

El diseño gráfico y el cortometraje de ficción

Miguel Bohórquez

La relación entre diseño gráfico y lenguaje audiovisual es cada vez mayor, al punto de haber llegado a consolidar una forma de comunicación que fusiona los dos campos; de ahí que hayan surgido términos como *motion graphics*, diseño audiovisual¹, *design cinema*², diseño 4D, diseño gráfico en movimiento, grafismo televisivo³, etc... La presencia de los elementos de diseño gráfico en la producción de piezas de ficción es tan evidente que ha conducido a incentivar su reflexión; elementos como el color, la tipografía y el grafismo ya son recursos narrativos en la práctica audiovisual. Hasta el momento dicha presencia se ha manifestado en función de productos audiovisuales como el largometraje de ficción (los títulos cinematográficos, por ejemplo), pero en la mayoría de los casos no se configuran al interior del relato audiovisual. Sin embargo, los elementos de diseño gráfico pueden pasar de apoyar un producto audiovisual a ser constructores de la estructura narrativa y estética como nuevo producto, basándose principalmente en su forma de procesar contenidos lineales. Esta manifestación en donde la gráfica en una pieza argumental es simultáneamente forma y contenido, se podría denominar gráfica de ficción y su estudio está nutrido por todas las formas de creación gráfica y los diferentes campos que abarca el diseño gráfico como lenguaje (la señalética, el diseño editorial, la ilustración, la narración gráfica, el diseño multimedial, etc.). Así, encontramos un importante catálogo de posibilidades narrativas de la gráfica y la tipografía en términos de imagen móvil⁴.

De las diferentes formas de denominación de esta forma de comunicación el concepto de diseño audiovisual es el que he escogido como el término más adecuado hasta el momento. Desde su definición literal y acepción más amplia abarca todo lo concerniente a la planificación y construcción formal de productos audiovisuales. Sin embargo, para la siguiente reflexión he decidido basarme en los contenidos presentados por Rafael Ràfols y Antoni Colomer en su libro *Diseño Audiovisual*. Según la interpretación que le doy a dicho texto, no es más que diseño gráfico en el medio audiovisual, lo cual implica que tiene a su disposición todo el catálogo formal que utiliza el diseño gráfico pero con una concepción de tiempo y espacio característicos del lenguaje audiovisual. Esto quiere decir que conserva las características formales de las manifestaciones del diseño gráfico, además de los procesos metodológicos para la construcción del mensaje visual.

Los orígenes

El Diseño Audiovisual como toda manifestación audiovisual se deriva del cine y la definición del montaje cinematográfico a principios del siglo XX. Su característica primordial es la implementación de la fragmentación espacial y temporal para estructurar narrativamente las secuencias.

También debe su nacimiento al cine experimental abstracto de los años 20 en donde la configuración gráfica por medio del dibujo cuadro a cuadro cumple un papel fundamental.

Tiene como primera manifestación el diseño de créditos cinematográficos en la década del 50 debido a la consolidación de la televisión como medio masivo. Es en esta década que el cine se convierte en industria de entretenimiento y ve la necesidad de complementar sus productos con la presencia del diseño gráfico no solo en piezas de promoción impresa sino por medio de secuencias gráficas de introducción a las películas.

El primer representante de este nuevo fenómeno es el diseñador gráfico Saul Bass quien además de tener un objetivo de comunicación a nivel verbal (presentación de ficha técnica y título de la película), introdujo el elemento persuasivo por medio del tratamiento gráfico; la secuencia gráfica servía como prólogo de la película, en ella se establecía el tono narrativo y estético de esta.

A pesar de que algunas personas le dan un valor autónomo a las secuencias de créditos, esta sigue siendo una pieza de diseño en función de una figura que tiene un valor mayor dentro del orden jerárquico de la industria. De esta década tenemos ejemplos como *The man with the golden arm*, *Anatomy of a murder* de Otto Preminger y *Vertigo* de Alfred Hitchcock.

