

53. Carlos Guillermo Andreau (2010)

El impacto del Motion Graphics sobre el diseño gráfico en el contexto de la República Argentina

La presente tesis magistral tiene como objeto reflexionar sobre una de las estrategias de comunicación trascendentes de la realidad actual, el “*Motion Graphics*” y su impacto en el área de estudio del diseño gráfico. El trabajo irá demostrando su aparición, e inserción de la mano de las nuevas tecnologías.

Una de las fuerzas que propicia su presencia es el devenir del tiempo, con sus permanentes movimientos y transformaciones –como afirmaba Heráclito de Efeso (484 ac) “una persona no se baña dos veces en el mismo río”, es decir que el mundo nos ofrece una realidad sometida al cambio, y la otra fuerza es la aparición de las tecnologías con sus constantes modificaciones, que han producido un cambio “evolutivo” en muchas profesiones, debiendo adaptarse a estos cambios para permanecer en el entorno socio cultural moderno y a la vanguardia del mercado.

El diseño gráfico no escapa del proceso, en éste aspecto sigue la línea de otras áreas de comunicación, la revolución de la tecnología digital influyó a la hora de optimizar tiempos y conseguir resultados más profesionales con menos recursos. Permitió también la posibilidad de expandir los horizontes visuales en materia de representación. Estas ventajas de producción permitieron que el “*Motion Graphics*” se inserte en un rol trascendente en lo correspondiente a algunas áreas de la comunicación.

Desconocer que dentro del mundo del diseño gráfico el *Motion Graphics* es una técnica actual a la que se hace referencia constantemente sería una negación de la realidad. Porque esta técnica ha sufrido un salto cualitativo que se nos presenta claro y fuerte acreditando un constante desarrollo, sobre todo en los últimos 20 años; a pesar de ser una herramienta que data de mediados del siglo pasado.

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°46



ISSN: 1668-0227

Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 3ª Edición. Ciclo 2010-2011]

Año XIV, Vol. 46, Diciembre 2013, Buenos Aires, Argentina | 181 páginas

[descargar PDF](#)

[ver índice de la publicación](#)

[Ver todos los libros de la publicación](#)

[compartir en Facebook](#)



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#)

El aporte que pretendemos transferir como resultado a la comunidad es la producción de un material de reflexión, informativo y didáctico, que coadyuve en la formación profesional del diseñador gráfico que a través de experiencias personales advierte la necesidad de incorporarlo a los “saberes” formales. El interés se demuestra por la gran cantidad de diseñadores gráficos que en la actualidad se especializan en *Motion Graphics*. Una de las cuestiones que hemos comprobado a través del análisis y la reflexión es que el uso práctico de la técnica no ha sido acompañado con el desarrollo de anclajes o bases teóricas, esto se observa a la hora de recopilar información en lengua española, encontrándonos con escaso material que realiza en el mejor de los casos un análisis técnico-práctico. Pensamos que una consecuencia de esta carencia de material es que los diseñadores aprenden del ensayo-error, y los conocimientos actuales se sostienen sobre nociones difusas acerca de los factores que integran el *Motion Graphics*, en su mayoría proporcionadas por la experiencia. Por ello se considera una necesidad profundizar los conocimientos buscando marcar sus características propias y la interrelación que se produce con el diseño gráfico. Otro aspecto interesante que se deriva de la reflexión es denominación que marca su conceptualización y su identificación. “*Motion Graphics*” no es lo mismo que decir “diseño audiovisual”.

La traducción, la “españolización” del término aporta a la confusión del tema, y en muchos casos complejizar el alcance del concepto. Es decir, en la velocidad de las traducciones y quizás el apuro por querer crear una doctrina que se pueda aplicar en los países de habla hispana, se recurrió a un término que no aclara verdaderamente el sentido original del concepto.

La locución “diseño audiovisual” resulta muy ambigua ya que su contenido y su inclusión en las currículas y las competencias profesionales no son precisas y acotadas, por el contrario son aplicables a varias ramas del diseño, incluyendo la arquitectura.

También en el uso diario sobre la expresión “diseño audiovisual” se impone su original del idioma inglés “*Motion Graphics*”. Esta expresión es utilizada actualmente tanto por el idioma inglés como en el habla hispana lo que lo convierte en un axioma global. Entiendo que es bueno mantener una denominación unificada porque tanto en Argentina, como en otros países de América Latina muchos profesionales de diseño gráfico encuentran una salida laboral en el exterior, sobre todo los que se enfocan en esta área, y los estudios trabajan en el “cyberespacio”, en la aldea global, por consiguiente usar un término unificado es más conveniente, porque evita la confusión y permite colaboraciones internacionales. Sin embargo a nivel mundial, la importancia de la técnica no es consistente, hay personas que cuestionan la relación de la técnica con el diseño gráfico, para proponerla como una disciplina, e incluso debaten su denominación. David Cornejo (2008), expresa que a pesar de todas las características que integran esta definición, el término *Motion Graphics*, quita valor al aspecto temporal del “oficio” y desmerece su relación con la animación y el film, opinión que respetamos pero no compartimos como lo venimos expresando.

Analicemos que es el *Motion Graphics*, es una de las herramientas de la que se vale el diseño gráfico para solucionar problemas comunicacionales en el campo del audiovisual de manera dinámica y efectiva como lo explica Steve Curran (2000). Es generalmente aplicado en títulos de películas, presentaciones de programas televisivos, publicidades, páginas web y en cualquier otro soporte que permita la reproducción de imágenes en movimiento.

