

# Gáficos en movimiento, animación pura

**Paula Andrea Asís Ferri**

(UNC-UNVM | Argentina)

**María Eugenia Fiorenza Silvano**

(UNVM | Argentina)

## Resumen:

*Gráficos en Movimiento...* piezas animadas que proliferan en nuestro entorno cotidiano, presentes en la tv, en el cine, en internet, en publicidades callejeras e inclusive en nuestros teléfonos.

Así como el lenguaje audiovisual muta con las épocas y la sociedad, los *Gráficos en Movimiento* nacieron para adaptarse a los avances tecnológicos y a la tendencia hibridación de los medios masivos de comunicación.

Por otro lado, esta forma audiovisual, que nace a mediados del siglo XX, todavía lucha por ser reconocida. Como su nombre lo indica, son gráficos en movimiento que se valen de diferentes técnicas de la animación para tener *vida*, sin embargo varios sectores del campo de la animación no los consideran como parte de este universo.

En este trabajo ponemos en consideración esta situación y nos cuestionamos a cerca de las causas que generan esta tendencia negadora por parte de la animación. ¿El contenido o la forma?.

**Palabras Claves:** Gráficos - Movimiento - Visibilización - Animación

## Gráficos en movimiento

Uno de los primeros antecedentes de *Gráficos en Movimiento*, o *Motion Graphics*, en la industria audiovisual fueron los realizados por el reconocido diseñador publicitario Saul Bass, quien diseñó los títulos de aperturas y créditos de destacadas películas de la historia del cine, tales como *The Man with the Golden Arm* (1955) de Otto Preminger; *North by Northwest* (1959); *Vertigo* (1958) en el cual trabajó con John Whitney; y *Psycho* (1960) de Alfred Hitchcock.

En la década de los '80, Saul Bass y Elaine Makatura Bass fueron redescubiertos por James L. Brooks y Martin Scorsese, para quienes realizarán varios trabajos, entre ellos las reconocidas secuencia de títulos de los films *Goodfellas* (1990), *Cape Fear* (1991), *The Age of Innocence* (1993), y *Casino* (1995).

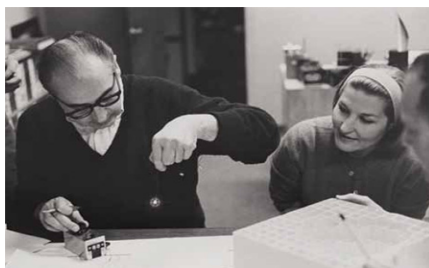


imagen 1:  
Saul y Elaine Bass, 1967

Bass instituye, de esta manera, una nueva forma de tipografía en movimiento que, a partir de ese momento, genera que la gráfica animada sea considerada un elemento narrativo más dentro del film la cual, con los años y la expansión de la tv, inundará las pantallas, especialmente a través de los anuncios comerciales.

El término *Gráfica Animada* se impone en los años '60 cuando John Whitney, el considerado padre de la animación digital, funda su empresa *Motion Graphics Inc.* Por entonces, las nacientes tecnologías digitales planteaban un prometedor escenario para las artes y la comunicación. Las posibilidades creativas y expresivas eran aún mayores y el horizonte parecía infinito. Los soportes digitales se fusionaron progresivamente con los analógicos hasta desplazarlos por completo.

Ahora bien, si los *Gráficos en Movimiento* existe desde el siglo pasado, ¿por qué se sabe tan poco de ella? Inferimos que la sistematización del término y los alcances de su campo han sido difíciles de establecer. La necesidad de etiquetar esta forma de expresión y darle un lugar de pertenencia son las que han generado ciertas incertidumbres ya que no queda claro si pertenecen al campo del Diseño Gráfico o al campo de la Animación.

Podemos aventurar una definición simplista sobre ella y entenderla como "animación que puede combinar diferentes disciplinas como el diseño gráfico, la fotografía, el video y el audio con el fin de comunicar un mensaje." pero con ella no podemos encontrar diferencia alguna con lo que puede entenderse por animación propiamente dicha, o incluso del cine mismo.

Una de las teorías, centrada en su soporte, es que, al igual que internet, esta forma audiovisual creció bajo una *independencia caótica*. La libertad expresiva y creativa propias del siglo XX definieron su nacimiento. Su crecimiento y expansión vino de la mano de las nuevas tecnologías reinantes en la actualidad.