Las primeras secuencias diseñadas por Bass son una presentación del concepto esencial de la película mediante la síntesis gráfica. Se evidencia un consumado trabajo de análisis y síntesis conceptual para extraer de manera metonímica la esencia fundamental de la película y es un buen ejemplo de lo que Dondis llama la reticencia⁵ gráfica utilizada por Bass en su presentación la cual exige un trabajo mental del espectador para decodificarla. Además de ser el pionero de este fenómeno gráfico, Bass, interviene como consultor de diseño de algunas producciones, como es el caso de la famosa escena del asesinato en la ducha de *Psicosis* de Alfred Hitchcock en donde al parecer tienen una fuerte influencia en el diseño visual de esta. En dicha escena se observa una economía interesante en términos de construcción compositiva.

Las manifestaciones

Las manifestaciones de diseño audiovisual han evolucionado en su forma y su extensión trascendiendo el medio cinematográfico y según Christian Hervás paradójicamente migrando a la televisión por la misma necesidad de promoción del producto audiovisual por la que nacen en el cine⁶.

Es desde entonces que las manifestaciones de diseño audiovisual comienzan a presentarse en diferentes ámbitos de la comunicación audiovisual como las que mencionan Rafael Ràfols y Antoni Colomer⁷ de la siguiente forma:

El ya mencionado diseño de créditos cinematográficos continúa siendo una importante manifestación actualmente, cumpliendo la misma función fundamental ya mencionada, convirtiéndose en plataforma para la implementación de los avances tecnológicos que incentivan la evolución del lenguaje.

En la televisión se nota una clara presencia del diseño gráfico con propósitos de identidad, articulación, conti-

nuidad y promoción de los canales y los diferentes productos televisivos; también en la evolución de la publicidad se ve involucrado en gran medida el trabajo gráfico de secuencias promocionales y de mensajes audiovisuales con un gran propósito de persuasión; el videoclip desde su nacimiento en la década del 80 es otro de los campos en donde esta forma de comunicación gráfica ha encontrado un espacio para su experimentación. Finalmente la multimedia ofrece otros niveles de articulación de la gráfica en movimiento sobre estructuras narrativas e informativas no lineales que permiten otras formas de explotar su potencial narrativo y estético.

Sin embargo, Ràfols y Colomer no mencionan la intervención gráfica al interior del relato argumental como elemento complementario en términos informativos, simbólicos o persuasivos. Tampoco plantean la posibilidad que tiene el diseño audiovisual como “lenguaje” para estructurar narrativa y estéticamente una producción argumental en formato de cortometraje para no ser muy ambicioso.

Estas dos manifestaciones son las que trataré de presentar a continuación.

Los insertos gráficos han estado presentes desde antes de la consolidación de la industria cinematográfica cumpliendo una función informativa como complemento del relato audiovisual. Inicialmente se observan los intertítulos del cine mudo que debido a una limitación tecnológica presentaban la información verbal necesaria para la coherencia narrativa del relato. Si bien su función principal era a nivel lingüístico en algunos casos la estética trata de complementar el mensaje por medio de la forma principalmente de dos maneras.

Una es la presentación de contenidos lingüísticos estructurados por medio de la proximidad secuencial⁸, es decir, las palabras van apareciendo secuencialmente en pantalla complementando el orden lineal de lectura con el orden de aparición. Un caso interesante es la manera como utiliza este recurso Dziga Vertov en producciones de dentro de su planteamiento de “El ojo de la cámara” La presencia tipográfica aquí cumple una función articuladora de la pieza audiovisual determinando el inicio de “capítulos”. Lo interesante en términos estéticos es que Vertov no se limita a dicha función y registra cuadro a cuadro la secuencia de escritura del título del capítulo con un tipo caligráfico sobre un fondo blanco, otorgándole un grado de expresión más completo.

La otra manera de presentar los intertítulos es por medio de la determinación de un acento por medio de la variación escalar de las palabras.

Además de los intertítulos otra forma de intervención gráfica que utiliza es la representación de situaciones por medio de metáforas visuales por medio de siluetas antropomorfas en donde también el elemento tipográfico interviene. En este caso específico me refiero a la secuencia en donde los niños están criticando a los adultos por fumar argumentando que la tuberculosis es una enfermedad del capitalismo. En esta secuencia hay una escena totalmente gráfica de un niño con una bandera y un hombre fumando y de forma complementaria cumpliendo una función de anclaje aparece el elemento tipográfico. El cine contemporáneo está lleno de ejemplos en donde la gráfica interviene al interior del relato. Los siguien-

tes tres casos son representativos dentro de la variedad pues cada uno representa una función específica diferente de la intervención.

