investigación proyectual significa poblar la mente de imágenes y proyectos para entender mejor los desafíos futuros. Hay que leer, leer estudiando, es un esfuerzo que ayuda a pensar. Y puede dar grandes satisfacciones.-

### Bibliografía

AA.VV. (2013-2023) *3 tecno*. Dicere: La Plata.

GAY, A. (2010) *La tecnología como disciplina formativa*. Tec: Córdoba.

EANDI, H. y De Ponti, J. (2001). *Apuntes para una teoría*. Encuadre. Tecnología CV 3: La Plata.

EANDI, H. y De Ponti, J. (2004). "Diseño de títulos de crédito" en *Serie pedagógica 4/5*. Secretaría de Extensión Universitaria Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación FaHCE: La Plata.

\*\*\*



<http://dicereblog.wordpress.com>

UNLFP, FDA, DCV/**cátedra tecnología cv3**  
Diag. 78 n° 680  
(B1900CKB)  
La Plata. Pcia Buenos Aires  
(54-0221-4237548)  
[www.3tecnoblogspot.com.ar](http://www.3tecnoblogspot.com.ar)

Boletín periódico  
Año 10 nº 45  
Febrero 2023  
ISSN 2344-987X

THE TRAGEDY OF  
**MACBETH**  
*by*  
*William Shakespeare*

## Sumario

337 Tecnología

### **Lectura de los textos y los objetos.**

### **Descifrar las secuencias audiovisuales**

Javier De Ponti

Adrián Di Pietro

Tecnología

### **Lectura de los textos y los objetos.**

### **Descifrar las secuencias audiovisuales**

Javier De Ponti, Adrián Di Pietro

**Clases a distancia.** Este artículo es la segunda parte del texto “Lectura de los textos y los objetos” publicado en el número 39 de *3 tecno*. El escrito se compone de fragmentos de la desgrabación de las clases a distancia durante la cuarentena del ciclo lectivo 2021 más reflexiones posteriores.

Para estudiar las definiciones sobre tecnología y las diferentes posturas frente al objeto tecnológico, se debe revisar el material, saber qué contenidos allí se desarrollan y quiénes son los autores que los trabajan. Una vez chequeados los contenidos, cada quien podrá elegir, para empezar a leer, aquellos textos que le resulten más amables para sumergirse en el tema. Todos los textos están porque son importantes. Allí se pueden buscar las definiciones principales, los conceptos más importantes, complejizar el tema.

Hay textos que tratan temas similares desde distintos puntos de vista. Están ahí para que cada cual pueda armar su argumentación, componer para sí una visión sobre la tecnología. Es que son textos para ir pensando sobre el proyecto de diseño, sobre el rol de la tecnología en el proyecto, sobre el surgimiento del diseño como disciplina útil para la vida en sociedad. Por eso no hay una biblia, un dogma que seguir: hay una dificultad por resolver. Esa dificultad se llama tecnología de diseño. Hay que resolver qué es la tecnología del diseño.

Luego surgen las preguntas. Cada cual se interpela en función de lo que comprende del texto, sobre la utilidad de lo que se lee, sobre cómo se construye el conocimiento sobre un tema en particular. ¿Para qué sirve?. El proceso de estudio no siempre es

placentero. Hay que concentrar la atención, generar un ambiente, analizar cada frase, subrayar, buscar criteriosamente, suspender las distracciones, comparar. No es algo que viene dado con naturalidad. Hay que asumir la dificultad, así se aprende a estudiar, se aprende a leer, en definitiva, a pensar. Luego surgen las evaluaciones, que se desarrollan en diferentes instancias. Cada evaluación supone un tiempo previo de lectura, de investigación. Por eso se anuncia mucho tiempo antes, para dar tiempo al estudio. Un test es una prueba de confrontación. Sirve para medir el conocimiento sobre un tema, en este caso sobre la tecnología, sobre los textos y los autores que estudian la tecnología. Un test escrito generalmente consiste en preguntas que se pueden responder brevemente.

Para resolver un test de lectura de textos conviene estudiar los escritos originales, pues los resúmenes de otros pueden ofrecer versiones distorsionadas del autor. A veces informan sobre un contenido a la vez que desvían el conocimiento. En todo caso, conviene que cada quien escriba su propio resumen, y si es en letra manuscrita, mejor. Escribir en manuscrito es un proceso cognitivo, como borrar un dibujo y esquematizar. En tiempos en que los medios de prensa y la comunicación copian y pegan contenidos, el diseñador debe conocer las fuentes. En tiempos en que nos conectamos por pantallas y teclados, el diseñador debe sentir el desplazamiento del lápiz en el papel.

Un test de lectura del objeto audiovisual es un trabajo de investigación. Para resolverlo hay que mirar una y otra vez el objeto audiovisual, pausar, rebobinar, repetir y volver a pausar. Una forma de resolver el test de lectura del objeto audiovisual puede consistir en volcar los datos obtenidos sobre una Partitura Blarduni. Otra forma es responder a una serie de preguntas que son tributarias de la

Sobre analizar secuencias ver 3 *tecno* nº 26, 28, 30. 43 y el texto de Eandi-De Ponti “Diseño de títulos de crédito” en *Serie Pedagógica*.

## 3 tecno

Sobre Partitura Blarduni  
consultar *3 tecno* nº 2, 6, 24.