En cada medio o soporte de comunicación están presentes los *Gráficos en Movimiento*. Con la expansión de internet y los nuevos medios digitales, los mismos ya no quedaron relegados al cine y la tv sino que se fueron adaptando y complejizando. Si bien se los ha asociado siempre a la animación digital, en el presente no hay una sola técnica de animación para producirlos. Su adaptabilidad y versatilidad garantizan su presencia en publicidades en las redes sociales, juegos y aplicaciones para celular, videoclips, anuncios publicitarios en la vía pública, cine, tv, etc., y es quizás esta multiplicidad de presencias lo que genera este desdibujamiento o imprecisión de su definición. Se los asocia siempre como *complemento de, fomando parte de,* y no como una obra o forma particular de creación/ expresión en sí mismos.

Es necesario resaltar que si bien existe una variedad formal de los mismos, los *Gráficos en Movimiento* persiguen un propósito por excelencia: la comunicación eficiente. Dicho propósito descansa en uno de los objetivos propios del Diseño Gráfico, en el que lo formal está al servicio del contenido, o mejor dicho, al servicio de la comunicación del mismo. En este punto podemos decir que el Diseño Gráfico aporta teorías y conceptos relacionados más a lo formal (colores, tipografías, proporciones, jerarquías, composición, etc.) y la animación a dar vida a estos mensajes, a viabilizarlos, movilizarlos, a transportarlos.

Entonces ¿qué disciplina se encarga del cómo, el Diseño Gráfico o la Animación? Podemos afirmar que ambas disciplinas trabajan de manera simbiótica, se retroalimentan, coexisten para cumplir con un mismo propósito: Comunicar y expresar una idea de la manera más directa, tratando de evitar interpretaciones azarosas. Para que esta unión sea posible el ingrediente fundamental es la lógica narrativa del lenguaje

audiovisual, y específicamente del cinematográfico. Los *Gráficos en Movimiento* cuentan cosas, cuentan historias, narran y la manera en que lo hacen se corresponde con el lenguaje audiovisual. ¿Qué sería de los *Gráficos en Movimiento* sin los aportes de la Animación? Sin animación la palabra *movimiento* (*motion*) quedaría relegada a una idea kinética sólo sugerida por grafismos estáticos, una placa triste con flechas y una sugerencia de movimiento través de un punto de fuga.

De todas maneras, no se puede negar que también existen los *Gráficos en Movimiento* en el mundo artístico más poético, aquel desprovisto de una intención comunicativa directa, en el que la interpretación de los mensajes se desdibujan, se apela más a lo emotivo y sensorial a través de metáforas audiovisuales. Es posible encontrar ejemplos de esto en los festivales especializados en la materia como en *The Motion Graphics Festival*, un evento estadounidense itinerante que existe desde 2006; en festivales de Diseño Gráfico como el *Trimarchi DG*, el festival internacional de diseño gráfico y multimedia más grande de latinoamérica que se realiza en Mar del Plata y también en festivales de Animación como *ANIMA (Festival Internacional de animación de Córdoba, Argentina)* o *Anney* donde encontramos obras que no pertenecen al circuito comercial tradicional, como es el caso de *I Met the Walrus* (2007) de Josh Raskin, imagen 2; ó *LSD ABC* (2013) de Laurent et Francoise, imagen 3

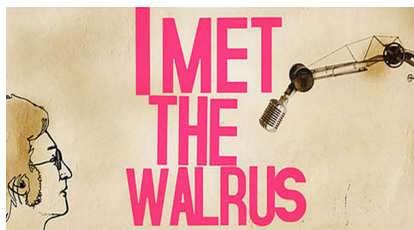


Imagen 2:

*I Met the Walrus* (2007) de Josh Raskin



Imagen 3:

*LSD ABC* (2013) de Laurent et Francoise

### Algunas clasificaciones

En la actualidad, es posible encontrar un importante número de clasificaciones dada esta forma de expresión audiovisual, clasificaciones que responden, principalmente, a las técnicas empleadas o al contexto de uso.

Según la técnica empleada se los conoce como:

- *Kinetic/Motion Graphics*: Combinación de texto y otros elementos de diseño gráfico que juegan entre sí, a través de un diseño seductor, una pensada combinación de los elementos, acompañados, generalmente, de música. Es una de las técnicas más extendidas en la actualidad.
- *Kinetic Typography* (tipografía cinética): consiste, básicamente, en texto en movimiento. Usualmente va acompañada de audio en el que una voz reproduce lo que escriben las letras. De esta forma el mensaje se comunica de manera efectiva y redundante ya que el audio refuerza lo que estamos leyendo.
- Combinado con imagen real, interactúa con la imagen real creando un efecto impactante.