El primer caso es el trabajo del renombrado diseñador Kyle Cooper en *Se7en* 1995 de David Fincher, en donde además de su innovadora secuencia de títulos se nota en el relato la presencia de la tipografía cumpliendo una función articuladora y al mismo tiempo metafórica por medio de las características formales y su movimiento. En la secuencia de títulos Cooper presenta al personaje Jhon Doe por medio de planos cerrados de sus manos y objetos personales acompañado por elementos extradiegéticos como la tipografía y grafismos alusivos a defectos físicos de la cinta con un movimiento vibratorio angustiante y desequilibrado. Por medio de este tratamiento gráfico presenta el estado interior del personaje evidenciando el trastorno mental de este. Dicho tratamiento lo conserva en los insertos tipográficos que articulan el relato por medio de los días de la semana, evidenciando un paso del tiempo cinematográfico según el punto de vista de Jhon Doe. De esta manera la tipografía y su movimiento son una extensión del personaje.

Fight Club 1999 también de Fincher presenta una peculiar forma de inserción gráfica, cuya función no es articuladora ni netamente informativa, sino completamente expresiva y simbólica. Fincher nos presenta una sátira del impulso del comprador en la escena en que el personaje principal (interpretado por Edward Norton) está en el sanitario hojeando un catálogo de muebles para el hogar y en un momento dado su apartamento se convierte en el catálogo mismo donde todos los muebles al interior de este tienen una ficha técnica comercial y el personaje se mueve entre dichas fichas convirtiéndose el mismo en un elemento visual importante dentro de la ambientación del espacio que se utiliza para promocionar los productos de mobiliario. El texto que acompaña la escena visual se refiere claramente a la predisposición hacia la compra convertido en necesidad de adquisición de productos para la satisfacción de deseos banales de comodidad y confort. Aquí la tipografía se estructura a partir de la simulación de una pieza gráfica con objetivos publicitarios y de mercadeo concretos, utilizando el posicionamiento simbólico que tiene dicho tipo de piezas dentro de una sociedad de consumo. De esta forma su valor funcional entra en el campo diegético del relato pero su forma tipográfica se mantiene al margen al no pertenecer a la realidad material simulada en la escena, en vez de esto, es un elemento gráfico sin pretensiones compositivas de adaptación realista al diseño de la escena “apartamento” pero si con evidentes intenciones de configurar la escena “catálogo” de manera infográfica.

El tercer caso es *Amelie* 2001 de Jean Pierre Jeunet en donde se recurre al uso de la infografía explotando las cualidades narrativas y expositivas más importantes de esta manifestación, las cuales son la síntesis de contenidos y el complemento a la presentación estructural de contenidos visuales. Esta función infográfica se observa en dos escenas expositivas del relato: en una resaltan gráficamente un rasgo físico característico de la madre (y posteriormente del padre) por medio de una flecha y la tipografía; en otro se utiliza el mismo recurso para situar espacialmente y establecer una relación de distan-

ciamiento entre la protagonista y su amado, quienes vivían en la misma ciudad desde pequeños pero en barrios diferentes. Además de la evidente función expositiva y descriptiva de la gráfica existe un tratamiento formal que le otorga cierto sentido informal y casual complementando estéticamente el tono del relato audiovisual. El cortometraje de ficción como primer formato dentro del cual se estructuró un relato audiovisual en la historia del cine, ha sido construido formalmente a través de la imagen capturada con un alto nivel de iconicidad con pretensiones de simulación de realidades cotidianas o construcción verosímil de narraciones fantásticas a través de la historia. Ya en la primera mitad del siglo XX hay manifestaciones de cine experimental en donde artistas como Len Lye, Oskar Fischinger, Warlter Rutman y Hans Richter hicieron hallazgos fundamentales para la historia del lenguaje audiovisual. Una de las características de estos experimentos era la no pretensión realista en términos de simulación, por el contrario buscaban ser una extensión audiovisual de la pintura abstracta. Hacia mediados del siglo XX a partir de la experimentación que lo precedía Norman McClaren aparece con su intensa producción experimental en la *National Film Board of Canada* en donde se observan según Luis Facelli⁹ dos direcciones en términos de representación; por un lado está la creación de una narrativa basada en el juego de tensiones formales y por otro lado existe una antropomorfización del movimiento de los objetos para recrear las relaciones emocionales características del ser humano. En la primera dirección se nota una intervención gráfica de la película y una experimentación formal con diferentes materiales. En ambos casos el resultado final es una pieza experimental en términos narrativos y plásticos.

