

Prueba escrita: diseño de videos

Por Natalí Folonier

Mi reflexión sobre cómo se relaciona el diseño con la creación de cine y video.

Me encontré en la situación de resolver un examen parcial¹ —en la materia de Comunicación del Diseño Audiovisual III del Instituto al cual asisto donde curso la carrera de Diseño Gráfico— en el cuál se solicitaba por escrito una opinión personal acerca del diseño y su relación con la creación de videos. Esta materia trata justamente sobre la creación de videos relacionados con temas específicos y generales, como ser portfolios personales, o de temáticas como «la calma», «el diseño en Paraná», o «¿Qué es el diseño?». En este marco, tomé la lápizera y redacté lo siguiente:

El diseño en un concepto amplio y del punto de vista del que lo veamos, trata acerca de la percepción, aquella palabra en la cual, encontramos una de las cosas más valiosas del ser humano: los Sentidos. Los Sentidos nos transmiten estímulos y nuestro cerebro descifra esos códigos.

Lo más increíble de nosotros es ese acto de lucidez en el que, concientemente, sentimos la realidad de nuestro alrededor, vemos y miramos, tocamos y sentimos, oímos y escuchamos, degustamos y saboreamos, olemos y disfrutamos. Nuestros sentidos nos hacen conocer el exterior y sobre todo dar cuenta de esa realidad. Así desde la percepción, primero recibimos los estímulos, luego el descifrarlos, y eso nos lleva a la inevitable apreciación de las cosas.

Alguien dijo alguna vez, «el diseño está en todos lados». Desde mi humilde opinión, el diseño está en lo que hacemos con un orden lógico, racional, intuitivamente valedero de lo que conocemos. Y aunque creamos que en una pieza terminada (un producto diseñado) estamos viendo algo en particular, en realidad lo que vemos es una planificación mental tan efímera como cierta. A veces se nos hace imposible explicarlo porque es casi sistemático, automático; sin embargo cuando conocemos leyes, proporciones, ejes, teorías, la vamos perfeccionando.

El diseño, entonces, no lo ven los demás. Lo perciben porque les agrada lo que sus ojos observan, les puede provocar una sonrisa, o una carcajada (en un spot publicitario humorístico), o emocionar (una propaganda acerca de cuidar la vida), o puede hacer que el público se sienta útil (con el diseño de un uniforme, con un pase), o sentirse seguros (en el buen diseño de un casco para motos, o un cinturón de seguridad).

Y cuando logramos que los sentidos, los estímulos, se activen en los demás, es ahí cuando diseñamos bien. En cambio, cuando no producimos nada en los demás, no hemos logrado un buen proceso, ya que allí radica la solución

o, en la mayoría de las veces, también el problema a resolver. Esto mismo se puede trasladar a la realización visual y sonora de una secuencia de imágenes y videos. ¿De qué serviría todo un conjunto de preparaciones y decisiones, si no provoca nada en nadie? El significado carece de sentido y no hay conclusión para quién no entiende.

Así como un libro tiene tapa y página final, así como los caminos recorridos siempre vuelven a empezar, el ciclo de un relato, de un cuento, de una historia, también sostiene estos parámetros para su creación, reproducción y por supuesto no sería nada sin un cierre, abierto o no, pero un fin.

De la misma manera un video generado con la percepción del diseño también tiene estos factores en su mochila, cargada de opciones para usar, de variables para elegir, pero no puede dejar olvidados tres elementos vitales para su realización: el tiempo, el lugar, y la acción. Las variantes pueden ser casi infinitas, la elección de las tomas, de las escenas, de las secuencias, de los guiones técnicos y literarios, que darán peso o liviandad a la mochila, pero que sin dudas serán condimentos indispensables. Aún un niño con 100% de ingenuidad cuenta un relato con un inicio, un problema y una resolución o si no la tiene la inventa o la pide, porque la necesita.

El modo en que un director determina que se perciba una historia es altamente rico en cuestión intelectual (hablando en términos de películas de género). Es necesario que él haya percibido las cosas con mayor detenimiento, porque si el público tiene miedo en una película de terror o se ríe en una comedia, es porque quién realizó esa película no sólo sabía lo que hacía sino que también sabía lo que el público esperaba ver. Y ese estímulo es mucho más fuerte.