En forma más descriptiva, el *Motion Graphics* está compuesto por una serie de elementos de tipo gráfico (imágenes fotográficas, vectoriales, tipografías, colores, etc.) que se mueven en un campo, generalmente

estipulado por el soporte en el que se encuentra, ya sea la pantalla de un televisor, de una computadora o de cualquier medio que permita la reproducción de elementos digitales; para formar composiciones que están regladas por normas y códigos correspondientes al diseño gráfico. Estos gráficos son complementados con sonidos que fortalecen el mensaje comunicacional.

Muchos expertos especulan que en un futuro cercano ya no se podrá hablar de diseño gráfico sin hablar de esta nueva técnica y es que gracias a ella se abrieron nuevos caminos para la comunicación gráfica.

El inicio de ésta técnica que se destaca dentro de las nuevas tecnologías de comunicación, nace alrededor de 1956, de la mano de un diseñador gráfico que realiza los títulos iniciales de una película utilizando conocimientos de la profesión. Esta fusión entre el diseño gráfico y el cine genera la necesidad de una articulación de lenguajes tanto perceptivos y representativos entre ambos universos. Características como tiempo, movimiento y sonido sumado a la posibilidad de observar un objeto desde diferentes puntos de vistas dentro de una sola presentación audiovisual integrada con las terminologías propias del ámbito del cine, que recrea el *motion graphics* son algunas de las variables que el diseño gráfico necesita integrar, y al hacerlo, genera la posibilidad de expandir los campos de aplicación y estudio del mismo.

Desde su primera aparición la técnica fue paulatinamente evolucionando y ocupando cada vez más espacios dentro del mundo audiovisual, principalmente el gobernado por las pantallas; primero en el *film*, después en la televisión y finalmente en Internet a partir de la era de la computación.

Actualmente el Diseño de gráficos en movimiento se utiliza regularmente para un gran abanico de aplicaciones relacionadas con el universo de las transmisiones de imágenes. Si a un diseño gráfico cualquiera sea su estilo representativo se le aplicara las variables tiempo, movimiento y sonido sería considerado sin vacilación *Motion Graphics*; y esto se produce por la sinergia que ambos comparten. Sinergia producto de un *feedback*; una retroalimentación que hace que el diseño gráfico experimente cambios, de tipo estructural y de tipo conceptual.

Para comprender al *Motion Graphics* como modelo de comunicación primero se deben estudiar ciertas características que lo unifican con el diseño gráfico y así intentar comprender mejor su sistema de acción, la participación de los elementos que los conforman y relacionan entre sí.

En base a lo anteriormente expuesto se plantea como hipótesis meollo de ésta tesis que el *Motion Graphics* es una técnica que introduce variables tanto perceptivas y representativas que amplían el campo de estudio y aplicación del diseño gráfico. Se pretende, entonces, como objetivo general determinar a través del análisis e investigación la aplicación del *Motion Graphics* y su impacto en el diseño gráfico, analizando particularmente su situación en Argentina.

Este trabajo se encuentra dividido en cuatro capítulos. En el primero se realiza una revisión histórica sobre la técnica, para conocer sus orígenes y los responsables de su creación. Más adelante se analizará las características de las imágenes estáticas y las imágenes en movimiento para proporcionar información que serán aplicadas en las herramientas metodológicas seleccionadas. Por último en este capítulo se observara como el cine influye en el *Motion Graphics*.

El segundo capítulo se centra en la relación entre el diseño gráfico y el Motion Graphics, estudiando sus funciones y aplicaciones con el objetivo de comprender sus relaciones teórico-prácticas.

Durante el desarrollo del tercer capítulo se relevará la situación de la técnica en Argentina para diagnosticar como objetivo específico sobre los usos que los actores y las organizaciones de la sociedad le dan a las nuevas tecnologías de comunicación e información en especial al *Motion Graphics*. La influencia del avance tecnológico y la globalización en los métodos y estrategias de comunicación y por último cual es el rol que asume la educación dentro de este panorama.

Se abordarán en los planteamientos metodológicos propuestos en el cuarto capítulo, las opiniones de especialistas tanto en áreas del diseño como el *Motion Graphics* para identificar las visiones y concepciones que los actores y las organizaciones de la sociedad tienen sobre esta nueva tecnología de comunicación e información y como influyó en su vida, como segundo objetivo específico. Por último se realizarán estudios de campo comparativos seleccionados con el fin de analizar los mensajes, objetivos, usos y características que estos actores hacen circular en sus proyectos con las nuevas tecnologías de comunicación e información como tercer objetivo específico.

El marco de la presente tesis estará acotado geográficamente a un análisis dentro de la República Argentina, más particularmente, de la ciudad autónoma de Buenos Aires, ya que tanto profesionales; empresas y egresados de universidades relacionadas con esta técnica se encuentran dentro de esta ciudad. Se acota el mencionado campo por que esto permite mayor facilidad al aplicar las metodologías correspondientes, como ser la recopilación de antecedentes; la clasificación del mismo y el análisis de los modelos gráficos y de documentos audiovisuales para que a partir de su estudio para producir conocimientos y propuestas que aporten al uso y aprovechamiento de esta forma de comunicación e información como último objetivo específico.

53. Carlos Guillermo Andreau (2010) fue publicado de la página 40 a página 43 en Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°46