En la actualidad existen diferentes ejemplos de cortometrajes estructurados estéticamente y narrativamente por elementos gráficos provenientes de manifestaciones formales del diseño que tienen como antecedentes históricos los experimentos audiovisuales de inicios y mediados del siglo XX. Tres ejemplos dentro de la variedad son los siguientes:

Man of Action "The terrible cosmic death" de MK12 estudio estadounidense de *motion graphics*. En esta propuesta se nota el uso del elemento fotográfico en la creación de secuencias de los personajes caracterizándose por ser un intermedio entre imagen secuencial e imagen móvil¹⁰, pues la frecuencia no es tan alta como para generar la ilusión del movimiento y son fotografías silueteadas yuxtaponidas secuencialmente en un soporte audiovisual. Otro de los elementos utilizados es la onomatopeya y algunas formas de componer en pantalla que recuerdan la composición con viñetas del lenguaje de la historieta haciendo uso de la yuxtaposición dinámica simultánea y en capas¹¹. Otro de los recursos estéticos es la infografía, utilizada para la presentación de algunos personajes y situaciones. A nivel general el uso de algunos conceptos de diseño básico a nivel sintáctico como la repetición, la escala y la superposición están presentes para articular acciones y enfatizar estados de ánimo y situaciones relevantes dentro del relato, no utilizando la sintaxis convencional del lenguaje audiovisual, si no, la sintaxis de la forma propia del diseño.

Otro ejemplo es el cortometraje producido por el grupo español DMSTK en donde la infografía se articula semánticamente con el relato proporcionando una mayor claridad y profundización del sentido de este. A diferencia de MK12, DMSTK plantea la existencia de la gráfica por fuera de la diégesis del relato al mismo tiempo lo convierte en un elemento complementario y fundamental para la narración.

Como último ejemplo se encuentra *Revision* de David Schwarz un diseñador estadounidense quien produce el cortometraje como ejemplo de lo que plantea como una nueva manifestación audiovisual denominada *Design Cinema* que consiste en la existencia coherente de elementos gráficos típicos del diseño y el tratamiento audiovisual de la imagen real propio del cine. Desde esta perspectiva el cortometraje consiste en la creación de un entorno gráfico sustentado conceptualmente con el contenido del relato, es decir, la historia se relaciona directamente con un tema de percepción de símbolos gráficos y de saturación de imagen exógena¹² de carácter público para construir un entorno a partir de elementos gráficos característicos de diferentes campos del diseño como la señalización, la imagen visual corporativa, la infografía, etc... replanteando su esencia funcional en términos expresivos.

Schwarz analiza y plantea interrogantes con relación a las posibilidades estéticas y narrativas de las relaciones entre lo que denomina dos canales visuales de información, los cuales son la manipulación gráfica y el pietaje de imagen real con el propósito de encontrar una definición clara del género diferente a la animación y los *motion graphics*. Al mismo tiempo analiza la situación actual del diseñador gráfico en el medio audiovisual en Los Ángeles, y los límites cada vez menos claros entre el su oficio y el del director de cine proponiendo una hibridación de lenguajes gráficos al interior de la pieza audiovisual.

Volviendo al diseño audiovisual, lo interesante del cortometraje como manifestación de esta forma de comunicación es la posibilidad que adquieren los elementos de diseño gráfico como la tipografía, la imagen gráfica y el color para estructurar el relato estético y narrativamente, convirtiéndose en lenguaje para la configuración formal del producto audiovisual argumental.

Desde este punto de vista y como un posible cuarto ejemplo de cortometraje dentro del diseño audiovisual se produjo una pieza argumental de siete minutos al interior del Departamento de Diseño de la Universidad del Valle. Dentro de la producción se utilizan los elementos de diseño gráfico ya mencionados con una propuesta de concepción del movimiento y la acción específica, además de la utilización de diferentes tipos de imagen gráfica en su tratamiento estético en términos visuales. *Ciclo M* cuyo proceso de producción finalizó en febrero de 2007 involucra dentro de su planteamiento algunos elementos y campos del diseño gráfico.