Según su aplicación, es posible encontrar las siguientes denominaciones:

- *Motion Graphics corporativo*: recibe este nombre cuando es utilizado para presentar una empresa o dar a conocer un producto o servicio de una forma fresca y creativa. Muchas empresas están eligiendo este tipo de vídeo por las ventajas que conlleva: bajo costo de producción, buen reflejo de la personalidad de la empresa según los colores y el diseño elegido, originalidad, eficacia del mensaje, etc.
- *Motion Graphics educativo/explicativo*: Otra de las virtudes del *Motion Graphics* es la de poder explicar conceptos de forma sencilla apoyados por infografías y texto, es por eso que no es de extrañar que sean muy usados en la producción de materiales educativos para explicar datos, ideas, teorías, historias, etc.
- *Logo Animado*: muy utilizado como logo animado en diversas piezas gráficas multimediales de empresas e instituciones..
- Videoclip,
- Títulos de créditos,
- Presentaciones,
- Anuncios y muchísimas posibilidades más...

A pesar de esta diversidad de nombres, producto de sus diversas aplicaciones, la esencia del *Motion Gráphic* persiste en todas ellas. Dichas

taxonomías responden, quizás, sólo a fines comerciales y de venta de un sector que realiza este tipo de producciones.

No existe mucho material escrito sobre esta forma audiovisual. Generalmente la bibliografía existente centra su desarrollo en meros relevamientos de obras y artistas (Catálogos) o simples descripciones de diversas técnicas para producirlos, pero no se vislumbra una preocupación por generar conceptos y teorías sobre el mismo.

Las carreras terciarias o universitarias no incluyen en sus propuestas educativas una formación específica en esta disciplina, sólo aparecen como contenidos de unidades dentro de carreras de animación o de diseño gráfico.

A pesar de lo planteado, es llamativo la proliferación de estas piezas y profesionales que las producen. Una de muchas posibles respuestas descansa en el auge y explosión de las mismas gracias a internet y los medios digitales. En la actualidad<sup>1</sup> existen en *Youtube* más de 216.000 tutoriales en lo que respecta a *Motion Graphics*, centrados especialmente en la utilización de diversas herramientas digitales para la creación de obras con esta estética, lenguaje y forma de expresión/comunicación, tales como *After Effects* (2D), *Cinema 4D* (3D), *Blender* (3D).

### **Perfil profesional: ¿Diseñadores o Animadores?**

¿Son animadores o productores audiovisuales que aprendieron principios de diseño gráfico o son diseñadores gráficos que aprendieron animación y audiovisuales para profesionalizarse en *Motion Graphics*? Aunque hay un número elevado de profesionales que se encuentran en el segundo caso es muy difícil delimitar las influencias de otras artes en los *Motion Graphics*. Existen actores que proviene del campo de las artes plásticas, visuales, músicos experimentales, artesanos del papel, la cerámica, animadores 2D, 3D, arquitectos, Directores de arte, entre otros. La música y el montaje son detalles que no podemos olvidar y que caracterizan estas piezas audiovisuales. Para transmitir una idea y facilitar su entendimiento e interpretación en un sentido deseado, es fundamental una cuidada musicalización y un montaje rítmico, especialmente cuando las piezas son publicitarias y de corta duración.

-----  
<sup>1</sup> Relevamiento realizado hasta el 7 de septiembre de 2015

### **A modo de conclusión (que en realidad no concluye...)**

Cuando abordamos la problemática de los *Gráficos en Movimiento* o *Motion Graphics* partimos de una necesidad de definirlos en sí mismos y evitar caer en la descripción de una méra combinación de técnicas o usos. Nos encontramos, entonces, con una fuerte escasez de bibliografía que tratase sobre ellos. A partir de allí nos planteamos el por qué de su invisibilización, descubriendo, varios factores que han participado en esto:

1- Ausencia de carreras específicas en el tema, o la inclusión de estos contenidos en las carreras de diseño audiovisual y diseño gráfico.

2- Ausencia de propuestas de formación formal (superior) específica. En la actualidad, y específicamente en nuestro país, los artistas/productores de esta rama audiovisual han logrado profesionalizarse e incorporar conocimientos a través de la educación no formal. Los métodos más comunes para el aprendizaje son cursos cortos de índole práctica; la influencia o el estudio de otras disciplinas que abordan contenidos que luego pueden ser utilizados para este tipo de producciones; tutoriales, cursos por internet, foros y blogs especializados en el tema.

3- Escasa producción teórica de contenidos sistematizados y publicaciones específicas, como así también traducciones al español de bibliografías extranjeras.

4- Múltiple presencia: algo totalmente contradictorio, considerando que anteriormente nos preguntamos por una cierta invisibilización... Notamos que cuando ponemos en un buscador como Google el término *Motion Graphic* encontramos cerca de 26.700.000 resultados con ese término... En internet son bastante populares. Su adaptabilidad y versatilidad garantizan su presencia en todos los medios: en anuncios en las redes sociales, juegos y aplicaciones para celulares, videoclips, anuncios publicitarios en la vía pública, cine, tv... Es quizás esta multiplicidad de presencias lo que genera este desdibujamiento, imprecisión de su definición ya que, como mencionamos anteriormente, siempre se los encuentra *asociados a, como complemento de, fomando parte de*, y no como una obra o forma particular de creación/expresión en sí mismos.