La imagen cinematográfica y el diseño se relacionan en esa idea de pensar en el otro, de ponerse en el lugar de quien se sienta en la butaca de cine, y provocar algo en él, despertar su percepción e interés. De la misma forma que se guía al lector en un afiche con las jerarquías, se impresiona al espectador con una historia, con un tema, un argumento, un guión preciso que estimula a seguir mirando, a comprometerse, a cuestionarse y cuestionarle al protagonista por qué no hizo tal o cual cosa. En ese enfoque tan preciso está nuestra sensación de que se nos escapa la realidad: «es simplemente una película» y en las películas pasan cosas. Esas cosas que pasan, están pensadas precisamente y llenas de atributos que enriquecen muchísimo el relato.

El tiempo, el lugar y la acción, son premeditados en este mundo de la sucesión de hechos y acontecimientos. El tiempo es algo de lo que no podemos escapar, debemos ubicarnos y saber dónde estamos, porque de lo contrario, estaríamos obligando al cerebro a concentrarse y coordinar.

El lugar dónde todo sucede también puede ser aquello en donde todo puede pasar, de acuerdo a sus características. Puede ser conocido, porque hay quienes les agrada conocer, o puede ser desconocido, porque hay quienes les encanta descubrir.

Maravillarse en un mundo nuevo y desconocido porque al fin y al cabo todos buscan oportunidades y dejarse llevar. Disfrutar esa sensación de soltar el

hilo y volar envolviéndonos por la historia en la pantalla, provoca otro tipo de percepción aún más profunda y que no tiene que ver con los sentidos —al menos no directamente—. Estoy hablando de los sentimientos.

Así funcionan los géneros, y aquí se ven desarrolladas las acciones, escenas, porque dependiendo de cuáles sean, van generando determinados voltajes en nuestra mente, nos pueden hacer sentir suspenso, felicidad, emoción, terror, aventura. Y la gran pregunta es: ¿cómo hacemos que eso se produzca? La respuesta es bastante simple, en realidad no es ¿cómo hacemos?, sino ¿qué ponemos, que agregamos y que sacamos?

Otra gran frase que una vez escuché es; «una imagen vale más que mil palabras, agrégale sonido, y valdrá más que un millón». Ese es un factor muy importante hoy en día. La música, los sonidos relajantes, apaciguables, demostrarán un escena o un tipo de género y un ritmo agitado casi cardíaco denotará y connotará otra situación. Los colores ambientan las escenas y nos trasladan a situaciones especiales.

Un lugar con almohadones rojos en forma de corazones y cortinas translucidas de luz tenue, puede ser un buen lugar para una película erótica, o bien para la mutilación de alguna trabajadora de la calle, o un buen sitio para esconder niños o niñas de la trata de personas. Pero no sólo la ambientación, el estilo y la música afectan a la historia sino también los diálogos, y los cortes de una toma a otra.

Así, en síntesis, todo el entramado de un video diseñado pasa por saber qué hacer, y pensar muy bien cómo mostrarlo, contemplando todos los factores necesarios y accesorios que ayuden a la claridad. Visualizar el inicio ya sea como punto de partida o como punto final para luego volver a él, un desarrollo y un final; son los tres umbrales de una edición y de un planteo a diseñar, elaborar y proyectar.

No les voy a contar la nota que me saqué en este examen, pero me encantaría si vale la pena seguir con la loca idea de escribir lo que pienso, conocer sus criticas, sean buenas, malas o regulares. Porque, sea la disciplina que sea, así también se aprende.

Publicado el 23/01/2012

-
1. Parcial escrito de la materia Comunicación del Diseño Audiovisual, dictada por el Arq. Javier Ventura en el Instituto Santa Teresita, de la ciudad de Paraná, Entre Ríos. Argentina.

FOROALFA

ISSN 1851-5606
<https://foroalfa.org/articulos/prueba-escrita-diseno-de-videos>