La imagen tridimensional por medio de maquetas que pretenden ser la representación de una imagen mental de ciudad sin propósitos realistas tiene como característica formal los terminados imperfectos, evidenciando el proceso de construcción pictórica y estructural, lo que el profesor Facelli llama "las huellas de la enunciación"

en el lenguaje cinematográfico. Algo similar menciona Gyorgy Kepes cuando habla de la propiedad cinética innata de las superficies y las herramientas de trabajo como el factor fundamental para que cada imagen gráfica creada sirva de expresión óptica del movimiento¹³. De esta forma no existe ningún interés en ocultar los trazos que construyeron la apariencia estructural de las maquetas ni su tratamiento de superficie evidenciando la realidad física de su proceso de construcción además de su realidad como objeto y representación visual. La tridimensionalidad de las maquetas no es explotada por medio de diferentes emplazamientos de cámara que pondrían en evidencia su volumen enfatizando en la ilusión de profundidad, en cambio, se decide utilizar los pliegues de su superficie para provocar la distorsión inesperada de algunos elementos gráficos en movimiento proyectados sobre esta. Dicha relación entre la imagen tridimensional y bidimensional está justificada conceptualmente en la construcción psicológica de uno de los personajes.

Por otro lado la configuración de uno de los personajes principales utiliza las tres dimensiones para reforzar el carácter profuso de este. El personaje ocupa un lugar importante en el espacio y su presencia en la composición del encuadre se convierte en foco.

La imagen gráfica bidimensional entendida como el tipo de imágenes creadas en dos dimensiones. El personaje principal de la historia es una imagen gráfica proyectada analógicamente sobre la superficie de las maquetas y grabada posteriormente. Al contrario del personaje del párrafo anterior, este, pasa casi desapercibido, es un ser sin un espacio tridimensional, no existe en términos de materia, pues depende de una superficie para ser visto. Resulta ser una sombra proyectada que se adapta a las superficies sobre las cuales se desplaza de una manera torpe. Las maquetas aquí también adquieren un tratamiento interesante a pesar de su tridimensionalidad. En una escena nocturna de la ciudad, se invierte la relación tonal de la imagen digitalmente aumentando su contraste hasta que no queda casi ningún indicio del espacio tridimensional. La ciudad se construye a partir de unas líneas blancas sobre un entorno completamente oscuro.

El movimiento y su relación con la narración puede abordarse de diferentes maneras. Según el planteamiento de Kepes mencionado líneas arriba se asume la imagen gráfica como huella del movimiento en su proceso de construcción. Además de dicho punto de vista se añaden otros tres como son: la representación, la ilusión y la realidad del movimiento.

Una imagen fija representa el movimiento cuando su configuración evidencia el desplazamiento como aspecto implícito en su intención de comunicación. Puede ser representado de diferentes maneras según el tratamiento estético (líneas cinéticas, desenfoques radiales o direccionales, gradaciones tonales, repetición modular, etc...). También puede ser presentado por medio de la variación del punto de vista del constructor de la imagen, como cuando en una misma imagen fija existen diferentes puntos de vista como si el referente hubiera sido observado en movimiento¹⁴.

Una secuencia audiovisual crea la ilusión de movimiento por medio del fenómeno de la persistencia retiniana.

Tanto la imagen capturada como la creada recurren al mismo principio perceptivo.

Finalmente el movimiento hace parte de la realidad dinámica de toda imagen pero no en el sentido de Kepes, el cual lo ubica en el proceso antes de la existencia de esta, sino, en la experiencia perceptiva posterior por parte del espectador como ser tridimensional y dinámico. Aquí se detona una interacción física entre la imagen y el espectador determinada por el ángulo de visión y la estructura jerárquica en términos de impacto visual u orden de lectura de la imagen.

Por otro lado, al interior del relato audiovisual la distinción entre movimiento y acción está determinada por lo concreto de su significado en un caso específico, además de su coherencia con la estructura narrativa de este. Desde esa perspectiva una acción implica un movimiento en términos espacio temporales, un movimiento no necesariamente implica una acción. Cuando un movimiento adquiere cierta relación con la estructura narrativa se puede considerar una acción¹⁵.