### Referencias Bibliográficas:

AMBROSE, Gavin y HARRIS, Paul (2003): *The Fundamentals of Creative Design*. London: AVA Publishing.

------(2003): *Fundamentos de la tipografía*. Barcelona: Parramón ediciones, SA.

------(2005): *Color*. Barcelona: Parramón ediciones, SA.

BETANCOUR, Michael (2013): *The History of Motion Graphics: From Avant-garde to industry in the United States*. EEUU: Wildside Press.

COSTA, Joan (2005): *Identidad televisiva en 4D*. Universidad De Medellin.

GONZÁLEZ, Alejandro R. (2013): "La importancia del envase", publicado en *Dramas en la televisión norteamericana contemporánea. Narrativas en progreso*. Compiladoras: Guillot, Liliana y Siragusa, Cristina. Villa María: Eduvim.

MEYER, Trish y Chris (2008): *Creating Motion Graphics with After Effects*. Oxford/United Kingdom: Focal-Press / Elsevier.

MONGE BAUZÀ, David (2014): *El libro del diseño audiovisual: Pautas y ejercicios prácticos para su desarrollo*. Palma de Mallorca : Kindle Edition.

RÁFOLS, Rafael y COLOMER, Anton (2003): *Diseño audiovisual*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

WELLS, Paul (2006): *The Fundamentals of Animation*. AVA Publishing.

WONG, Wucius (2004): *Diseño gráfico digital*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

### Web

BOSTON, Archie (1986). *20 Outstanding Los Angeles Designers*: Saul Bass (Video) Fragmento disponible online en <<http://www.youtube.com/watch?v=i-WzF-XBILw>> [consultado 10/09/2014]



Colaboradores de Wikipedia. (2014) *Motion Graphics*, Wikipedia, The Free Encyclopedia. Disponible online en <[http://es.wikipedia.org/wiki/Motion\\_Graphics](http://es.wikipedia.org/wiki/Motion_Graphics)> [consultado 21/08/2014]

COOPER, Kyle. (2004). *Art of the title. The look of Saul Bass*. Disponible online en <http://www.artofthetitle.com/feature/the-look-of-saul-bass/> [consultado 15/08/2014]

MORITZ, William (1997). "DigitalHarmony: The Life of John Whitney, Computer Animation Pioneer." *Animation World Magazine*. Artículo disponible online en <http://www.awn.com/mag/issue2.5/2.5pages/2.5moritzwhitney.html> [consultado el 3/07/2015]

Planet Motion Graphic. "Qué es un Motion Graphic?". Disponible online en <http://www.planetmotiongraphics.com/que-es-un-motion-graphics/> [consultado 15/08/2015]

Dilo en Gráfico. Wiki de Diseño. "Motion Graphics". <<https://diloengrafico.wikispaces.com/Motion+Graphics>> [consultado el 16/08/2015].

### **Paula Asís Ferri:**

Licenciada en Cine y Tv (UNC) y Especialista en Multimedias para Desarrollos educativos (UNC). Actualmente se encuentra en la etapa final del Doctorado en Artes (UNC)

Profesora Adjunta de las cátedras Sonido y Musicalización I y II (IAPCH-UN-VM) y Sonido I (FA-UNC).

Coordinadora del Área Producción y Docencia del Centro Experimental de Animación de la UNC.

Desde 2007 integra el staff de ANIMA, Festival Internacional de Animación de Córdoba; es adscripta al Centro de Experimental de Animación (CEAn)

Es miembro de Sur a Sur, Red Latinoamericana de Estudios de Animación, e integrante de equipos de investigación con subsidio en temáticas relacionadas a la animación y al diseño de sonido cinematográfico.

**Contacto:** paula.asis@gmail.com

Paula Asís Ferri - Eugenia Fiorenza Silvano | ANIMA2015: 117 - 126

**María Eugenia Fiorenza Silvano:**

Licenciada en Diseño y Producción Audiovisual (UNVM).

**Contacto:** eugenia.fiorenza@gmail.com

*El Estado de Independencia.*

Actas del IV Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2015

Asís Ferri, Paula y Fiorenza, Eugenia: "Gráficos en Movimiento, animación pura" -  
Pág. 117-126, 2017

ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)

[http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/  
actas-foro-academico/2015-iv-foro-iv-forum/](http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-foro-academico/2015-iv-foro-iv-forum/)