Sobre storyline  
consultar *3 tecno* nº 16.

lectura del objeto que propone Aquiles Gay. La partitura es un método de transcripción y visualización de datos, mientras que las preguntas se resuelven a modo de fichaje, con respuestas breves y datos tecnológicos precisos. En cualquiera de los dos casos, quien investiga necesita tiempo, pues debe ser riguroso y original para detectar los datos que releva. Como toda lectura, lleva trabajo. Un buen modo de empezar la lectura del objeto audiovisual es redactando un **storyline**. Dos o tres oraciones que cuenten lo que narra la secuencia. Si está claro el storyline, el investigador podrá seleccionar los fotogramas clave, proponer un mosaico con los fotogramas que se aprecie como un storyboard. Luego ir respondiendo las preguntas.

### › **Análisis morfológico** ¿qué formas tiene?.

Hay que mirar cómo son las imágenes y los textos, las figuras y los fondos, los contornos y las áreas. Hay que describir brevemente cuáles son las dominantes a lo largo de la secuencia ¿Qué formas en textos e imágenes predominan en pantalla? ¿cuáles son las que se presentan en segundo lugar? ¿cuáles las que aparecen poco pero subrayan?.

Analizar morfologías tales como duras/blandas, rectas/curvas, continuas/discontinuas, orgánicas/geométricas, abiertas/cerradas, simples/complejas, orgánicas/inorgánicas, planas/volumétricas, figurativas/abstractas, otras.

### › **Análisis funcional** ¿qué función narrativa-comunicacional cumple?.

Hay que pensar en la intención que ha puesto el diseñador, en aquello que quiso contar. Una secuencia de títulos de crédito debe dar información sobre los que trabajaron en el film, un motion

graphics puede transferir una acción o publicitar un producto. Pero más allá de ello, el diseñador le asigna una función específica según cada proyecto. ¿la función es introducir contenidos del film? ¿Es generar un clima? ¿en qué consiste ese clima? ¿es anticipar referentes de la película? ¿se limita a presentar datos? ¿de qué manera? ¿desarrolla en profundidad un conflicto? ¿sugiere por dónde va a transitar el relato? ¿en qué momento del film aparecen los títulos?.

Analizar funciones como orientar el clima dramático, contextualizar tiempo-espacio, generar impacto inicial, presentar elementos de la trama, delimitar el género [drama, comedia, suspenso, otros], introducir el *leit motiv* sonoro, resumir el conflicto, generar intriga-interés, identificar personajes, otros.

- › **Análisis estructural** ¿cuáles son sus elementos y cómo se relacionan? (audio y visual)  
Hay que mirar todos los componentes visuales y sonoros. Conviene empezar por hacer un listado, a modo de escala de acciones y descripciones. Hay que describir brevemente aspectos del encuadre, del montaje, de la banda sonora ensamblados entre sí. Constantes y rupturas. ¿cómo aparecen los textos? Cómo se suceden las imágenes? ¿cuáles son los carriles de la información?.

Analizar elementos tales como composición por tercios, composición por montaje, relación figura-fondo, estructuras gráficas, contrastes lumínicos, diagramación y marginados de texto, dirección plástica, llave de luz, jerarquías, cinética, entradas y salidas de cuadro, simetrías diacrónicas, dirección de lectura, dominantes y acentos, contraste, otros.

Sobre encuadre  
consultar *3 tecno* nº 5, 27, 30,  
35 y Eandi-De Ponti (2001)  
*Encuadre*.

› **Análisis técnico constructivo** ¿cómo está hecho? (audio y visual)

Hay que detenerse en el aspecto más técnico para describir cómo se produjo la secuencia.

Son aspectos técnicos que se consideraron para concretar la pieza audiovisual, tienen que ver con el marco tecnológico. ¿es analógico o digital? ¿cuáles son las técnicas de montaje que dominan? ¿Y las de animación? ¿hay truca? ¿qué técnicas de sonido se aplicaron? ¿primero el sonido o la imagen? ¿cuál es el formato de proyección?.

Analizar montaje para el manejo del espacio, del tiempo y del movimiento, signos de puntuación, técnicas de animación, sincronías-diacronías, cinética, profundidad de campo, esquemas básicos de iluminación, tamaños de plano y posiciones de cámara, formato, sonido diegético-no diegético, forma de producción analógica-digital, puntuación sonora, elementos de música, diálogo-ruídos, otros.

› **Análisis comparativo** ¿qué lo identifica y diferencia de otro producto similar?

Cada pieza audiovisual tiene un código comunicacional. Desde el género hasta la forma de consumo se identifica con expectativas de uso y/o de consumo. A la vez, se debe diferenciar de esos grupos por algún rasgo en particular. El análisis comparativo atraviesa los análisis morfológico, estructural y técnico constructivo para aportar algo nuevo ¿en que coincide esta propuesta con otras similares? ¿en qué se diferencia? ¿qué rasgos sobresalen? ¿a qué se códigos del diseño se remite?.

Se trata de analizar otras piezas similares que hayan sido resueltas en la misma época, obser-



**Rescate de títulos de crédito del film *Macbeth*** (Roman Polanski, 1975). Con formas orgánicas en vestuario y paisaje y tipografías romanas discontinuas de bordes quebrados, la secuencia presenta la acción que desencadena el conflicto. El título principal se ubica en el tercio horizontal superior, sobre la línea de horizonte. Aparece por una esfumatura que a la vez es una creciente niebla que surge a medida que se alejan las brujas en la primera escena, en una toma de gran profundidad de campo. Toda la secuencia tipográfica se basa en fundidos, las jerarquías dadas por tamaño y diagramación por bloques de texto. La secuencia no solo recrea la titulación de filmes clásicos de Hollywood, sino que la resignifica, ya que a lo largo de los títulos sucede, por montaje sonoro, diegético, una gran batalla.