En la imagen capturada con cámara el movimiento se define por cuatro aspectos como son, el lente, el desplazamiento de la cámara, los objetos o actores capturados y la yuxtaposición de imágenes en la etapa técnica de montaje¹⁶. El movimiento en la imagen creada implica el desplazamiento o cambio en las propiedades visuales de un objeto o entorno. En el dibujo animado una de las técnicas utilizadas para simular un *traveling*, era desplazar horizontalmente un fondo ilustrado que sobrepasa la longitud de la base del formato de pantalla. Para los diferentes movimientos de cámara y lente se puede responder de forma similar al ejemplo del *traveling*. La imagen creada tridimensional como simulación digital de los procesos técnicos de grabación en estudio o exteriores si posibilita el movimiento de cámara y de lente como en el caso de la imagen capturada analógicamente.

La animación entendida como la capacidad aparente de los objetos en la pantalla para moverse mediante sus propios medios, evidenciando ciertas características físicas del movimiento en el mundo real como el impulso y la inercia.

La animación como forma de expresión según Norman McLaren “no es el arte de dibujos que se mueven si no de movimientos que se dibujan”.

La animación de los personajes es abordada desde una perspectiva no realista en términos de las relaciones físicas de este y su entorno espacial, no obstante, se alcanza a proyectar la ilusión de ser viviente en él. En el cortometraje se implementa la animación por retazos segmentando la estructura formal de algunos personajes para desplazar en diferentes capas las partes de este. También se implementa una técnica y forma de expresión perteneciente al teatro de muñecos la cual es el pelele que consiste en la estructuración del personaje a partir de un eje central que es el que se desplaza, sin articular sus extremidades para su movimiento controlado; de esta forma el desplazamiento del personaje simula la forma como los niños mueven los muñequitos cuando están jugando, es decir, el personaje no articula el movimiento de las diferentes partes del cuerpo, sencillamente es desplazado mientras sus articulaciones permanecen rígidas.

La tipografía cumple tres funciones diferentes y sirve como soporte estructural para la exploración en términos de montaje.

La más evidente y tradicional es la función de anclaje mencionada por Roland Barthes como complemento de la imagen visual. También se convierte en símbolo visual¹⁷ por medio de sus propiedades gráficas y cromáticas, permitiendo la identificación visual de algunos personajes; en esta función se alude al concepto de metáfora tipográfica¹⁸ la cual conlleva una función referencial¹⁹ que establece criterios en términos de la intensidad comunicativa para la determinación del tratamiento estético y estructura formal de la letra. Como elemento infográfico es esencial dentro de la capacidad de síntesis y presentación de contenidos complejos, además de su estética. Finalmente se establece una relación por medio del montaje de la letra como unidad mínima de articulación verbal y el plano como unidad mínima del montaje audiovisual, generando una relación paralela en términos formales.

El color es otro de los elementos cuyo tratamiento obedece a la generación de una atmósfera específica por medio de la predominancia de grises y por otro lado establece un código basado en la oposición cromática. A nivel general la propuesta cromática no consiste en un ejercicio de representación con referentes de la realidad²⁰, en cambio, hace alusión a su efecto psicológico y a su convención en términos de significado. De esta forma se busca complementar la forma y la textura del entorno diegético por medio de su tratamiento cromático más expresionista que naturalista. Por medio del contraste de intensidad (gris y rojo intenso o gris y verde intenso) se busca establecer un acento que se convierte en foco dentro de la composición y además se alude a la función signica²¹ del color con un objetivo de identificación.

Para finalizar se considera que el estudio y la exploración formal obliga a que el proceso de producción se convierta en un laboratorio con técnicas rigurosas de experimentación a nivel de la narración visual. Dicha experimentación debe estar delimitada por condiciones claras a nivel de la forma con objetivos concretos de comunicación para no alejarse de la búsqueda de la objetividad en la mayoría de procesos de diseño.

Notas

1. Rafols, Rafael. Colomer, Antoni. El Diseño Audiovisual. Editorial Gustavo Gili 2003. El diseño audiovisual es la denominación que los autores le dan en sus términos "a esta particular forma de comunicación, cuyas raíces se encuentran en la cultura gráfica y la cultura audiovisual".
2. Swarz, David. now serving.com. Este diseñador estadounidense utiliza el término para referirse a un tipo de fusión entre elementos de diseño gráfico y el cine, en donde actores reales interactúan en un entorno construido con elementos tipográficos e iconográficos característicos de diferentes campos del Diseño Gráfico como la señalización, la imagen corporativa, la infografía y el diseño editorial.
3. Hervás, Christian. El Diseño Gráfico en Televisión. Ediciones Cátedra. 2002.

4. Gubern, Roman. La mirada opulenta. Editorial Gustavo Gili. 1987.
5. Dondis, Donis. La Sintaxis de la Imagen. Editorial Gustavo Gili. 1976.
6. Hervás, Christian. El Diseño Gráfico en Televisión. Ediciones Cátedra. 2002. Página 16, párrafo 3.
7. Rafols, Rafael. Colomer, Antoni. El Diseño Audiovisual. Editorial Gustavo Gili 2003.
8. Woolman, Matt. Bellantoni, Jeff. Tipos en Movimiento. Editorial McGraw Hill. 2000. Los autores lo definen como la aparición secuencial en pantalla de las unidades de un texto de tal forma que sea coherente su lectura.
9. Profesor de Semiótica y Producción audiovisual en la Universidad del Cine en Buenos Aires - Argentina. Entrevista en diciembre de 2006.
10. Gubern, Roman. La mirada opulenta. Editorial Gustavo Gili. 1987.
11. Woolman, Matt. Bellantoni, Jeff. Tipos en Movimiento. Editorial McGraw Hill. 2000.
12. Gubern, Roman. La Mirada Opulenta. Editorial Gustavo Gili. 1987.
13. Kepes, Gyorgy. El lenguaje de la visión. Ediciones Infinito. 1976.
14. Nagy, Lazlo Moholly. Vision in Motion.
15. La discusión entre la diferencia de los dos conceptos en el lenguaje audiovisual la propició Sofía Suárez en un módulo del diplomado de cine para teléfonos celulares dictado en la universidad ICESI en Cali - Colombia entre noviembre y diciembre de 2006.
16. Sobchack, Vivian. Toward inhabited space: The semiotic structure of camera movement in the cinema. Revista Semiótica 1982 Volumen 41 - ¼.
17. Chavez, Norberto. La imagen corporativa. Gustavo Gili.
18. Calles, Francisco. Diseño, tipografía y lenguaje. Artículo "Metáforas tipográficas y otras figuras". Editorial Designio. 2004.
19. *Ibid.*
20. Costa, Joan. Diseñar para los ojos. Grupo editorial design. 2003. Costa menciona dos aspectos dentro de la semiótica del color: la iconicidad cromática y la psicología del color.
21. Costa, Joan. Diseñar para los ojos. Grupo editorial design. 2003. Costa hace una clasificación del color relacionada con los grados de iconicidad, en donde el color signico está en un grado bajo de iconicidad y cumple funciones de esquematización, identificación y señalización.

Referencias bibliográficas

- Rafols, Rafael. Colomer, Antoni. El Diseño Audiovisual. Editorial Gustavo Gili 2003.
- Hervás, Christian. El Diseño Gráfico en Televisión. Ediciones Cátedra. 2002.
- Gubern, Roman. La mirada opulenta. Editorial Gustavo Gili. 1987.
- Woolman, Matt. Bellantoni, Jeff. Tipos en Movimiento. Editorial McGraw Hill. 2000.
- Dondis, Donis. La Sintaxis de la Imagen. Editorial Gustavo Gili. 1976.
- Kepes, Gyorgy. El lenguaje de la visión. Ediciones Infinito. 1976.
- Costa, Joan. Diseñar para los ojos. Grupo editorial design. 2003.
- Chavez, Norberto. La imagen corporativa. Gustavo Gili.
- Nagy, Lazlo Moholly. Vision in Motion.
- Calles, Francisco. Diseño, tipografía y lenguaje. Artículo "Metáforas tipográficas y otras figuras". Editorial Designio. 2004.
- Sobchack, Vivian. Toward inhabited space: The semiotic structure of camera movement in the cinema. Revista Semiótica 1982 Volumen 41 - ¼.

Miguel Bohórquez. Universidad del Valle. Colombia.